**Sjabloon 4a**

Testplan Chatroom

**B1-K1-W4**



Geschreven door (voor- en achternaam): Collin kloppenburg

Gecontroleerd door (voor- en achternaam):

Datum: 15/09/2025

Versie: 2

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** |  | | | | | |
| **Omschrijving** |  | | | | | |
| **Scenario** |  | | | | | |
| **Verwacht resultaat** |  | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** |  | | | | | |
| **Aanpassingen** |  | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** |  | **Prioriteit** | 1-10 | **Door** |  |
|  | | | | | **Status** |  |

# 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.