Test rapport

Pouncy Paws

A Duck Hunt reboot

Versie: 1.0

Auteur: Mikaela Monsma

Datum: 01/06/2025

Inhoudsopgave

**Beschrijvingen en Testdoelen3**

Beschrijving

Testdoelen

**Testmethodologie3**

**Testcases4**

**Bevindingen5**

Positief

Verbeterpunten

**Aanbevelingen6**

**Conclusie7**

Beschrijving en Testdoelen

Beschrijving

Dit testrapport beschrijft het testprocess van de game “Pouncy Paws”. Een 2D-game met als inspiratie Duck Hunt. De speler bestuurt een kat die muizen en vogels moet vangen en zo punten moet scoren, dit zal tijdgebonden zijn. De game bevat 3 levels en 2 verschillende vijanden die de speler moet vangen.

Testdoelen

* Verifieren dat de core-mechanics goed werken (bewegen, springen en vangen)
* Controleren of de levels goed verlopen, correct laden en eindigen.
* Testen of de UI-elementen (timer en score) correct werken.
* Detecteren van bugs en performanceproblemen en deze ook oplossen.
* Controleren van de werking (balans) en power-ups.
* Het evalueren van gebruikerservaringen (flow, feedback, toegankelijksheid, beginnersvriendelijk).

Testmethodologie

Functionele testen – Core-gameplay elementen (beweging, springen, vangen) en UI-functionaliteiten.

Gebruikers testen – Spelersfeedback over gebruiksvriendelijkheid, fun-factor en flow.

Regressietesten – Controleren of nieuwe features geen bestaande functies breken.

Testomgeving:

Laptop met windows 10

Python versie: 2.6.1

Uitvoeren vanuit VS Code met live-debugging

Versiebeheer: Alles wordt bijgehouden in GitHub in een speciale repository.

Testcases

Test personen: 7

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Testcase ID** | **Omschrijving** | **Invoer** | **Verwachte Uitkomst** | **Status** |
| TC01 | Start game vanaf hoofdmenu | Klik op 'Start' | Level 1 laadt, speler verschijnt | Getest |
| TC02 | Afsluiten spel | Klik op 'Quit Game' | Spel sluit zonder foutmelding | Getest |
| TC03 | Spelerbeweging | A en D toetsen | Kat beweegt vloeiend links/rechts | Getest |
| TC04 | Springen | W toets | Kat springt omhoog en valt weer naar beneden | Getest |
| TC05 | Power-up activeren | Speler raakt power-up | Power-up actief, zichtbaar effect | Niet getest – niet aanwezig |
| TC06 | Vijand vangen | Speler raakt vijand | Vijand verdwijnt, score stijgt | Getest |
| TC07 | Pauze functie | Backspace toets | Pauze menu verschijnt, timer stopt | Getest |
| TC08 | Timer reset na levelovergang | Voltooi level | Timer start opnieuw in volgende level | Getest |
| TC09 | Score optellen | Speler vangt vijand | Score stijgt correct | Getest |
| TC10 | Tussenscherm | Level behaald | Congratulations scherm verschijnt | Getest |
| TC11 | Game Over | Speler haalt score niet | Game over scherm verschijnt | Getest |
| TC12 | Main menu pauze | Pauze > Main Menu | Spel keert terug naar menu, voortgang score verloren. Level opnieuw afspelen | Getest |
| TC13 | Onverwachte toetsen | Random knoppen indrukken | Geen effect op het spel | Getest |
| TC14 | Winnen van spel | Alle levels behaald | Congratulations eindscherm verschijnt | Getest |
| TC15 | Out of bounds | Rand van scherm | Speler kan niet buiten scherm bewegen | Getest |
| TC16 | Speel opnieuw na game over | Game over > Play again | Het spel start correct vanaf het begin (level 1) | Getest |
| TC17 | Begin scherm muziek | Speler bevindt zich in het hoofdmenu | De audio speelt alleen tijdens het hoofdmenu (en opties en credits) | Getest, Kleine bug fix nodig (in opties en credits) |
| TC18 | Sound effects | De speler springt, wint of verliest | De correct geluidseffecten spelen af | Getest |
| TC19 | Progressie moeilijkheidsgraad | Speler gaat naar hoger level | Score die behaald moet worden gaat omhoog | Getest |
| TC20 | Timer pauzeert correct | Speler pauzeert game | Timer stopt en hervat na unpause | Getest |

Bevindingen:

Uit de eerste testrondes kwamen de volgende aandachtspunten naar voren:

Positief:

* De kernmechanieken werken zoals verwacht (springen, vangen en lopen)
* Het pauzescherm en de game-over functionaliteiten zijn aanwezig en tonen geen directe fouten. Vervolgens leiden deze schermen ook naar de juiste vervolg menu’s wanneer deze geselecteerd zijn.
* Navigatie in de menu’s reageert correct op de pijltjes toetsen

Verbeter punten:

* Level 3 visuele duidelijkheid

Tijdens de start van level 3 is het lastig te zien waar de kat staat. Pas als de gebruiker beweegt is te zien waar de kat actief is.

* Toetsuitleg

Er is geen uitleg over de toetsen waardoor het niet duidelijk is welke toetsen gebruikt moeten worden voor speler besturing en menu besturing.

* UI opmaak

The User interface is vrij simpel en

* (Te) kleine speler

De kat die wordt bestuurd is vrij klein waardoor de muizen en vogels dezelfde grootte hebben.

### **Aanbevelingen**

Cosmetische verbeteringen:

* Verbeter de zichtbaarheid van de kat in Level 3. Dit kan door bijvoorbeeld een betere sprite sheet in te zetten of een andere achtergrond. Zo zal de speler de kat sneller kunnen zien.
* Andere kleurenschema om zo consistentie en professionelere uitstralingen te creëren.
* Opmaak tussen schermen (win, pauze en game over scherm).

Toetsuitleg:

* Toevoeging in de menu pagina’s, deze worden bestuurd met de pijltjes toetsen.
* Extra uitleg over de besturing van het karakter. In dit geval A en D voor het lopen en W om te springen.
* Uitleg dat het spel op pauze gezet wordt met backspace.

Gebruikerservaring:

* Betrek tijdens het maken van het spel spelers die niet bekend zijn met de game om te zien of zij intuïtief weten hoe zij moeten spelen. Hierop eventueel tutorials op aanpassen/ toevoegen.
* Feedback vragen over de moeilijkheidsgraad en pas deze indien nodig aan.

Conclusie

Uit de uitgevoerde testcases en de bevindingen blijkt dat de kernfunctionaliteit van “Pouncy Paws” grotendeels werkt zoals verwacht. De belangrijkste mechanics, zoals het bewegen, springen en vangen van vijanden, zijn getest en vertonen geen grote fouten. Het menu werkt stabiel, en de overgang naar verschillende levels verloopt in de meeste gevallen zonder problemen.

Er zijn echter enkele punten die nog aandacht vereisen, waaronder het moeilijk zichtbare pad voor de speler in Level 3, dat cosmetisch verbeterd kan worden.

Over het algemeen kan gesteld worden dat “Pouncy Paws” een stabiele basis heeft en dat het spel klaar is voor verdere verfijning en eventuele uitbreidingen, zoals extra audio en extra visuele effecten. Door enkele kleine cosmetische en gebruikerservaring-gerichte verbeteringen door te voeren, kan het spel een nog leukere en aantrekkelijkere ervaring bieden voor spelers.