Acceptatietesten Crypts of Eternity

## 

Naam: Ody Chen, Yafang Chow, Quinten van den Dungen Bille, Neo Tsang

Datum: 31-01-2025

Versie: 1

# Acceptatietest

|  |  |
| --- | --- |
| **Functionaliteit** | **Items** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **De speler kan een voorwerp oppakken** | | | | | |
| **Scenario** | * **Loop richting een voorwerp naar keuze** * **Pak een voorwerp op (of van de grond of van een kist)** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Het voorwerp wordt toegevoegd in de inventaris | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Het voorwerp wordt toegevoegd in de inventaris en de console laat weten dat het voorwerp is opgepakt. | | | | | |
| **Aanpassingen** | - | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** | 1 | **Prioriteit[[1]](#endnote-1)** | hoog | **Door** | **Ody** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **De speler kan een voorwerp gebruiken als het is te consumeren is** | | | | | |
| **Scenario** | * **Loop richting een voor naar keuze** * **Pak een voorwerp op van de grond** * **Open je inventaris met de knop ‘E’** * **Richt met je muis op het desbetreffende voorwerp** * **Druk op de rechtermuisknop** * **Druk op de knop ‘Use’** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Het voorwerp wordt gebruikt | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Het voorwerp wordt gebruikt en de speler krijgt een aantal levens terug | | | | | |
| **Aanpassingen** | - | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** | 1 | **Prioriteit\*** | Hoog | **Door** | **Ody** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **De speler kan een voorwerp aantrekken als het uitrusting of een wapen is** | | | | | |
| **Scenario** | * **Loop richting een voorwerp naar keuze** * **Pak een voorwerp op van een kist** * **Open je inventaris met de knop ‘E’** * **Richt met je muis op het desbetreffende voorwerp** * **Druk op de rechtermuisknop** * **Druk op de knop ‘Equip’** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Het voorwerp is aangetrokken | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Het voorwerp is aangetrokken en de bonus statistieken worden toegevoegd aan de speler | | | | | |
| **Aanpassingen** | - | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** | 1 | **Prioriteit\*** | hoog | **Door** | **Ody** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **De speler kan een munt oppakken** | | | | | |
| **Scenario** | * **Loop richting een willekeurige vijand naar keuze** * **Val de vijand aan tot zijn levens op zijn** * **De vijand zal een munt op de grond plaatsen die op te pakken is** * **Loop richting de munt** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | De munt is opgepakt en het wordt op de coin display laten zien | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | De munt is opgepakt en het wordt op de coin display laten zien | | | | | |
| **Aanpassingen** | - | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** | 1 | **Prioriteit\*** | hoog | **Door** | **Ody** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Functionaliteit** | **Winkel** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **De speler kan een winkel openen** | | | | | |
| **Scenario** | * **Navigeer door de map heen** * **Loop richting de winkel sprite als die gevonden is** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | De winkel opent voor de gebruiker | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | De winkel opent voor de gebruiker en de game wordt gepauseerd | | | | | |
| **Aanpassingen** | - | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** | 1 | **Prioriteit**\* | hoog | **Door** | **Ody** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **De speler kan een voorwerp uit de winkel kopen** | | | | | |
| **Scenario** | * **Open de winkel door er naar toe te lopen** * **Druk op de knop ‘Buy’ onder het voorwerp** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Het voorwerp wordt aan de inventaris toegevoegd als de speler genoeg geld heeft | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Het voorwerp wordt toegevoegd aan de inventaris als de speler genoeg geld heeft en het voorwerp in de winkel wordt vernieuwd | | | | | |
| **Aanpassingen** | - | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** | 1 | **Prioriteit\*** | middel | **Door** | **Ody** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **De speler kan de winkel verlaten** | | | | | |
| **Scenario** | * **Open de winkel door en naar toe te lopen** * **Druk op de knop ‘Quit’ onderaan in het scherm** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | De speler verlaat de winkel | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | De speler verlaat de winkel en het spel wordt voortgezet | | | | | |
| **Aanpassingen** | - | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** | 1 | **Prioriteit\*** | laag | **Door** | **Ody** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Functionaliteit** | **Algemeen** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **De speler kan een kist openen** | | | | | |
| **Scenario** | * **Navigeer door de map heen** * **Loop richting de kist als die gevonden is** * **Pak het voorwerp op van de onderkant** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | De kist opent en een voorwerp wordt op de grond geplaatst | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | De kist opent en een animatie speelt af met een geluidje. Ook wordt het voorwerp op de grond geplaatst. | | | | | |
| **Aanpassingen** | - | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** | 1 | **Prioriteit**\* | hoog | **Door** | **Ody** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **De speler kan op een valstruik lopen** | | | | | |
| **Scenario** | * **Loop richting een valstruik sprite** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | De speler krijgt schade aan zijn levens | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | De speler krijgt schade aan zijn levens en het wordt gelijk geupdate in de HP UI onderin het scherm | | | | | |
| **Aanpassingen** | - | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** | 1 | **Prioriteit\*** | laag | **Door** | **Ody** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **De speler kan zich verplaatsen** | | | | | |
| **Scenario** | * **Druk op één van de WASD toetsen op je toetsenbord** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | De speler beweegt de richting op waar de toets zich op bevind | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | De speler beweegt de richting op waar de toets zich op bevind | | | | | |
| **Aanpassingen** | - | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** | 1 | **Prioriteit\*** | hoog | **Door** | **Ody** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **De speler kan de beweegtoetsen aanpassen** | | | | | |
| **Scenario** | * **Druk op de schroef icoontje rechtsboven in het beginscherm of in de instellingen(via ‘ESC’ toets)** * **Druk op een van de toetsen die je wilt aanpassen** * **Tik een nieuwe toets in** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | De toets wordt opnieuw gebonden aan de toets naar keuze | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | De toets wordt opnieuw gebonden aan de toets naar keuze | | | | | |
| **Aanpassingen** | - | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** | 1 | **Prioriteit\*** | laag | **Door** | **Ody** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **De speler kan aanvallen** | | | | | |
| **Scenario** | * **Druk op de linker muisknop** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | De speler valt aan | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | De speler valt aan en vijanden die in de richting staan van de aanval krijgen schade aan hun levens | | | | | |
| **Aanpassingen** | - | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** | 1 | **Prioriteit\*** | hoog | **Door** | **Ody** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | **De speler kan verdedigen** | | | | | |
| **Scenario** | * **Druk op de rechter muisknop** | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | De speler verdedigt zichzelf en krijgt minder schade van vijanden | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | De speler verdedigt zichzelf en krijgt minder schade van vijanden m.b.v. een animatie | | | | | |
| **Aanpassingen** | - | | | | | |
| **Uitvoering** | **Uren** | 1 | **Prioriteit\*** | middel | **Door** | **Ody** |

1. Gebruik voor de prioriteit de volgende codering:  
   1 = Laag  
   2 = Middel  
   3 = Hoog [↑](#endnote-ref-1)