|  |
| --- |
| TESTcases Gravity Falls |

Versie informatie

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versie** | **Datum** | **Bijzonderheden** | **Auteur** |
| 1.0 | 25-01-2016 | Start van testplan | Wout Kamp |
|  |  |  |  |

Verzendlijst

|  |  |
| --- | --- |
| **Naam** | **Bedrijf/Functie** |
| Patrick Beer | Opdrachtgever |
|  |  |

Inhoudsopgave

[1 Inleiding 2](#_Toc441622115)

[Opdracht 2](#_Toc441622116)

[2 Uitgangssituatie 3](#_Toc441622117)

[3 TestCASES 4](#_Toc441622118)

[**Testcases en resultaten <<Besturen A-D-Space keys>>** 4](#_Toc441622119)

[**Testcases en resultaten <<Schieten met linkermuisknop>>** 5](#_Toc441622120)

[**Testcases en resultaten <<Diamond oppakken>>** 5](#_Toc441622121)

[**Testcases en resultaten <<Speler doodschieten>>** 6](#_Toc441622122)

[**Testcases en resultaten <<Multiplayer>>** 6](#_Toc441622123)

[**Testcases en resultaten <<Portal omgeving>>** 7](#_Toc441622124)

[**Testcases en resultaten <<Portal Chat>>** 7](#_Toc441622125)

[**Testcases en resultaten <<Game chat>>** 8](#_Toc441622126)

[**Testcases en resultaten <<Aanmaken toernooi>>** 8](#_Toc441622127)

[**Testcases en resultaten <<Deelnemen aan toernooi>>** 9](#_Toc441622128)

[**Testcases en resultaten <<Aanmaken singeplayer game>>** 9](#_Toc441622129)

[**Testcases en resultaten <<Highscores>>** 10](#_Toc441622130)

[4 TestCoverage 11](#_Toc441622131)

[5 Conclusies 12](#_Toc441622132)

# Inleiding

### Opdracht

Wij als werknemers hebben de opdracht gekregen om voor het bedrijf NetBeans een game met portal te maken. Wij als groep hebben hiervoor een spel bedacht die wij daarna hebben uitgewerkt tot een goed werkende applicatie. In deze applicatie kunnen meerdere spelers zich inloggen op de portal. Op deze portal kunnen spelers met elkaar praten en samen een gameroom aanmaken. In deze gameroom kunnen spelers een spel starten.

# Uitgangssituatie

In deze versie van het document testen wij de laatste versie van onze applicatie.  
Deze applicatie zal nog altijd uitgebreid kunnen worden met extra mogelijkheden.  
Dus vooral de hoognodige onderdelen moeten aanwezig zijn in onze game.  
Deze applicatie moet zo goed werkent zijn en zo min mogelijk fouten bevatten.  
Wij hopen hierbij een stabiele, gebruiksvriendelijke applicatie te maken.

# TestCASES

In de “resultaat” kolom bij de testen is gebruik gemaakt van kleuren om verschillende resultaten aan te duiden, hierop volgt een kort overzicht van alle kleuren en hun betekenis.

|  |  |
| --- | --- |
|  | De test is geslaagd en is niks op aan te merken. |
|  | De test lijkt goed te gaan, maar er is iets op het behaalde resultaat aan te merken. |
|  | De test is gefaald. |
|  | Deze test is niet van toepassing op de huidige versie van de applicatie en is ook niet uitgevoerd. |
|  | Dit is geen test maar een actie die ondernomen moet worden om daar op volgende tests uit te kunnen voeren (initialisatie actie). |

### **Testcases en resultaten <<Besturen A-D-Space keys>>**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Test\_ID | Stappen | Verwachte resultaat | Geobserveerde resultaat | Resultaat van testcase |
| T\_Besturing\_1 | **Gebruiker gebruikt de A key om naar links te bewegen, Gebruiker gebruikt de B key om naar rechts te bewegen in de game** | **De character beweegt van links naar rechts op het scherm** | **De character beweegt van links naar rechts op het scherm** |  |
| T\_Besturing\_2 | **Gebruiker moet met de spatie knop drukken in de game** | **De zwaartekracht van de speler veranderd en staat nu ondersteboven op het veld** | **De zwaartekracht van de speler is veranderd en staat ondersteboven in het veld** |  |

### **Testcases en resultaten <<Schieten met linkermuisknop>>**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Test\_ID | Stappen | Verwachte resultaat | Geobserveerde resultaat | Resultaat van testcase |
| T\_Schieten\_1 | **Klik een keer op de linkermuisknop in game** | **Er wordt een kogel afgeschoten die over het veld vliegt.** | **Een kogel vliegt over het veld heen** |  |
| T\_Schieten\_2 | **Houd de linkermuisknop voor 2 seconden ingedrukt** | **Er worden 8 kogels afgeschoten en dan moet je wachten met schieten** | **Er worden 8 kogels afgevuurd over het veld en je moet wachten met schieten** |  |

### **Testcases en resultaten <<Diamond oppakken>>**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Test\_ID | Stappen | Verwachte resultaat | Geobserveerde resultaat | Resultaat van testcase |
| T\_Diamond\_1 | **Zorg dat je door het gebruiken van de beweging van je character het over het crystal heen vliegt.** | **Het crystal verdwijnt van het scherm, je personage wordt geel, je krijgt punten per score.** | **Het personage verdwijnt van het scherm, je personage wordt geel en ik krijg extra punten erbij** |  |

### **Testcases en resultaten <<Speler doodschieten>>**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Test\_ID | Stappen | Verwachte resultaat | Geobserveerde resultaat | Resultaat van testcase |
| T\_Spel\_Schiet\_1 | **Ga met je character dicht genoeg tegenover een andere speler staan en schiet in de richting van de speler.** | **Als de speler geraakt wordt gaan er levens van die speler af.** | **Er gaat per schot 10 levens van de speler af.** |  |
| T\_Spel\_Schiet\_2 | **Blijf op de speler schieten totdat hij geen levens meer overheeft.** | **Als de andere speler 0 levens heeft bereikt verdwijnt hij van zijn huidige locatie en komt hij op een andere plek terecht.** | **De speler is verdwenen en is op een andere plek levend geworden** |  |

### **Testcases en resultaten <<Multiplayer>>**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Test\_ID | Stappen | Verwachte resultaat | Geobserveerde resultaat | Resultaat van testcase |
| T\_Multiplayer\_1 | **Ga met minimaal 2 en maximaal 4 persoon in een game room en druk op de start knop.** | **Jou game start op en je kan de andere speler zien bewegen en schieten.** | **De andere speler beweegt en schiet op het scherm.** |  |
| T\_Multiplayer\_2 | **Tijden het spelen van de game. Sluit het spel af.** | **Het spel moet door blijven gaan met de andere spelers.** | **De speler is uit game verdwenen en de rest van de speleres beweegt nog** |  |

### **Testcases en resultaten <<Portal omgeving>>**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Test\_ID | Stappen | Verwachte resultaat | Geobserveerde resultaat | Resultaat van testcase |
| T\_Portal\_1 | **Op de portal klik profile.** | **Je komt op een ander scherm terecht waar je jou gegevens kan zien** | **Ik zie het scherm met mijn eigen naam en gegevens en behaalde scores** |  |
| T\_Portal\_2 | **In het profiel klik op back.** | **Je gaat terug naar het portal scherm** | **Ik ben weer terug op het portal scherm.** |  |
| T\_Portal\_3 | **Klik op het icoontje met gravity falls.** | **Je komt terecht bij de lobby’s en ziet gamerooms als die al aangemaakt zijn.** | **Ik zie een scherm waar al een aantal gamerooms aangemaakt zijn.** |  |

### **Testcases en resultaten <<Portal Chat>>**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Test\_ID | Stappen | Verwachte resultaat | Geobserveerde resultaat | Resultaat van testcase |
| T\_PortalChat\_1 | **Typ een bericht in de textbox en klik op send** | **Jou tekst verschijnt in de textbox erboven.** | **Mijn bericht is zichtbaar in het scherm.** |  |
| T\_PortalChat\_2 | **Op een tweede cliënt typ een bericht en klik op send** | **De tekst van de andere cliënt komt ook op jou scherm terecht.** | **Te tekst van de andere cliënt is zichtbaar op mijn scherm.** |  |

### **Testcases en resultaten <<Game chat>>**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Test\_ID | Stappen | Verwachte resultaat | Geobserveerde resultaat | Resultaat van testcase |
| T\_Game\_chat\_1 | **Druk op enter om te kunnen typen. Type een bericht en druk op enter.** | **Je kan niet meer bewegen in spel en je verstuurde bericht staat op het scherm.** | **Geen game chat aanwezig** |  |
| T\_Game\_chat\_2 | **Op een tweede cliënt typ een bericht en klik op send** | **De tekst van de andere cliënt komt ook op jou scherm terecht.** | **Geen game chat aanwezig** |  |

### **Testcases en resultaten <<Aanmaken toernooi>>**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Test\_ID | Stappen | Verwachte resultaat | Geobserveerde resultaat | Resultaat van testcase |
| T\_Toernooi\_Maak\_1 | **Op de portal klik op toernooi aanmaken en vul een naam van het toernooi in en een max aantal rondes en klik op maak aan knop** | **Er wordt een toernooi aangemaakt en die je ziet verschijnen op het scherm van de portal.** |  |  |

### **Testcases en resultaten <<Deelnemen aan toernooi>>**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Test\_ID | Stappen | Verwachte resultaat | Geobserveerde resultaat | Resultaat van testcase |
| T\_Toernooi\_Deel\_1 | **Op de portal klik op een toernooi en klik op deelnemen** | **Je komt in een kamer terecht waar alle andere spelers zijn die ook in het toernooi zitten** |  |  |

### **Testcases en resultaten <<Aanmaken singeplayer game>>**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Test\_ID | Stappen | Verwachte resultaat | Geobserveerde resultaat | Resultaat van testcase |
| T\_Singleplayer\_maak\_1 | **In het scherm met de lobby’s klik op maak aan en kies voor singeplayer. Klik op Ok.** | **Er wordt een spel opgestart waar 1 speler en 1 computer aanwezig is.** | **Je kan geen singeplayer game aanmaken** |  |

### **Testcases en resultaten <<Highscores>>**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Test\_ID | Stappen | Verwachte resultaat | Geobserveerde resultaat | Resultaat van testcase |
| T\_Higscores\_1 | **Speel minimaal 1 game. Als game klaar is ga naar de portal en klik op profiel** | **Op het profiel staat de score van je hoogste behaalde score uit een game.** | **Mijn hoogste score uit de game is zichtbaar** |  |
| T\_Higscores\_2 | **Speel minimaal 2 games. Als game klaar is ga naar de portal en klik op profiel.** | **Op het profiel staat de hoogste score die je van de twee games gehaald hebt.** | **Mijn hoogste score is zichtbaar op het profiel scherm** |  |

# TestCoverage

<< Beschrijf aan de hand van een tabel (Requirements Traceability Matrix) welke requirements coverage je hebt bereikt met de in dit document beschreven testen. >>

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | T\_Besturing\_1 | T\_Besturing\_2 | T\_Schieten\_1 | T\_Schieten\_2 | T\_Diamant\_1 | T\_Spel\_Schiet\_1 | T\_Spel\_Schiet\_2 | T\_Multiplayer\_1 | T\_Multiplayer\_2 | T\_Portal\_1 | T\_Portal\_2 | T\_Portal\_3 | T\_PortalChat\_1 | T\_PortalChat\_2 | T\_Game\_chat\_1 | T\_Game\_chat\_2 | T\_Toernooi\_Maak\_1 | T-Toernooi\_Deel\_1 | T\_Singeplayer\_Maak\_1 | T\_Highscores\_1 | T\_Highscores\_2 |
| FR\_Besturing | x | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| FR\_Schieten |  |  | x | X |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| FR\_Diamant |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| FR\_Dood |  |  |  |  |  | x | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| FR\_Multi |  |  |  |  |  |  |  | x | X |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| FR\_PortalOm |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x | x | X |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| FR\_PortalCha |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x | X |  |  |  |  |  |  |  |
| FR\_GameRo |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x | X |  |  |  |  |  |
| FR\_Tournooi\_M |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | X |  |  |  |  |
| FR\_Toernooi\_D |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | X |  |  |  |
| FR\_Singleplayer\_M |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | X |  |  |
| FR\_GameOm |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | X |  |
| FR\_Highscore |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x |

# Conclusies

Aan de hand van de gemaakte en uitgevoerd testen zijn we tot de volgende conlcussie gekomen. Van de alle delen die we gemaakt hebben missen we alleen de toernooien en de singeplayer. Deze twee waren niet een erg hoge prioriteit in onze game. Afhankelijk van de risicoklassen van de requirement in het testplan document.

Zijn de testen verder goed uitgevoerd en goed onderbouwd.

Deze game heeft dus een resultaat voor een <Go>.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |