**Voorbeeld Q.A. rapport per bug**

Een Q.A. Rapport dient de volgende zaken te bevatten per bug.  
**Bug nr:** Is het nummer van de bug, GL2-0011, dit zou bug 11 zijn van Gamelab 2.  
**Version:** Is het versie nummer van de game   
**Priority:** Geeft de prioriteit aan van de bug, in dit geval is het P2.   
 P1 = De game kan gewoonweg niet gespeeld worden (crashed bv). Tot  
 P5 = Kleine bug (vaak visueel) fiksen wanneer de tijd het toelaat.  
**Severity:** Minor / Medium / Major  
**Type:**  In dit geval een coding error, kan ook visual error zijn, of gamedesign error etc.  
**Assign to:** Schrijf hier op aan wie de bug wordt toegewezen.  
**Problem:** Omschrijf het probleem  
**Expected result:** Wat verwacht je dat er gebeurd  
**Actual result:** Wat gebeurt er nu  
**How to reproduce:** Schrijf hier de stappen op die je door moet om het te herproduceren

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
| GL2-0011 | 0.2 |  | P2 | Minor | Coding error | Nino |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
| Het is onmogelijk om jumps in de game te halen, ondanks dat de springafstanden kloppen volgens plan.  Expected result: De jump halen Actual result: De speler haalt de jump net niet en valt. | | | 1: Laad level 1 2: Ga op de uiterste rand staan voor je valt  2: Probeer over het gat heen te springen met spatie en de right arrow. | | | |

Indien gefixt kan de QA manager de kleur veranderen en of de bug naar het kopje “done cut pasten”.  
Gooi hem niet weg!.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
| **GL2-0011** | 0.2 |  | P5 | Minor | Coding error | Nino |
| **Problem** | | | **How to reproduce** | | | |
| Het is onmogelijk om jumps in de game te halen, ondanks dat de springafstanden kloppen volgens plan.  **Expected result:** De jump halen **Actual result:** De speler haalt de jump net niet en valt. | | | 1: Laad level 1 2: Ga op de uiterste rand staan voor je valt  2: Probeer over het gat heen te springen met spatie en de right arrow. | | | |