**Sjabloon 4a**

Testplan Chatroom

**B1-K1-W4**



Geschreven door (voor- en achternaam): Collin kloppenburg

Gecontroleerd door (voor- en achternaam):

Datum:

Versie:

Inhoud

[1. Inleiding 3](#_Toc183092583)

[2. Doel van de test 4](#_Toc183092584)

[3. Scope van het testplan 5](#_Toc183092585)

[4. Teststrategie 6](#_Toc183092586)

[5. Testomgeving 7](#_Toc183092587)

[6. Testcases 8](#_Toc183092588)

[7. Planning en verantwoordelijkheden 9](#_Toc183092589)

# 1. Inleiding

Het doel van dit testplan is om de kwaliteit van de game te waarborgen door systematisch fouten en verbeterpunten te identificeren en te documenteren tijdens de ontwikkeling. Dit document is bedoeld voor ontwikkelaars, product owners en projectbegeleiders.

# 2. Doel van de test

De test heeft als doel:

**Opsporen van bugs**  
Het primaire doel van de tests is het identificeren van bugs die door de ontwikkelaars over het hoofd zijn gezien. Dit helpt ons om het spel verder te verbeteren en te zorgen voor een soepelere speelervaring.

**Verzamelen van feedback**  
Een ander belangrijk doel is het verzamelen van feedback van spelers over wat zij graag in de app willen zien. Dit is cruciaal omdat een succesvol app aansluit bij de verwachtingen en wensen van de gebruikers.

**Testen van nieuwe functies**  
Tot slot richt de test zich op het beoordelen van nieuw ontwikkelde en toegevoegde functies. We willen controleren of deze functies zonder bugs werken én of ze een positieve impact hebben op de gebruik ervaring van de gebruikers.

# 3. Scope van het testplan

Te testen onderdelen:

* Functionaliteit: kunnen gebruikers berichten sturen, kunnen ze hun informatie veranderen?
* Bugs vinden: kunnen de gebruikers op een manier het programma breken?

Niet inbegrepen in deze test:

* Ui design
* Informatie veiligheid

# 4. Teststrategie

Testmethoden:

* De gebruikers/testers krijgen het bestand voor de app, en worden losgelaten om zelf dingen te proberen, aangezien het programma nog klein en dat dit de eerste test is wil ik graag kunnen testen of de gebruikers alle features kunnen vinden/gebruiken en de app zouden kunnen gebruiken zonder uitleg.

Testtools:

* Geen test tools, een build van de app wordt aan de testers gegeven

# 5. Testomgeving

**Hardware:**

*Gaming laptop van een gtx 1080 tot rtx 3080, 8-32gb aan ram, geen specifieke cpu doelwit*

**Software:**

* Unity build
* Website (voor authenticatie)
* SpacetimeDB (voor database)

**Testdata:**

* De enige data die wordt gebruikt is feedback van de users binnen een google forms.
* Feedback bij test cases.

# 6. Testcases

*[Geef hieronder de aan jouw toegekende user stories weer. Schrijf voor elke user story een testplan en voer het testplan uit. Maak hiervoor gebruik van de onderstaande tabellen (je kunt altijd meer tabellen gebruiken door te kopiëren en te plakken). De grijze velden vul je pas in na de test.]*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | [Sprint01-TC01] | | | | | |
| **User story** | User Authentication | | | | | |
| **Omschrijving** | Als gebruiker wil ik kunnen inloggen via Auth0 zodat ik mijn chataccount veilig kan gebruiken. | | | | | |
| **Scenario** | De user krijgt de .exe voor het progamma, en moet inloggen | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | De user kan makkelijk inloggen zonder dat het te verwarrend. | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | De persoon vondt het zeer makkelijk omdat ze alleen maar op een knop hoefte te drukken | | | | | |
| **Aanpassingen** | geen | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 1 | **Prioriteit** | 10 | **Door** | Jorick wassink, Fleur spannenberg, Leon bijker |
|  | | | | | **Status** | OK |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | [Sprint01-TC02] | | | | | |
| **User story** | View Online Status | | | | | |
| **Omschrijving** | Als gebruiker wil ik de online/offline status van mijn vrienden kunnen zien zodat ik weet wie beschikbaar is om te chatten. | | | | | |
| **Scenario** | De user krijgt de .exe voor het progamma, moet dit opstarten en kunnen weten of een user online is of niet | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | De user kan makkelijk zien of een andere gebruiker online is | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Kon makkelijk zien of iemand online was door de groen/rood doosje naast de naam | | | | | |
| **Aanpassingen** | geen | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 2 | **Prioriteit** | 8 | **Door** | Fluer spannenberg, Jorick wassink, Leon bijker |
|  | | | | | **Status** | OK |

# 

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | [Sprint01-TC03] | | | | | |
| **User story** | Send Messages | | | | | |
| **Omschrijving** | Als gebruiker wil ik berichten kunnen sturen zodat iedereen die online is deze kan zien. | | | | | |
| **Scenario** | De user krijgt de .exe voor het progamma, moet inloggen en een bericht kunnen sturen. | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | De gebruiker kan zonder uitleg een bericht sturen in de chat | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | De gebruiker kon makkelijk een bericht sturen in de chat, ook was er geen verwarring over hoe je er een stuurt | | | | | |
| **Aanpassingen** | geen | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 1 | **Prioriteit** | 9 | **Door** | Leon bijker, Fluer spannenberg, Jorick wassink |
|  | | | | | **Status** | OK |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | [Sprint01-TC04] | | | | | |
| **User story** | User Settings | | | | | |
| **Omschrijving** | Als gebruiker wil ik mijn gebruikersnaam, kleur en geluiden kunnen aanpassen zodat ik mijn profiel kan personaliseren. | | | | | |
| **Scenario** | De user krijgt de .exe voor het progamma, moet inloggen hun user settings aanpassen | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | De gebruiker weet zonder uitleg waar hun de user settings kunnen aanpassen (op dit moment alleen naam en kleur) | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Gebruikersnaam en kleur werkt geluid aanpassen niet. Werkt makkelijk en vanzelfsprekend. Fijn dat je bij kleur ook de naam van de kleur kunt gebruiken ipv alleen de hex. | | | | | |
| **Aanpassingen** | Voeg opties toe om geluid te veranderen | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 5 | **Prioriteit** | 5 | **Door** | Rients Dijkstra, Fluer spannenberg, Jorick wassink, Leon bijker |
|  | | | | | **Status** | FAIL |

# 7. Planning en verantwoordelijkheden

Planning:

* Geen strakke planning, test is gedaan na de eerste week (maandag 15 september), project is niet ingedeeld in meerdere sprints.