Testplan Testrapportage

Test 1: Windows en browsers

Overzicht van te testen functies

Te test functionaliteit

De game moet speelbaar zijn zonder bugs of fouten en het moet mogelijk zijn om alle 23 munten te collecten en de finish te bereiken

Test scenario

Open meerdere browsers op windows en zie of er buiten de bekende problemen andere problemen zijn die specifiek in die browser gebeuren

Browsers: Chrome, Firefox.

Test Input

Muis klik plus pijltjestoetsen

Verwachte output

Het level is te halen en er worden geen browser specifieke fouten gevonden op windows

Werkelijke output

Het level was te halen en er zijn geen browser specefieke fouten op windows gevonden

Conclusie test

De functies werkte zoals verwacht.

Test omgeving

Overzicht test omgeving

Apparaat: laptop en computer

Systeem: Windows 11

Browser: Chrome en Firefox

Test 2: Linux Mint en browsers

Overzicht van te testen functies

Te test functionaliteit

De game moet speelbaar zijn zonder bugs of fouten en het moet mogelijk zijn om alle 23 munten te collecten en de finish te bereiken

Test scenario

Open meerdere browsers op Linux en zie of er buiten de bekende problemen andere problemen zijn die specifiek in die browser gebeuren

Browsers: Chrome, Firefox.

Test Input

Muis klik plus pijltjestoetsen

Verwachte output

Het level is te halen en er worden geen browser specifieke fouten gevonden op windows

Werkelijke output

Het level was te halen en er zijn geen browser specifieke fouten op Linux gevonden

Conclusie test

De functies werkte zoals verwacht.

Test omgeving

Overzicht test omgeving

Apparaat: laptop en computer

Systeem: Linux Mint

Browser: Chrome en Firefox

Test 3: Bugs opzoeken test

Overzicht van te testen functies

Te test functionaliteit

De game wordt volledig getest doormiddel van alle functies in de flowchart te testen en te kijken of er ergens een bug optreedt op zowel windows als linux

Test scenario

Open de game en de flowchart en doe vervolgens alle dingen stap voor stap volgens de flowchart

Browsers: Chrome, Firefox.

Test Input

Muis klik plus pijltjestoetsen

Verwachte output

Alle punten in de flowchart werken goed en tijdens het proces worden geen fouten gevonden

Werkelijke output

Er zijn een aantal fouten gevonden hieronder een lijst:

Van tabblad wisselen laat je doodgaan

Play again was stuk

Muntjes spawnde niet altijd in haalbare locaties

Je kon pauzeren terwijl je dood was

60hz zorgt ervoor dat je door de map heen valt 240hz maakt de game speelbaar

Het karakter is ook gebonden aan de Hz hoe meer Hz hoe sneller het karakter beweegt

Verder waren de bugs niet game brekend op de 60hz bug na

Er zaten ook geen verschillen tussen windows en Linux

Conclusie test

Er zijn een aantal fouten gevonden waaronder 1 die de game onspeelbaar maakt

Test omgeving

Overzicht test omgeving

Apparaat: laptop

Systeem: Linux Mint, Windows

Browser: Chrome en Firefox

Test 4: Fix: Van tabblad wisselen laat je doodgaan

Overzicht van te testen functies

Te test functionaliteit

In de game wordt op meerdere browsers getest of het probleem van het wisselen van tabblad opgelost is

Test scenario

Open de game in meerdere browsers en test uit of het wisselen van tabblad je nu niet meer dood laat gaan

Browsers: Chrome, Firefox.

Test Input

Muis klik plus pijltjestoetsen

Verwachte output

Het wisselen van tabblad pauzeert nu de game

Werkelijke output

Het wisselen van tabblad pauzeert nu de game

Conclusie test

De bug is opgelost!

Test omgeving

Overzicht test omgeving

Apparaat: laptop

Systeem: Linux Mint

Browser: Chrome en Firefox

Test 5: Fix: Play again knop werkte niet

Overzicht van te testen functies

Te test functionaliteit

In de game wordt op meerdere browsers getest of het probleem van de niet werkende Play again knop opgelost is

Test scenario

Open de game in meerdere browsers en test uit of de Play again knop bij zowel het doodgaan, als pauzeren, als winnen werkt

Browsers: Chrome, Firefox.

Test Input

Muis klik plus pijltjestoetsen

Verwachte output

De Play again knop werkt in alle 3 de gevallen

Werkelijke output

De Play again knop werkt in alle 3 de gevallen

Conclusie test

De bug is opgelost!

Test omgeving

Overzicht test omgeving

Apparaat: laptop

Systeem: Linux Mint

Browser: Chrome en Firefox

Test 6: Fix: Muntjes spawnde niet altijd op haalbare locaties

Overzicht van te testen functies

Te test functionaliteit

Of de muntjes nu altijd op haalbare plekken zijn

Test scenario

Open de game in meerdere browsers en test uit of de muntjes nu altijd op een haalbare plek zijn, herlaad de game een aantal keer om te kijken of het zo blijft

Browsers: Chrome, Firefox.

Test Input

Muis klik plus pijltjestoetsen

Verwachte output

De muntjes staan nu altijd op haalbare plekken, sommige bieden een uitdaging

Werkelijke output

De muntjes staan nu altijd op haalbare plekken, sommige bieden een uitdaging

Conclusie test

De bug is opgelost!

Test omgeving

Overzicht test omgeving

Apparaat: laptop

Systeem: Linux Mint

Browser: Chrome en Firefox

Test 7: Fix: Je kon pauzeren terwijl je dood was

Overzicht van te testen functies

Te test functionaliteit

Als je dood bent moet je niet meer kunnen pauzeren

Test scenario

Open de game in meerdere browsers en test uit of je nu niet het pauze menu met P of Esc of van tabblad wisselen kunt openen terwijl je game over bent

Browsers: Chrome, Firefox.

Test Input

Muis klik plus pijltjestoetsen

Verwachte output

Het pauze menu verschijnt niet meer tijdens het game over scherm

Werkelijke output

Het pauze menu verschijnt niet meer tijdens het game over scherm

Conclusie test

De bug is opgelost!

Test omgeving

Overzicht test omgeving

Apparaat: laptop

Systeem: Linux Mint

Browser: Chrome en Firefox

Test 8: Fix: 60Hz maakt de game onspeelbaar

Overzicht van te testen functies

Te test functionaliteit

Of de game speelbaar is op 60Hz

Test scenario

Verander je display instelling naar 60hz en test in meerdere browser uit of het karakter nu niet de hele tijd door de grond heen clipt

Browsers: Chrome, Firefox.

Test Input

Muis klik plus pijltjestoetsen

Verwachte output

Het karakter clipt niet meer door de grond heen op 60Hz

Werkelijke output

Het karakter clipt helaas wel door de grond op 60HZ

Conclusie test

De bug is niet opgelost en er is te weinig tijd om de gehele game code aan te passen om het probleem op te lossen ook het probleem van het snelle karakter is op dit niveau dus helaas niet fixen

Test omgeving

Overzicht test omgeving

Apparaat: laptop

Systeem: Linux Mint

Browser: Chrome en Firefox