**(Spel werkt in zowel Chrome als Explorer , alleen de achtergrond die ik heb gekozen voor de Main Menu is niet helemaal goed zichtbaar op Explorer. Voor het beste resultaat van het geheel is Chrome aanbevolen)**

- Testplan

- Testscenario

- Vragenlijst

- Testfootage (op youtube)

- course of action

**Test Plan:**

Ik wil te weten komen wat de user van het spel vindt.

Hier zal ik achter komen door te observeren hoe de user op het spel reageert en achteraf de user een vragenlijst laten invullen zodat ik meer feedback kan krijgen van wat er goed was , maar nog belangrijker dan dat is wat er niet goed was.

Vindt de speler het fijn om te spelen?

* Observeren hoe de speler reageert op het spel.
* Letten op positieve reacties van de speler in het gezicht.
* Gezicht moet dus worden gefilmd.

Tegen welke problemen loop de speler op?:

Onduidelijkheid

* In vragenlijst worden hier vragen over gesteld.
* Geluid van de speler en het gezicht opnemen en letten op reacties van verwarring.
* Gameplay footage bekijken of de speler doet wat hij/zij moet doen.

Bugs

* Vragen of de speler bugs tegenkwam
* Video bekijken of er bugs optreden.

Dingen die niet leuk zijn.

* In vragenlijst worden hier vragen over gesteld.

**Testscenario:**

Speel het spel en probeer zo veel mogelijk punten te scoren binnen 1 minuut (dit kun je doen door je speler dezelfde grote te maken als het goal). Zorg ervoor dat je hardop praat tijdens het spelen. Als je gefrustreerd raakt of blij bent laat dit dan ook zien.

**Vragenlijst:**

Wat was het doel was van het spel?:

Wat vond je niet leuk aan het spel?:

Wat zijn de problemen waar je tegen aan liep, tijdens het spelen?:

Op een schaal van 1 tot 5. Hoe leuk vond je het spel?:

Leg uit/geef opmerkingen over wat je zo leuk vond aan het spel:

Op een schaal van 1 tot 5. Vond jij dat het spel genoeg uitdaging had?:

Leg uit/geef opmerkingen over wat je zo uitdagend vond aan het spel:

Hoe vond je het uiterlijk van het spel? ( was het bijvoorbeeld verwarrend, had het mooie art):

Gebeurde er tijdens het spelen rare dingen, waarvan je dacht dat ze niet hoorde te gebeuren? (zo ja leg uit wat):

Waren er gebeurtenissen tijdens het spelen die verwarrend waren? (zo ja leg uit wat):

Wat vond je van de ligging van de button die je in het spel moest gebruiken? (en welke toets op het toetsenbord zou jij eventueel fijner vinden?):

Andere opmerkingen/Tips/Advies?:

Ingevulde vragenlijsten door: Otto, Amelie, Sabine en Wim (gemaakt met Google Forms)

**Otto: (15 jaar)**

Wat was het doel was van het spel?: proberen om met de precieze grootte in het vierkant te geraken.

Wat vond je niet leuk aan het spel?: Je moet iets te snel en veel klikken op L waardoor het te intensief werd.

Wat zijn de problemen waar je tegen aan liep, tijdens het spelen?: dat wat ik boven heb geschreven dus.

Op een schaal van 1 tot 5. Hoe leuk vond je het spel?: 3/5

Leg uit/geef opmerkingen over wat je zo leuk vond aan het spel: het kan een leuk spel worden alleen moet je het wel nog verder uitwerken en wat gemakkelijker maken voor de speler.

Op een schaal van 1 tot 5. Vond jij dat het spel genoeg uitdaging had?: 4/5

Leg uit/geef opmerkingen over wat je zo uitdagend vond aan het spel: je moet heel snel de precieze grootte zien te krijgen.

Hoe vond je het uiterlijk van het spel? ( was het bijvoorbeeld verwarrend, had het mooie art): het mag nog iets leuker worden gemaakt.

Gebeurde er tijdens het spelen rare dingen, waarvan je dacht dat ze niet hoorde te gebeuren? (zo ja leg uit wat): nope

Waren er gebeurtenissen tijdens het spelen die verwarrend waren? (zo ja leg uit wat): nee

Wat vond je van de ligging van de button die je in het spel moest gebruiken? (en welke toets op het toetsenbord zou jij eventueel fijner vinden?): de spatie zou misschien wat comfortabeler zijn

Andere opmerkingen/Tips/Advies?: NNNIIICCCEEE!!!

**Amelie: (10 jaar)**

Wat was het doel was van het spel?: het blokje moet je zo groot maken als het vierkant dat je ziet

Wat vond je niet leuk aan het spel?: dat het best snel ging

Wat zijn de problemen waar je tegen aan liep, tijdens het spelen?: dat het best snel ging

Op een schaal van 1 tot 5. Hoe leuk vond je het spel?: 5/5

Leg uit/geef opmerkingen over wat je zo leuk vond aan het spel: dat het moeilijk is en daarom wil je steeds winnen

Op een schaal van 1 tot 5. Vond jij dat het spel genoeg uitdaging had?: 5/5

Leg uit/geef opmerkingen over wat je zo uitdagend vond aan het spel: dat jet precies de goede maat moest hebben

Hoe vond je het uiterlijk van het spel? ( was het bijvoorbeeld verwarrend, had het mooie art): het was mooi

Gebeurde er tijdens het spelen rare dingen, waarvan je dacht dat ze niet hoorde te gebeuren? (zo ja leg uit wat): het begin want ik wist niet dat je op de L moest klikken

Waren er gebeurtenissen tijdens het spelen die verwarrend waren? (zo ja leg uit wat): dat je het blokje groter moest maken en dan weer kleiner

Wat vond je van de ligging van de button die je in het spel moest gebruiken? (en welke toets op het toetsenbord zou jij eventueel fijner vinden?): ik vind de L wel leuk bedacht maar ik zou zelf spatie doen

Andere opmerkingen/Tips/Advies?:

**Sabine: (50 jaar)**

Wat was het doel was van het spel?: vierkant net zo groot krijgen als goal

Wat vond je niet leuk aan het spel?: ging veel te snel, weinig actie, veel herhaling

Wat zijn de problemen waar je tegen aan liep, tijdens het spelen?: steeds opnieuw moeten tikken, kunt knop niet vasthouden

Op een schaal van 1 tot 5. Hoe leuk vond je het spel?: 3/5

Leg uit/geef opmerkingen over wat je zo leuk vond aan het spel: muziekje, kleuren

Op een schaal van 1 tot 5. Vond jij dat het spel genoeg uitdaging had?: 3/5

Leg uit/geef opmerkingen over wat je zo uitdagend vond aan het spel: zo snel mogelijk klikken

Hoe vond je het uiterlijk van het spel? ( was het bijvoorbeeld verwarrend, had het mooie art): niet veel art

Gebeurde er tijdens het spelen rare dingen, waarvan je dacht dat ze niet hoorde te gebeuren? (zo ja leg uit wat): puntentelling begreep ik niet. Dacht dat dat gewoon maar doorliep

Waren er gebeurtenissen tijdens het spelen die verwarrend waren? (zo ja leg uit wat): soms was het niet duidelijk dat het blokje al begon te vergroten of verkleinen

Wat vond je van de ligging van de button die je in het spel moest gebruiken? (en welke toets op het toetsenbord zou jij eventueel fijner vinden?): spatiebalk?

Andere opmerkingen/Tips/Advies?: meer kleur, wellicht goal steeds op een andere plek laten verschijnen, dit is nog teveel heen-en-weer pingpong, meer onverwachte dingen

**Wim: (47 jaar)**

Wat was het doel was van het spel?: De twee vlakken op elkaar afstemmen

Wat vond je niet leuk aan het spel?: de vrolijke muziek en de dynamiek

Wat zijn de problemen waar je tegen aan liep, tijdens het spelen?: ik begreep niet goed wat je juist moest doen

Op een schaal van 1 tot 5. Hoe leuk vond je het spel?: 3/5

Leg uit/geef opmerkingen over wat je zo leuk vond aan het spel: de muziek en de afwisseling

Op een schaal van 1 tot 5. Vond jij dat het spel genoeg uitdaging had?: 3/5

Leg uit/geef opmerkingen over wat je zo uitdagend vond aan het spel: het snelle klikken

Hoe vond je het uiterlijk van het spel? ( was het bijvoorbeeld verwarrend, had het mooie art): de art was mooi maar ik miste de aanduiding van wat ik goed of fout deed

Gebeurde er tijdens het spelen rare dingen, waarvan je dacht dat ze niet hoorde te gebeuren? (zo ja leg uit wat): nee niet echt

Waren er gebeurtenissen tijdens het spelen die verwarrend waren? (zo ja leg uit wat): de aard van het spel is niet heel duidelijk

Wat vond je van de ligging van de button die je in het spel moest gebruiken? (en welke toets op het toetsenbord zou jij eventueel fijner vinden?): de ligging van de L is in principe goed maar ik zou wel explicieter vermelden dat je daarmee het spel bedient

Andere opmerkingen/Tips/Advies?: geef even een demo zodat je meteen weet wat de bedoeling is, en laat het duidelijk blijken wanneer je gescoord hebt of iets goed hebt gedaan

**Alle video’s staan op:** <http://21323.hosts.ma-cloud.nl/OneButtonGame/Usertest.html>

**course of action:** (dit kon ik opmaken uit de video’s en vragenlijst)

*Video's:*

- In het begin niet duidelijk welke toets je moet gebruiken

- In het begin niet duidelijk wat je moet doen en hoe je dat moet doen

- Geen indicatie van het kleiner worden en groter worden van je speler

- Een speler gaf aan te willen stoppen midden in het spel en het was frustrerend dat dat niet kon (Dit komt denk ik vooral omdat het zo intensief was)

- Time glitch als je doorgaat na het eindscherm

(disabelen van key als Time = 0 zou dit misschien kunnen verhelpen)

- Te intensief / te Moeilijk voor speler, maar de spelers zijn daardoor ook heel erg gefocust.

("het is lastig - Amelie")

("dit is zo moeilijk - Sabine")

("Ik krijg pijn - Sabine")

- Main Menu Maken

- Demo / Uitleg maken in Main Menu

*VragenLijst:*

*Negatief:*

- Spelers snapte wat het doel van het spel was

- Het spel had weinig actie, ging veel te snel, veel herhaling en deed na enige tijd pijn aan de hand/vinger

- Een speler vond het irritant dat je de knop constant opnieuw moest indrukken en dat je hem niet kon vasthouden

- Geen goeie aanduiding of je het goed of fout deed

- Puntentelling was verwarrend. (het leek alsof t alleen maar doorliep)

- De speler snapt niet wat je moet doen met het groter en kleiner worden en wanneer je dat moet doen

*Positief:*

- De leukheid van het spel werd gemiddeld beoordeelt (3 op een schaal van 5)

- De muziek was leuk

- De moeilijkheid was juist ook goed , want daardoor wou je juist meer moeite doen om te winnen

- De kleuren zijn leuk

- Het snelle klikken werd als iets uitdagends gezien

- De goeie maat krijgen van je goal is een leuke mechanic

- De L toets was niet het meest comfortabele. De spatiebalk zou fijner zijn

- De L toets kan wel alleen dan beter aangeven dat je daarmee moet spelen

*Adviezen:*

- Meer kleur, Goal op meerdere plekken laten verschijnen, meer onverwachte dingen.

- Demo/ Tutorial van hoe het spel werkt en duidelijk laten zien wanneer je iets goed doet en wanneer je hebt gescoord

Wat ik kon opmaken uit de beantwoorde vragen en de filmpjes is dat er veel enthousiasme is , maar wel veel onduidelijk is. Ik zal dan ook werken aan de volgende dingen: (deze veranderingen zijn de veranderingen die ik al heb gemaakt)

* Het veranderen van de L toets naar de Spatiebalk (waarbij je de toets ingedrukt moet houden om te spelen in plaats van de hele tijd op de toets te tappen).
* Main Menu maken. (<http://21323.hosts.ma-cloud.nl/OneButtonGame/MainMenu.html>)
* De snelheid van het spel veranderen.
* Het spel smoother later voelen.
* Duidelijk aangeven wat je goal is door deze wit te maken.
* De score fixen (zorgen dat je ook echt punten krijgt afhankelijk van hoe goed je het doet in plaats van een doorlopende score).
* Een uitleg , zodat het duidelijker wordt hoe je het spel moet spelen. (<http://21323.hosts.ma-cloud.nl/OneButtonGame/Tutorial.html>)
* Muziek aangepast op de nieuwe sfeer die ik het spel heb gegeven.
* Het restarten van het spel nadat het is afgelopen (Dit heb ik pas gemaakt op 15 april , omdat ik het vergeten was).
* Time glitch is niet meer van toepassing.