TESTPLAN EN TESTRAPPORT

Inhoud

[Inleiding 2](#_Toc156752986)

[Testomgeving 3](#_Toc156752987)

[Testontwerp 4](#_Toc156752988)

[Testrapportage 5](#_Toc156752989)

# Inleiding

Dit is een spel waarvan de avonturier zichzelf probeert te knokken uit levels waar hij vast zit.

Hierin komt hij en zijn vrienden obstakels en vijanden tegen waarvan ze die moeten overwinnen om zo uit de level te komen.

# Testomgeving

Beschrijf de vereisten voor de testomgeving, inclusief hardware, software, netwerkconfiguraties en eventuele externe systemen die nodig zijn voor het uitvoeren van de test.

* Lenovo 16 GB RAM: CPU: Ryzen 7 5700U 512 GB
* HP Pavillion 16 GB RAM CPU: Ryzen 7 5825U 512 GB
* Godot Engine
* Godot Code
* Generieke internet verbinding

# Testontwerp

Geef een gedetailleerde beschrijving van de testgevallen en testscenario’s die zullen worden uitgevoerd. Dit omvat ook de testgegevens en verwachte resultaten. Voor dit project ga je zelf per userstory de testscenario’s beschrijven.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Userstory | | Actie | | Testdata | Verwacht Resultaat | | Resultaat | | Succes ja/nee |
| Github configureren.  Assets uitwisselen, kijken wie wat weet. | | Members mergen | |  | ja | | Mergen brengt comfilcten | | nee |
| Character sprites implementeren | | Assets downloaden | |  | ja | | Is wel gelukt en toegepast | | ja |
| Movement behaviour | | GodotEngine code | |  | ja | | Bewegingen coderen is ook succes geworden | | ja |
| Tilemap | | Tilemap background downloaden | |  | ja | | Een background toevoegen is ook gelukt | | ja |
| Enemies sprites | Het selecteren van de enemy sprites | |  | | ja | Het zoeken naar een geplaatse assest is gelukt | | Ja, maar niet helemaal | |
| Enemy behaviour | Gedragingen van de enemy (collisions) etc. | |  | | ja | De enemy heeft physics geimplementeerd in zijn code | | ja | |
| Coins/Item systeem | Items/punten systeem die dan dingen optellen | |  | | ja | De speler kan zien hoeveel punten hij kan scoren | | ja | |

2de Jaar Bonus Stage

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bonus Stage | Een totaal nieuwe level waarin de player naar de finish line moet om het spel te beeindigen | 29-6-2025 | ja | Het is gelukt echter wou ik de background nog toevoegen in de toekomst | Om het spel te finishen moet je naar de finish halen |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| START/QUIT UI | Hoofdmenu en pause/quit fumctie |  |  | De speler kan dan op elk moment de gewenste uitvoeren doen | Ja, half. De speler kan Starten maar er is nog een pause menu geimplementeerd |

# Testrapportage

Bereken hoeveel procent van de testen geslaagd zijn, en schrijf hier een verbetervoorstel voor de volgende oplevering.  
  
Op dit moment is er 90% van de testen geslaagd.

Het hoofdmenu en systeem waren we al mee bezig. Ook willen we natuurlijk de coins/punten systeem coderen zodat de gebruiker weet hoeveel punten hij heeft en kan scoren. Hiervoor moeten we nog onderzoeken welke puntensysteem we willen en zowel past bij onze game. De game transitie naar een andere level zouden ook graag willen implementeren. Dit is in anno 2025 gelukt. De speler kan nu naar een bonus level waarin hij de finish flag moet halen. De speler zou dan eerst 16 coins moet hebben voordat de event wordt getriggerd.