|  |
| --- |
|  |
| Testverslagen |
| Educatieve memory game |

|  |
| --- |
| Jeffrey Koning, 1687438  8-1-2019 |

Inhoud

[1 Testverslag 1: Ontwikkelen van afbeeldingen en deze toevoegen aan de game 1](#_Toc529621272)

[2 Testverslag 2: Het ontwikkelen van een puntenteller 3](#_Toc529621273)

[3 Testverslag 3: Einde spel scherm 5](#_Toc529621274)

# Testverslag 1: Het toevoegen van eigen content aan de game

**Doel van de test**In deze test wordt er gecontroleerd of de in *User Story 1.2.3* gerealiseerde input velden correct zijn ontwikkeld. In deze test worden de volgende onderdelen getest:

* De mogelijkheid om URL’s toe te voegen
* Het versturen van de toegevoegde URL’s
* De weergave van de afbeeldingen uit URL’s

**Beschrijving van de test**Om de bovengenoemde onderdelen te testen is het belangrijk om in ieder geval twaalf URL’s van afbeeldingen te verzamelen. Deze URL’s dienen rechtstreeks te verwijzen naar afbeeldingen die gebruikt dienen te worden in de educatieve memory game.

De volgende stappen dienen uitgevoerd te worden

1. Speler start het spel
2. Speler voegt 12 URL’s toe
3. Speler klikt op ‘Bevestig mijn keuze’
4. Controle of URL’s toegevoegd zijn aan Array
5. Controle of toegevoegde afbeeldingen worden weergegeven op kaarten in het spel

**Resultaten van de test**Wanneer de speler het spel start wordt de mogelijkheid geboden tot het invoeren van verschillende URL’s. De speler heeft hierbij de mogelijkheid om de URL’s in de daarvoor bestemde input velden te plaatsen. Wanneer er twaalf URL’s zijn toegevoegd en er op ‘Bevestig mijn keuze’ wordt geklikt worden de ingevoerde URL’s toegevoegd aan de achterliggende array. De afbeeldingen worden echter niet weergegeven op de kaarten in de educatieve memory game. Zie: *Tabel 1: Controle correcte weergave afbeeldingen*

Tabel 1: Controle correcte weergave afbeeldingen

|  |  |
| --- | --- |
| **Kaart** | **Afbeelding correct weergegeven?** |
| 1 | Nee |
| 2 | Nee |
| 3 | Nee |
| 4 | Nee |
| 5 | Nee |
| 6 | Nee |
| 7 | Nee |
| 8 | Nee |
| 9 | Nee |
| 10 | Nee |
| 11 | Nee |
| 12 | Nee |
| 13 | Nee |
| 14 | Nee |
| 15 | Nee |
| 16 | Nee |
| 17 | Nee |
| 18 | Nee |
| 19 | Nee |
| 20 | Nee |
| 21 | Nee |
| 22 | Nee |
| 23 | Nee |
| 24 | Nee |

# Testverslag 2: Geluidseffecten

**Doel van de test**In deze test wordt er gecontroleerd of de in *User Story 1.7.2 en User Story 1.7.3* gerealiseerde geluidseffecten naar wens functioneren. De volgende zaken dienen getest te worden tijdens deze test:

* Controle of negatief geluid wordt afgespeeld wanneer er een foute combinatie wordt gemaakt
* Controle of positief geluid wordt afgespeeld wanneer er een correcte combinatie wordt gemaakt

**Beschrijving van de test**Om de bovengenoemde sprint te testen is het belangrijk om het spel in ieder geval één keer helemaal uit te spelen. Hierbij is het belangrijk om in de gaten te houden dat er iedere keer bij het maken van een combinatie een geluid wordt afgespeeld.

1. Speler start het spel
2. Speler selecteert twee kaarten en probeert op deze manier een combinatie te maken
   1. Wanneer de speler twee niet identieke kaarten selecteert dient er een negatief geluid afgespeeld te worden
   2. Wanneer de speler twee identieke kaarten selecteert dient er een positief geluid afgespeeld te worden
3. Speler herhaalt deze stappen een aantal keren om steekproefsgewijs te controleren of het geluid correct wordt afgespeeld.

**Resultaten van de test**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Poging** | **Correct combinatie?** | **Geluid** |
| 1 | Nee | Negatief |
| 2 | Nee | Negatief |
| 3 | Nee | Negatief |
| 4 | Ja | Positief |
| 5 | Nee | Negatief |
| 6 | **Ja** | Positief |
| 7 | Nee | Negatief |
| 8 | Nee | Negatief |
| 9 | Nee | Negatief |
| 10 | Nee | Negatief |
| 11 | Ja | Positief |
| 12 | Nee | Negatief |

Op basis van bovenstaande informatie kan geconcludeerd worden dat de test geslaagd is en dat de correcte geluidseffecten wordt afgespeeld.