Testplan MasterMind 2.0

Naam student : Ruveyda Bal

Klas : TIA4v1A

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Functionaliteit/onderdeel/feature** | **Verwacht resultaat** | **Werkelijk resultaat** | **Conclusie/acties** |
| Genereren van een random 4 kleurige code. | Er wordt een random 4 kleurige code aangemaakt. Keuze tussen:. |  |  |
| Het opslaan van de random 4 kleurige code in “codeMaker” zonder dat de speler het ziet. | De random 4 kleurige code wordt opgeslagen in ”codeMaker” zonder dat de speler het ziet. |  |  |
| (1 beurt) de speler mag 4 kleuren plaatsen in de console. | De speler kan 4 kleuren plaatsen in de console. |  |  |
| Als de kleur pin wel in de code van de “codeMaker” zit en op de juiste plaats zit dan moet er in “controleVak” een zwart pin geplaatst worden | Als dat zo is dan wordt er in “controleVak” zwart pin geplaatst. |  |  |
| Als de kleur pin wel in de code van de “codeMaker” zit maar niet op de juiste plaats dan moet er in “controleVak” een wit pin komen te staan | Als dat zo is dan wordt er in “controleVak” een wit pin geplaatst. |  |  |
| Als de kleur pin niet in de code van de “codeMaker” staat dan moet er in “controleVak” geen pin komen te staan. | Als dat zo is dan wordt er in “controleVak” geen pin te staan. |  |  |
| Het programma moet nu gaan kijken of de speler gewonnen heeft door te kijken of in “controleVak” 4 keer zwart pin staat. | Het programma kijk of er in “controleVak” 4 keer zwart pin staat. |  |  |
| Als er in “controleVak” 4 keer kwart pin staat dan moet het programma stoppen met draaien. | Als dat zo is dan stopt het spel met draaien. |  |  |
| Als er in “controleVak” niet 4 keer zwart pin staat dan mag het programma nog een keer draaien als de 10 rondes nog niet gespeeld zijn. | Als dat zo is dan krijg je nog een beurt die je mag spelen. |  |  |
| Als er in “controleVak” niet 4 keer zwart pin staat en de 10 rondes zijn al gespeeld dan moet het programma stoppen met draaien. | Als dat zo is dan stop het spel. |  |  |
| Als je het spel gewonnen hebt binnen de 10 rondes dan moet je te zien krijgen dat je gewonnen hebt. | Als dat zo is dan komt er te staan dat je gewonnen hebt. |  |  |
| Als je het spel niet binnen de 10 rondes gewonnen hebt dan moet er komen te staan dat je niet gewonnen hebt. | Als dat zo is dan komt er te staan dat je helaas niet gewonnen hebt. |  |  |
| Als je het spel niet gewonnen hebt binnen de 10 rondes dan moet er op het eind van de spel de code van de “codeMaker” komen te staan. | Als dat zo is dan zie je de code van de “codeMaker” te zien. |  |  |