**Installatie Lode Runner**



Inhoud

[Versiebeheer 3](#_Toc499795272)

[Planning en control 4](#_Toc499795273)

[Analyse en design 4](#_Toc499795274)

[Omstandigheden 4](#_Toc499795275)

[Handleiding 4](#_Toc499795276)

[Procedure 4](#_Toc499795277)

[Beschrijving rol tester 4](#_Toc499795278)

[Beschrijving constructeur 4](#_Toc499795279)

[Implementatie en uitvoer 4](#_Toc499795280)

[Instructies 4](#_Toc499795281)

[Resultaten handleiding 6](#_Toc499795282)

[Evalueren van exit condities 6](#_Toc499795283)

[Afsluiten test 6](#_Toc499795284)

# Versiebeheer

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Versie** | **Datum** | **Beschrijving** |
| 0.1 | 28/11/17 | * Eerste versie van het Functioneel Ontwerp |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Planning en control

|  |  |
| --- | --- |
| **Document** | **Datum** |
| Testplan |  |
| Github |  |
| Handleiding |  |
| Zelftest/Testdagversie |  |
| Proces verbaal |  |

## Zelftest

* Evalueren of alle functionaliteiten aanwezig zijn
* Werkt Github?

## Exit fouten

|  |  |
| --- | --- |
| **Major fouten** | **Minor fouten** |
| Alle basics van Lode Runner | Verschillende moeilijkheidsgraden |
| Ladders | Geen timer bij ‘easy’ |
| Er moeten drie levels zijn | Meerdere soorten vijanden |
| Wanneer je alle objecten verzameld komt er een ladder naar beneden. Als je die ladder opklimt ga je naar het volgende level en bij het laatste level stopt het spel. Daarna kom je bij de highscores terecht. | Moet op vijanden kunnen springen |
|  | Mag niet zwart-wit zijn |
|  |  |
| (..) |  |

**/\*GLOBALE PLANNING T/M PROCES VERBAAL**

**EXIT FOUTEN MOET RENEE CONTROLEREN\*/**

# Analyse en design

## Omstandigheden

De tester komt in een rustige ruimte te zitten waar hij/zij niet kan worden afgeleid. Er wordt voor gezorgd dat de tester op een comfortabele stoel achter een tafel kan zitten. De handleiding, testplan, zelftest, het proces verbaal (testdagversie van alle documenten) en twee pennen liggen naast de laptop om het installeren te testen. **ALLE DOCUMENTEN TOEVOEGEN**

## Handleiding

In de handleiding wordt met afbeeldingen, stap voor stap, weergegeven hoe het spel via Github gedownload en geinstalleerd kan worden. **OOK DE GAME TESTEN**

## Procedure

De ‘gamers’ moeten het van elkaar testen. We komen op de testdag bij elkaar en moeten dan zonder hulp de handleiding van elkaar kunnen volgen.**MOETE ODIJK OPSTUREN**

## Beschrijving rol tester

De tester moet met een muis en keyboard om kunnen gaan en weten hoe je op het internet surfed. **WAT JE VERWACHT VAN DE TESTER**

## Beschrijving constructeur

Constructeur zet op de testdag van te voren alles klaar zodat de tester zonder problemen direct aan de slag kan. Voor de rest mag de constructeur nergens mee helpen. **WAT DE CONSTRUCTEUR MOET DOEN**

# Implementatie en uitvoer

## Instructies

De tester wordt van te voren geïnstrueerd:

* Tester mag geen overleg voeren met de contructeur
* Tester mag geen oordeel kunnen geven over de test
* Als de tester fouten ondenkt moet dat worden beschreven in het proces verbaal

## Resultaten handleiding

1. De tester komt op de website terecht om de game te downloaden
2. Bestand wordt in de browser gedownload
3. Map wordt geopent in programma winRAR **AANGEVEN WELKE VERSIE VAN WINRAR**
4. ‘Extraction path and options’ scherm wordt geopend
5. De tester extract de map met bestanden naar de desktop
6. De tester komt op de website van unity terecht om de juiste versie te downloaden
7. Installatiescherm van Unity wordt geopend en de tester moet de instructies van de installer volgen
8. Scherm om projecten in Unity te openen wordt geopend
9. File explorer wordt geopent en de tester navigeert naar het bureaublad om de projectmap te openen
10. Project wordt in Unity geopend

**IN DE HANDLEIDING MOETEN ER VIERKANTEN KOMEN ZODAT DE TESTER HET KAN AFVINKEN**

**JE MOET DE TESTER BIJVOORBEELD LATEN CONTROLEN OF DIE ALLE BESTANDEN IN DE MAP HEEFT GEDOWNLOAD ZODAT HIJ HET KAN AFVINKEN ENZO Xd**

# Evalueren van exit condities

(zie planning) ??

**EVALUATIE MET RENEE ALLE DOCUMENTEN MEENENMEN INCLUSIEF: PROCES VERBAAL, ZELFTEST ENZOVOORT :dddddddddd**

# Afsluiten test

**AANGEVEN WAT DE TESTER MOET DOEN ALS HIJ/ZIJ KLAAR IS**