**Sjabloon 4a**

Testplan Kamo

**B1-K1-W4**



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.]\*/*

Ons doel is om het concept van de game te laten testen en waardevolle feedback te verzamelen over zowel de kernideeën als de visuele en interactieve elementen. We willen inzicht krijgen in hoe spelers het idee begrijpen, ervaren en waarderen. Dit omvat het vinden van mogelijke onduidelijkheden in het spelconcept, het ontdekken van verbeterpunten in de gameplay en het testen of de look and feel aansluit bij de verwachtingen en interesses van onze doelgroep.

Daarnaast willen we nagaan of de game voldoet aan de functionele en niet-functionele eisen die we hebben opgesteld, zoals een natuurlijke flow van de game, visuele aantrekkelijkheid, en technische prestaties. Door de testresultaten kunnen we niet alleen bugs opsporen, maar ook beoordelen hoe gebruikers interacten met de verschillende elementen van het spel.

# 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.]*

*GDD, UX, Spritesheet,*

Niet inbegrepen in deze test:

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

*De game, Security, User stories*

# 4. Teststrategie

Testmethoden:

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

*We gaan de testers laten zien wat we hebben.*

*We gaan ze een interview geven over hun mening.*

*We schrijven de uitkomsten van de interview op.*

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.]*

*Google forms*

# 5. Testomgeving

**Hardware:**

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

*Eigen devices*

**Software:**

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

*Unity 6 engine*

**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.]*

*Een google account om de forms in te vullen.*

# 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** | 10. Spritesheet | | | | | |
| **Omschrijving** | Wat de testers vinden van onze stijl in pixel art | | | | | |
| **Scenario** | Face to face interview met een van te voren gemaakte google forms | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Tester geeft kritieke feedback over onze spritesheet | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | [Resultaat na de test] | | | | | |
| **Aanpassingen** | [Nodige aanpassingen die door gevoerd moeten worden na de test] | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 15 | **Prioriteit** | 8 | **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?]\*/***

*Onze scrum master zal aanwezig moeten zijn bij alle testen/feedback momenten.*

*Donderdag 12-12-24, voeren wij onze 1e test uit. Deze test zou vragen gaan stellen of onze stijl van pixel art fijn is om naar te kijken.*

*Donderdag 09-01-25, voeren wij onze 2e test uit. (Nog N.V.T)*

*Donderdag 16-01-25, voeren wij onze 3e test uit. (Nog N.V.T)*

*Woensdag 22-01-25, voeren wij onze laatste test uit. Hier vragen we voor de laatste keer feedback over ons eindproduct.*