|  |  |
| --- | --- |
| Naam tester:  Datum:  Tijd: | Handtekening tester: |

|  |  |
| --- | --- |
| Onderwerpen | Aantekeningen |
|  |  |
| **Game** |  |
| Main menu scherm |  |
| 1. Gebruiker kan naar het highscores gaan |  |
| 1. Gebruiker kan naar het speel scherm gaan |  |
| 1. Gebruiker kan het spel afsluiten |  |
| Speel scherm |  |
| 1. Gebruiker kan de avatar bewegen  * ‘W’ beweegt naar boven * ‘A’ beweegt naar links * ‘D’ beweegt naar rechts * ‘S’ beweegt terug via oude route |  |
| 1. Gebruiker krijgt punten als hij een snoepje oppakt |  |
| 1. Gebruiker verliest een leven als hij een spook aanraakt |  |
| 1. Gebruiker verliest een leven als een spook zijn touw aanraakt |  |
| 1. Gebruiker krijgt een special power als hij het power snoepje oppakt (ronde rood/witte snoepje)  * Met deze power kan de gebruiker de spoken “opeten” |  |
| 1. Gebruiker kan het level stoppen door door de deur heen te lopen |  |
| 1. Gebruiker kan het level stoppen door alle levens kwijt te raken |  |
| 1. Gebruiker ziet de online advertenties/reclame. |  |
| 1. Gebruiker ziet verscheel tussen de thema’s. |  |
| Highscore scherm |  |
| 1. Gebruiker ziet de highscore staan van hoog naar laag  * Als er geen score aanwezig is staat er “EMPTY:0” op de plaats * De syntax voor de highscore is “USERNAME:SCORE” |  |
| Save scherm |  |
| 1. Gebruiker kan zijn behaalde score zien |  |
| 1. Gebruiker kan zijn username invullen door op de tekst “vul hier uw username in” te klikken  * De tekst verdwijnt en maakt ruimte voor de gebruiker om zijn username in te vullen |  |
| 1. Gebruiker kan zijn score opslaan door op de “save” knop te drukken  * De gebruiker wordt terug gebracht naar het main menu |  |
| 1. Gebruiker kan zijn score online opslaan door op de “save online” knop te drukken.  * De gebruiker wordt terug gebracht naar het main menu. |  |