

Testplan

Live performance

Michelle Broens | S21M | 2017

Inhoudsopgave

[Inleiding 3](#_Toc477851381)

[Testmatrix 4](#_Toc477851382)

[Mechanic systeem 4](#_Toc477851383)

[Level systeem 5](#_Toc477851384)

[Testcases 6](#_Toc477851385)

[Conclusie 7](#_Toc477851386)

# Inleiding

In dit document worden er tests geschreven voor de requirements uit het analysedocument. Dit is het acceptatierapport voor de applicatie. Dit document is belangrijk om te kijken of alle M requirements afgedekt zijn, dit is in één oogopslag te zien.

Voor elke requirement is er één testcase en voor elke testcase is er een stappenplan geformuleerd. Elke stap die hier aangegeven staat wordt ook uitgevoerd in de werkelijke applicatie. Dit zorgt ervoor dat de functionele correctheid van de applicatie goed vastgelegd kan worden. Voor elke testcase wordt er een score genoteerd:

1. FAILED: de functie is niet werkend of niet aanwezig.
2. PASSED: de functie werkt zoals er in de requirements genoteerd staat.

De acceptatietest keurt de applicatie goed als deze criteria afgetekend zijn:

1. De testgevallen die gerelateerd zijn aan de requirements met MoSCoW criteria M de status PASSED hebben.
2. De testgevallen die gerelateerd zijn aan de requirements met MoSCoW criteria S de status FAILED hebben.
3. De testgevallen die gerelateerd zijn aan de requirements met MoSCoW criteria C de status FAILED hebben.
4. De testgevallen die gerelateerd zijn aan de requirements met MoSCoW criteria W de status FAILED hebben.
5. Alle testcases zijn uitgevoerd.

De test cases worden uitgevoerd op een pc waar het Windows 10 systeem op draait. De applicatie wordt getest door het programma Visual Studio 2015 Community.

# Testmatrix

De onderstaande matrix geeft de dekking van de functional requirements door de testcases weer. De aangegeven requirements zijn terug te vinden in het analysedocument.

## Mechanic systeem

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Requirement** | **T\_MSR1\_1** | **T\_ MSR2\_2** | **T\_ MSR3\_3** | **T\_ MSR4\_4** | **T\_ MSR5\_5** | **T\_ MSR6\_6** |
| **MSR1** | x |  |  |  |  |  |
| **MSR2** |  | x |  |  |  |  |
| **MSR3** |  |  | x |  |  |  |
| **MSR4** |  |  |  | x |  |  |
| **MSR5** |  |  |  |  | x |  |
| **MSR6** |  |  |  |  |  | x |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Requirement** | **T\_MSR7\_7** | **T\_ MSR8\_8** | **T\_ MSR9\_9** | **T\_ MSR10\_10** | **T\_ MSR11\_11** | **T\_ MSR12\_12** |
| **MSR7** | x |  |  |  |  |  |
| **MSR8** |  | x |  |  |  |  |
| **MSR9** |  |  | x |  |  |  |
| **MSR10** |  |  |  | x |  |  |
| **MSR11** |  |  |  |  | x |  |
| **MSR12** |  |  |  |  |  | x |

## Level systeem

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Requirement** | **T\_ LSR1\_1** | **T\_ LSR2\_2** | **T\_ LSR3\_3** | **T\_ LSR5\_4** |
| **LSR1** | x |  |  |  |
| **LSR2** |  | x |  |  |
| **LSR3** |  |  | x |  |
| **LSR5** |  |  |  | x |

# Testcases

## Mechanic systeem

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Testcase**  **identificatie** | **Uit te voeren stappen** | **Verwacht resultaat** | **Geobserveerd**  **resultaat** | **Resultaat**  **testcase** |
| **T\_MSR1\_1** | De speler moet kunnen bewegen in de wereld, dus door middel van de WASD-toetsen moet de speler representatief de kant op lopen | De sprite van de speler loopt naar voren als de W-knop ingedrukt wordt, naar links als de A-knop ingedrukt wordt, naar achteren als de S-knop ingedrukt wordt en naar rechts als de D-knop ingedrukt wordt. |  | PASSED  FAILED |
| **T\_ MSR2\_2** | De speler moet aankunnen vallen op een aantal manieren, dit is de simpelste manier, de zogenaamde basic attack. Deze kan de speler gebruiken door de LMB in te drukken | De sprite van de speler valt aan met een animatie, als er een vijand in de range van de speler staat krijgt de vijand schade gelijk aan de schade van het wapen van de speler |  |  |
| **T\_ MSR3\_3** | De vijand kan bewegen, maar deze beweegt door middel van een stuk code waardoor deze random rondloopt op de map | De sprite van de vijand loopt met een bepaald patroon rond op het scherm van de speler |  |  |
| **T\_ MSR4\_4** | De vijand valt de speler aan, dit gebeurt als de speler in een bepaalde range komt van de speler of als de speler de vijand eerst aanvalt | De sprite van een vijand valt de speler aan met een animatie als de speler in range staat van de vijand. De speler krijgt schade gelijk aan de schade die de vijand uitdeelt |  |  |
| **T\_ MSR5\_5** | Naast de basic attack heeft de speler nog een aantal andere aanvallen die gebonden zitten aan andere toetsen, dit zijn de skills | De speler kan skills gebruiken door op de 1,2 en 3 (kan oplopen tot 10 skills hiervoor wordt dan de 0-toets voor gebruikt) toetsen te drukken. |  |  |
| **T\_ MSR6\_6** | De speler heeft een in een balk rechtsonder in zijn scherm een aantal skills die hij kan gebruiken door de bijbehorende toetsen in te drukken | De sprite van de speler heeft een andere animatie per skill, deze skills met bijbehorende animatie verschillen per class. Elke skill doet ook een verschillend aantal schade |  |  |
| **T\_ MSR7\_7** | De speler heeft een inventaris waarin hij items kan bewaren, deze items hebben verschillende functionaliteiten | De speler kijkt in zijn inventaris en ziet daar verschillende soorten items |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Testcase**  **identificatie** | **Uit te voeren stappen** | **Verwacht resultaat** | **Geobserveerd**  **resultaat** | **Resultaat**  **testcase** |
| **T\_ MSR8\_8** | De speler kan de items uit zijn inventaris gebruiken, deze items hebben verschillende functionaliteiten, er zijn consumables en equippables. De consumables zijn potions die de spelers hp herstellen bijvoorbeeld. | De speler klikt een item aan dat hij wil gebruiken en het gewenste effect vindt plaats |  |  |
| **T\_ MSR9\_9** | Sommige speciale vijanden zoals, bosses of mini-bosses krijgen speciale skills. | De vijand heeft een arsenaal aan skills die hij gebruikt op ingeplande momenten, deze skills met bijbehorende animatie verschillen per vijand |  |  |
| **T\_ MSR10\_10** | De speciale vijand kan de skills die hij heeft gebruiken, dit wordt gedaan door een algoritme te schrijven zodat de vijand op sommige momenten een skill gebruikt, denk aan hp trigger | De vijand heeft een algoritme waardoor hij op bepaalde momenten een skill gebruikt, dus bijvoorbeeld als hij op 50% hp is |  |  |
| **T\_ MSR11\_11** | De speler kan in zijn inventory ook verschillende uitrusting opslaan, dit zijn de equippable items. Als de speler de uitrusting aanklikt die hij wil verdwijnt deze uit de inventory en wordt deze vastgezet aan de speler | De speler klikt op een item dat hij wil uitrusten en deze wordt dan aan de speler gekoppeld |  |  |
| **T\_ MSR12\_12** | Als de speler een vijand heeft verslagen dan is er een kans dat een vijand een item laat vallen, dit doen alleen sommige vijanden, dus bijvoorbeeld een boss of een mini-boss | Als de speler een belangrijke vijand heeft verslagen is er de kans dat als de vijand een item achter laat. |  |  |

## Level systeem

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Testcase**  **identificatie** | **Uit te voeren stappen** | **Verwacht resultaat** | **Geobserveerd**  **resultaat** | **Resultaat**  **testcase** |
| **T\_LSR1\_1** | De vijand heeft een level, deze zit vast aan een vijand en kan niet veranderen, dit kan alleen in de database gebeuren | De vijand heeft een getal (wat zijn level is) naast zijn naam staan |  |  |
| **T\_ LSR2\_2** | De speler heeft een level, deze is te zien naast de HP-balk van de speler | De speler kan zien wat zijn level is door naast zijn HP-balk te kijken |  |  |
| **T\_ LSR3\_3** | Onder de hp balk staat een EXP-balk waar, als deze balk vol is krijgt de speler een level erbij | De speler ziet dat hij een nieuw level krijgt door naast zijn HP-balk te kijken en ziet dat hij er een level bij krijgt |  |  |
| **T\_ LSR5\_4** | De speler moet een plek hebben in het level waar de speler zijn vooruitgang kan opslaan | De speler ziet een pop-up met de datum en “Saved” |  |  |

# Conclusie

Van alle requirements die in het analysedocument staat zijn alle “M” (Must have) requirements …

De “S” requirements zijn …

Volgens het criteria kan de applicatie …