**Ballistic Bounce**

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
| * Game Development Document * Testplan |
| **Auteur: Azad Akin, Ayoub Ebrahimin, Rauf Bhikhie**  **Datum: 28-01-2025**  **Opdrachtgever: J. Van der Brugge**  **Plaats: Jan Lighthartstraat 250, Rotterdam** |
|  |

|  |
| --- |
|  |

Inhoud

[Bijlage Opdracht 1: Stelt een relevant Game Development Document op 2](#_Toc4075295)

[Game Development Document 2](#_Toc4075296)

[Bijlage Opdracht 2, sub D: Stelt een eenvoudig testplan op 3](#_Toc4075297)

Testrapport…………………………………………………………………………………………………….3

Testlog……...…………………………………………………………………………………………………..3

Versiebeheer

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Auteur | Versie | Wijzigingen | Datum |
| Azad,Ayoub,Rauf | 1 | Player & Enemy toegevoegd | 20-06-2024 |
| Azad,Ayoub,Rauf | 1.1 | Shooting ability bij de Player & Enemy | 22-06-2024 |
| Azad,Ayoub,Rauf | 1.2 | Shooting speed improved | 24-06-2024 |
| Azad,Ayoub,Rauf | 1.3 | Game gefinaliseerd | 27-06-2024 |

# 

# Bijlage Opdracht 1: Stelt een relevant Game Development Document op

1.Spel Omschrijving

## Game Design Document

*Core Statement*:

Onze spel gaat over vijanden schieten en kijken hoe ver je kan komen.

*Design Goals*:

1. Player kan overal binnen de grenzen van het spel bewegen
2. Player schiet de enemies dood
3. Menu om de game te starten
4. Game Over scherm
5. 1 enemy variant
6. Score laten zien

2. Functionele Omschrijving van het Spel

*Core Game play*:

De player moet de vijanden doodschieten en zover mogelijk om de high score te kunnen hebben word je 3 keer

*Game Flow / Story Line*:

N.v.t

*Level Requirements*:

Alle vijanden doodschieten

*Game characters en andere elementen m.b.t. Game Play*:

1. Player
2. 1 enemy

*Game Physics*:

Omschrijf hoe objecten bewegen, hoe ze worden bestuurd, aan welke krachten ze onderhevig zijn. Omschrijf hoe interactie en aanvallen zijn opgebouwd en wat de gevolgen zijn. Enzovoorts.

*Artificial Intelligence*:

AI schieten van afstand.

*Multiplayer*:

N.v.t

*User Interface; Beschrijf de grafische vormgeving van het spel. Benoem de volgende punten:*

Je hebt een start menu waarop je gelijk kan beginnen.

Je hebt ook een pauze knop waarmee je de game kan pauseren.

Als je doodgaat zie een **Game Over** Scherm.

A screenshot of a computer

Description automatically generatedA screen shot of a game

Description automatically generated*Omschrijving van de schermen*; Geef een grafische omschrijving van de verschillende schermen. Geeft per scherm daarnaast een functionele uitleg plus van de verschillende onderdelen:

*Specifieke GUI objecten*:

GUI objecten die in de schermen een vooraanstaande rol spelen, zoals objecten die een score bijhouden of aanduiden of er door de speler een speciale opdracht vervuld moet worden.

**Je kunt gebruik maken van een vlekkenplan bij de grafische omschrijving van een scherm, met daarin de benoeming van specifiek functies en objecten. Bijvoorbeeld:**

*Art Work*  
Eigen logo

*Sound/Music*  
N.v.t

# Bijlage Opdracht 3, sub D: Stelt een eenvoudig testplan op

## Testrapport

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **Testplan + Log Developer** | | | | | |
| **Date** | **Event of Input van player/enemy** | **Wat moet gebeuren?** | **Werkt het?** | **Probleem?** | **Fix methode?** | **Stappen om het te fixen** | **Uitslag** |
| 20-6-2024 | speler | Beweging | Ja | - | - | - | - |
| 22-6-2024 | speler | Schieten | Ja | - | - | - | - |
| 23-6-2024 | speler | Doodgaan | Ja | - | - | - | - |
| 24-6-2024 | enemy | Doodgaan | Nee | Hij spawnde niet terug | Code in JS veranderd en hij blijft spawnen en punten geven | Code veranderd en uitgetest | Enemy blijft inspawnen en punten geven |
| 26-6-2024 | enemy | Schieten | Ja | - | - | - | - |
|  | |  | | | | | |

De prioriteit van problemen wordt door middel van een getal aangeduid.

0 = Geen prioriteit

1 = Lage prioriteit voor een probleem waar niet meteen een oplossing voor hoeft te worden gevonden.

2 = Prioriteit voor een probleem dat opgelost dient te worden, maar waar voorlopig mee gewerkt kan

worden.

3 = Hoogste prioriteit voor een probleem dat onmiddellijk opgelost dient te worden.