**Sjabloon 4a**

Testplan [Working title]

**B1-K1-W4**



Geschreven door (voor- en achternaam):

Gecontroleerd door (voor- en achternaam):

Datum:

Versie:

Inhoud

[1. Inleiding 3](#_Toc183092583)

[2. Doel van de test 4](#_Toc183092584)

[3. Scope van het testplan 5](#_Toc183092585)

[4. Teststrategie 6](#_Toc183092586)

[5. Testomgeving 7](#_Toc183092587)

[6. Testcases 8](#_Toc183092588)

[7. Planning en verantwoordelijkheden 9](#_Toc183092589)

# 1. Inleiding

Het doel van dit testplan is om de kwaliteit van de game te waarborgen door systematisch fouten en verbeterpunten te identificeren en te documenteren tijdens de ontwikkeling. Dit document is bedoeld voor ontwikkelaars, product owners en projectbegeleiders.

# 2. Doel van de test

De test heeft als doel:

*[Beschrijf hier het doel/ de doelen van de test, denk hierbij aan het zoeken van bugs, eisen controleren, evalueren van de gebruikerservaring, etc.]*

# 3. Scope van het testplan

Te testen onderdelen:

*[Beschrijf de onderdelen die je gaat testen, denk hierbij aan gameplay, grafische weergave, audio, UI, UX, etc.]*

Niet inbegrepen in deze test:

*[Beschrijf de onderdelen die je niet gaat controleren, denk hierbij aan beveiliging tests, compatibiliteit, etc.]*

# 4. Teststrategie

Testmethoden:

*[Beschrijf hier de methoden waarmee ga je testen, denk hierbij aan functionele tests, usability tests, regression tests, etc.]*

Testtools:

*[Beschrijf hier welke tools je gaat gebruiken tijdens het testen, denk hierbij aan de profiler in Unity, een gemaakte build, een UX prototype via Penpot/Figma, etc.]*

# 5. Testomgeving

**Hardware:**

*[Specificaties van pc's, mobiele telefoons of consoles die worden gebruikt voor de test, zoals CPU, RAM, GPU.]*

**Software:**

*[Vermeld hier de gebruikte game engine, SDK's, frameworks.]*

**Testdata:**

*[Beschrijf hier de testdata die je nodig hebt om de testen uit te voeren, denk hierbij een database met inloggegevens, speler data, externe bronnen, etc.]*

# 6. Testcases

*[Geef hieronder de aan jouw toegekende user stories weer. Schrijf voor elke user story een testplan en voer het testplan uit. Maak hiervoor gebruik van de onderstaande tabellen (je kunt altijd meer tabellen gebruiken door te kopiëren en te plakken). De grijze velden vul je pas in na de test.]*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | [Sprint01-TC01] | | | | | |
| **User story** | [User story] | | | | | |
| **Omschrijving** | [Wat test je specifiek] | | | | | |
| **Scenario** | [Omschrijf de begin situatie] | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | [Verwacht resultaat] | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | [Resultaat na de test] | | | | | |
| **Aanpassingen** | [Nodige aanpassingen die door gevoerd moeten worden na de test] | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | [Minuten] | **Prioriteit** | [0-10] | **Door** | [Naam tester] |
|  | | | | | **Status** | [OK/Fail/NVT] |

# 7. Planning en verantwoordelijkheden

Planning:

*[Maak een planning op basis van de deadlines per sprint. Welke tests doen je wanneer en wie is verantwoordelijk voor het uitvoeren van de test?]*