Acceptatietest

Copodi Gaming™

# Inleiding

In dit document staat verschillende tests omschreven voor de applicatie zodat deze geaccepteerd kan worden door de klant. Scenario’s worden beschreven met een begin/eindsituatie en de stappen die nodig zijn om van de beginsituatie naar de eindsituatie te komen. Functionaliteit zoals beschreven in dit document komt overeen met het functioneel ontwerp en het programma van eisen.

**Begeleider acceptatie test:** Peter Janssen

**Uitvoerder acceptatie test:** Alexander Deelen

# Uitleg

De gegeven hoofdstukken bevatten het volgende:

* **Acceptatie test**: Omschrijving van de scenario’s, begin/eindsituaties en stappen voor de acceptatietests.
* **Checklist**: Controle elementen om de geaccepteerde elementen mee af te tekenen.
* **Testresultaten en Feedback**: Conclusies van alle test resultaten samen met feedback gegeven door de gebruiker, weergeven in een tabel.
* **Aanpassingen**: Of er door de testresultaten en/of feedback aanpassingen gemaakt zullen worden en wat hiervoor gedaan zal worden.

# Acceptatie tests

In dit hoofdstuk staan scenario’s en teststappen omschreven om de functionaliteit te testen van het product.

De volgende tests zijn opgesteld om de functionaliteit te testen:

1. Gebruiker wil het spel starten
2. Gebruiker wil het spel beëindigen
3. Gebruiker wil zijn karakter aanpassen
4. Gebruiker wil in de wereld bewegen
5. Gebruiker wil in een gevecht met een tegenstander belanden
6. Gebruiker wil een gevecht winnen
7. Gebruiker wil een gevecht verliezen
8. Gebruiker wil een gevecht snel verlaten
9. Gebruiker wil het spel pauzeren
10. Gebruiker wil vanuit het spel terug naar het hoofdmenu

## Test 1: Gebruiker wil het spel starten

**Scenario**: De gebruiker wil het spel beginnen

**Beginsituatie**: Het spel is niet opgestart

**Eindsituatie**: Het spel is opgestart

**Stappen**:

1. De gebruiker opent de ProtaskRPG.exe file
2. De gebruiker komt in het hoofdmenu terecht

**Verwacht resultaat**: De gebruiker heeft het spel gestart en zit nu in het hoofdmenu.

**Werkelijke resultaat**: De gebruiker heeft het spel gestart en zit nu in het hoofdmenu.

## Test 2: Gebruiker wil het spel beëindigen

**Scenario**: De gebruiker wil het spel afsluiten

**Beginsituatie**: De gebruiker zit in het hoofdmenu

**Eindsituatie**: De gebruiker heeft het spel afgesloten

**Stappen**:

1. De gebruiker navigeert in het hoofdmenu naar de ‘Exit’ knop
2. De gebruiker klikt op de ‘Play’ knop
3. Het spel sluit af en de gebruiker is terug op zijn desktop

**Verwacht resultaat**: De gebruiker heeft het spel afgesloten

**Werkelijke resultaat**: De gebruiker heeft het spel afgesloten

## Test 3: Gebruiker wil zijn karakter aanpassen

**Scenario**: De gebruiker zit in het spel en wil zijn karakter aanpassen

**Beginsituatie**: De gebruiker staat op het hoofdmenu zoals beschreven via Test 1

**Eindsituatie**: De gebruiker heeft zijn karakter aangepast

**Stappen**:

1. De gebruiker navigeert in het hoofdmenu naar de ‘Start Game’ knop
2. De gebruiker klikt op de ‘Play’ knop
3. Het spel gaat naar een ‘Character Creator’ scene
4. De gebruiker ziet een voorbeeld van de kleuren die het karakter gaat bevatten, en kleuren-sliders die individuele onderdelen van het karakter herkleuren
5. De gebruiker gebruikt de sliders om de kleuren naar wens aan te passen via het RGB kleuren pallet
6. De gebruiker drukt op de ‘Okay’ knop
7. Het spel toont nu de ‘Wereld’ scene, en het karakter heeft de gekozen kleuren van de preview in de vorige scene

**Verwacht resultaat**: De gebruiker heeft zijn karakter aangepast en bevind zich nu in de speelwereld

**Werkelijke resultaat**: De gebruiker heeft zijn karakter aangepast en bevind zich nu in de speelwereld

## Test 4: Gebruiker wil in de wereld bewegen

**Scenario**: De gebruiker zit in de speelwereld en wil bewegen

**Beginsituatie**: De gebruiker bevind zich in de speelwereld zoals beschreven in test 3

**Eindsituatie**: De gebruiker heeft zichzelf verplaatst in de wereld

**Stappen**:

1. De gebruiker ziet de wereld voor zich met zijn karakter in het midden
2. De gebruiker gebruikt de W, A, S en D toetsen op het toetsenbord om Noordelijk, Westelijk, Zuidelijk en Oostelijk te bewegen
3. De gebruiker ziet zijn karakter bewegen met het gebruik van de toetsen

**Verwacht resultaat**: De gebruiker heeft zijn karakter bewogen naar een andere locatie in de speelwereld

**Werkelijke resultaat**: De gebruiker heeft zijn karakter bewogen naar een andere locatie in de speelwereld

## Test 5: Gebruiker wil in een gevecht met een tegenstander belanden

**Scenario**: De gebruiker wil een tegenstander tegenkomen en ermee in een gevecht belanden

**Beginsituatie**: De gebruiker bevind zich in de speelwereld zoals beschreven in Test 3

**Eindsituatie**: De gebruiker is in een gevecht beland met een tegenstander en ziet de bijbehorende elementen

**Stappen**:

1. De gebruiker bevind zich in de wereld
2. De gebruiker beweegt zijn karakter zoals beschreven in test 4
3. De gebruiker beweegt door de wereld totdat hij een krab in de wereld vindt
4. De gebruiker beweegt zijn karakter naar de krab toe
5. Wanneer de krab en het karakter elkaar aanraken start een gevecht en gevechtselementen komen op het scherm te staan

**Verwacht resultaat**: De gebruiker is in een gevecht met een tegenstander beland en ziet de bijbehorende elementen

**Werkelijke resultaat**: De gebruiker is in een gevecht met een tegenstander beland en ziet de bijbehorende elementen

## Test 6: Gebruiker wil een gevecht winnen

**Scenario**: De gebruiker is in een gevecht en wil deze winnen

**Beginsituatie**: De gebruiker bevind zich in een gevecht zoals beschreven in test 5

**Eindsituatie**: De gebruiker heeft het gevecht gewonnen en bevind zich weer in de speelwereld

**Stappen**:

1. De gebruiker bevind zich in een gevecht en wacht op zijn beurt
2. Als het de gebruiker zijn beurt is, drukt hij op de ‘Attack’ knop om zijn tegenstanders aan te vallen
3. De tegenstander verliest levenspunten zoals te zien is in zijn statistieken
4. De tegenstander is aan de beurt en valt de speler aan, de speler verliest levenspunten
5. Herhaal vanaf stap 2 totdat de tegenstander geen levenspunten meer heeft
6. De speler heeft het gevecht gewonnen, zoals zichtbaar in de elementen
7. De gebruiker ziet weer de speelwereld, in dezelfde positie zoals hij stond voordat het gevecht begon

**Verwacht resultaat**: De speler heeft het gevecht gewonnen, de speelwereld is weer zichtbaar

**Werkelijke resultaat**: De speler heeft het gevecht gewonnen, de speelwereld is weer zichtbaar

## Test 7: Gebruiker wil een gevecht verliezen

**Scenario**: De gebruiker bevind zich in een gevecht, hij wil deze verliezen (Om wat voor reden dan ook)

**Beginsituatie**: De gebruiker bevind zich in een gevecht zoals beschreven in test 5

**Eindsituatie**: De gebruiker heeft het gevecht verloren en bevind zich weer in de speelwereld

**Stappen**:

1. De gebruiker bevind zich in een gevecht en wacht op zijn beurt (Als hij al eerder in een gevecht beland was, zal hij al minder levenspunten hebben
2. Als het de gebruiker zijn beurt is, drukt hij op de ‘Attack’ knop om zijn tegenstanders aan te vallen
3. De tegenstander verliest levenspunten zoals te zien is in zijn statistieken
4. De tegenstander is aan de beurt en valt de speler aan, de speler verliest levenspunten
5. Herhaal vanaf stap 2 totdat de speler geen levenspunten meer heeft
6. De speler heeft het gevecht verloren, zoals zichtbaar in de elementen
7. De gebruiker ziet weer de speelwereld, in dezelfde positie zoals hij stond voordat het gevecht begon, al zijn levenspunten zijn hersteld

**Verwacht resultaat**: De speler heeft het gevecht verloren, de speelwereld is weer zichtbaar

**Werkelijke resultaat**: De speler heeft het gevecht verloren, de speelwereld is weer zichtbaar

## Test 8: Gebruiker wil een gevecht snel verlaten

**Scenario**: De gebruiker bevind zich in een gevecht, hij wil deze snel beëindigen

**Beginsituatie**: De gebruiker bevind zich in een gevecht zoals beschreven in test 5

**Eindsituatie**: De gebruiker heeft het gevecht beëindigd door weg te rennen

**Stappen**:

1. De gebruiker bevind zich in een gevecht en wacht op zijn beurt (Als hij al eerder in een gevecht beland was, zal hij al minder levenspunten hebben
2. Als het de gebruiker zijn beurt is, drukt hij op de ‘Run’ knop Weg te rennen van zijn tegenstander
3. De elementen tonen aan dat de speler heeft weggerend
4. De gebruiker ziet de speelwereld weer en bevind zich op de plek waar hij stond voordat het gevecht begon

**Verwacht resultaat**: De speler heeft het gevecht verlaten, de speelwereld is weer zichtbaar

**Werkelijke resultaat**: De speler heeft het gevecht verlaten, de speelwereld is weer zichtbaar

## Test 9: Gebruiker wil het spel pauzeren

**Scenario**: De gebruiker bevind zich in de speelwereld maar wil het spel pauzeren

**Beginsituatie**: De speler bevind zich in de speelwereld zoals beschreven in test 3

**Eindsituatie**: De speler heeft het pauzemenu geopend

**Stappen**:

1. De speler bevind zich in de speelwereld
2. De speler drukt op de ‘Escape’ toets op het toetsenbord
3. Het spel pauzeert en het pauzemenu verschijnt

**Verwacht resultaat**: Het spel is gepauzeerd

**Werkelijke resultaat**: Het spel is gepauzeerd

## Test 10: Gebruiker wil vanuit het spel terug naar het hoofdmenu

**Scenario**: De gebruiker wil terug naar het hoofdmenu

**Beginsituatie**: De speler bevind zich in de speelwereld zoals beschreven in test 3

**Eindsituatie**: De speler bevind zich weer in het hoofdmenu

**Stappen**:

1. De speler bevind zich in de speelwereld
2. De speler gaat naar het pauzemenu zoals beschreven in test 9
3. De speler drukt op de ‘Menu’ knop
4. Het spel sluit de speelwereld en gaat terug naar het hoofdmenu

**Verwacht resultaat**: Het hoofdmenu is weer zichtbaar

**Werkelijke resultaat**: Het hoofdmenu is weer zichtbaar

# Checklist

In deze checklist staan alle functionaliteiten weergeven zoals deze beschreven staan in de acceptatietests. Ook wordt er aangegeven of deze is goedgekeurd of afgekeurd

|  |  |
| --- | --- |
| Functionaliteit | Keuring |
| Gebruiker wil het spel starten | Goed |
| Gebruiker wil het spel afsluiten | Goed |
| Gebruiker wil zijn karakter aanpassen | Goed |
| Gebruiker wil bewegen in de speelwereld | Goed |
| Gebruiker wil in een gevecht belanden | Goed |
| Gebruiker wil een gevecht winnen | Goed |
| Gebruiker wil een gevecht verliezen | Goed |
| Gebruiker wil een gevecht snel verlaten | Goed |
| Gebruiker wil het spel pauzeren | Goed |
| Gebruiker wil terug naar het hoofdmenu | Goed |

# Testresultaten en Feedback

Alle tests zijn doorgelopen, hier staan de resultaten en feedback

|  |  |
| --- | --- |
| Test | Resultaat/Feedback |
| 1 | Goed, Het programma start goed op |
| 2 | Goed, Het programma sluit goed af |
| 3 | Goed, Karakters aanpassen werkt |
| 4 | Goed, Beweging werkt |
| 5 | Goed, Gevechten werken, Elementen zijn wel bugged |
| 6 | Goed, Gevechten zijn te winnen |
| 7 | Goed, Gevechten zijn te verliezen |
| 8 | Goed, Gevechten zijn snel te beëindigen |
| 9 | Goed, Het spel is te pauzeren |
| 10 | Goed, het spel kan terug naar het hoofdmenu |

**Meer feedback van de uitvoerder**:

“Het is een werkend product, hij is alleen wel niet zo mooi als verwacht en kan nog veel verbeteringen ondergaan”

# Aanpassingen

Als er aanpassingen gemaakt gaan worden op basis van feedback of resultaten worden deze hier weergeven

Per uitvoering van de opdracht, en het feit dat alle resultaten positief zijn zullen we op dit punt nog geen aanpassingen gemaakt worden.