**Installatie Lode Runner**



Inhoud

[Versiebeheer 3](#_Toc500314259)

[Planning en control 4](#_Toc500314260)

[Zelftest 4](#_Toc500314261)

[Exit fouten 4](#_Toc500314262)

[Benodigdheden 4](#_Toc500314263)

[Analyse en design 5](#_Toc500314264)

[Omstandigheden 5](#_Toc500314265)

[Handleiding 5](#_Toc500314266)

[Procedure 5](#_Toc500314267)

[Beschrijving rol tester 5](#_Toc500314268)

[Beschrijving constructeur 5](#_Toc500314269)

[Implementatie en uitvoer 6](#_Toc500314270)

[Instructies 6](#_Toc500314271)

[Resultaten handleiding 7](#_Toc500314272)

[Evalueren van exit condities 7](#_Toc500314273)

[Afsluiten test 8](#_Toc500314274)

# Versiebeheer

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Versie** | **Datum** | **Beschrijving** |
| 0.1 | 28/11/17 | * Eerste versie van het Functioneel Ontwerp |
| 0.2 | 30/11/17 | * Globale planning, zelftest en exit fouten toegevoegd * Analyse en design verder uitgebreid * Instructies uitgebreid |
| 0.3 | 5/12/17 | * Versie van WinRAR aangegeven * Neergezet wat de tester moet doen als hij/zij klaar is met de test * Resultaten 11 t/m 22 toegevoegd |
| 0.4 | 6/12/17 | * Benodigdheden toegevoegd * Aflsluiten test uitgebreid |

# 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 |
| Springen en lopen |  |
|  |  |
| (..) |  |

## Benodigdheden

De game is gemaakt voor het doe-het-zelf bedrijf ‘Eigen werk loont’ om de ladders op te promoten die zij verkopen op hun website.

* Een laptop met Windows 7 SP1+, 8, 10, 64-bit versies; Mac OS X 10.9+
* CPU met SSE2 instructieset support
* GPU met DX9 (shader model 3.0) or DX11 met feature level 9.3 mogelijkheden
* Unity versie 5.5.1f1
* WinRAR versie 5.20 (64-bit)
* Handleiding
* Testplan
* 2 pennen
* Proces verbaal

# 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.

## Handleiding

In de handleiding wordt met afbeeldingen, stap voor stap, weergegeven hoe het spel via Github gedownload en geinstalleerd kan worden. Het testen van verschillende functionaliteiten van de game staat er ook in beschreven.

## 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.

## Beschrijving rol tester

De tester moet met een muis en keyboard om kunnen gaan en weten hoe je op het internet surft. Ook moet de tester ervaring hebben met het programmeren van games in Unity.

## Beschrijving constructeur

Constructeur zet op de testdag van te voren alles klaar zodat de tester zonder problemen direct aan de slag kan. De constructeur zet de laptop klaar en legt alle documenten met twee pennen ernaast. Voor de rest mag de constructeur nergens mee helpen.

# 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
* Wanneer er een major fout wordt ontdekt moet de tester dat in het proces verbaal aangeven en de test afsluiten

## 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 5.20 (64-bit)
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
11. Scene ‘Main Menu.unity’ wordt geopend
12. Het spel wordt gestart zonder ERRORS
13. Scene ‘1Hard.unity’ wordt geopend
14. Speler gaat dood en speelt het level wordt opnieuw geladen
15. Vijand gaat dood
16. Ladder wordt beklommen
17. De kist wordt geopend
18. ‘+1’ komt boven je hoofd te staan
19. Er is 1 punt bij de score opgeteld. Score is nu 1/6
20. Spel gaat weer verder waar het was gebleven
21. Komt in het ‘Main Menu’ terecht
22. Unity is afgelsloten

# Evalueren van exit condities

**EVALUATIE MET RENEE ALLE DOCUMENTEN MEENENMEN INCLUSIEF: PROCES VERBAAL, ZELFTEST ETC.**

# Afsluiten test

Wanneer de test is afgerond vult de tester het proces verbaal in. Daarna meld hij/zij dit bij de controleur. De controleur zorgt dat alle apparatuur en documenten verzameld worden.

(Wanneer er een exit fout is gevonden geld dit ook)