



SOFTWARE ENGINEERING

Test rapport “NHL Racegame”

```
string[] names = new string[]{  
    "Ruud Haertlein",  
    "Reinder Henstra",  
    "Sander Kastelein",  
    "Amir Nicolai",  
    "Benjamin Safarizadeh"  
};  
  
Console.WriteLine("Gemaakt door:");  
foreach(string name in names)  
{  
    Console.WriteLine(name, " 1c");  
}
```



TESTS - 1

Step	Instructions	Expected result	Actual result	Pass/fail	Initial date	Priority (1-3)
Twee voertuigen moeten tegelijk tegen elkaar kunnen racen op een circuit	Kijk of de twee voertuigen op tegelijkertijd kunnen bewegen	De twee auto's bewegen tegelijkertijd.	De twee auto's bewegen tegelijkertijd	Pass	01-12-2015	-
De bediening van een voertuig is via het toetsenbord, 2 voertuigen moeten met één toetsenbord bediend kunnen worden.	Test of de twee auto's hun respectievelijke beweegstoetsen op het zelfde keyboard zitten.	De beweeginstoetsen zitten op het zelfde toetsenbord.	De bewegingstoetsen zitten op het zelfde toetsenbord	Pass	01-12-2015	-
Het scherm is maximaal 1024x768 in verband met eventuele weergave op een beamer.	Kijk of het scherm kleiner of gelijk is aan 1024x768 pixels.	Het scherm is 1024x768 pixels of kleiner.	Het scherm is 1024x768 pixels.	Pass	01-12-2015	-
Als een voertuig stil staat kan er niet een bocht worden gemaakt.	Probeer een bocht te maken als de auto stil staat.	De auto draait niet.	De auto draait niet.	Pass	01-12-2015	-

Alle onderdelen (circuit, voertuigen, pitsstop) moeten grafisch 2D uitgevoerd worden.	Kijk of de plaatjes diepte hebben.	De plaatjes hebben geen diepte.	De plaatjes hebben geen diepte.	Pass	01-12-2015	-
Maak eventueel gebruik van een formule(s) of opzoektabel(en) om het brandstof verbruik te berekenen van een voertuig	Kijk of er een formule of opzoektabel is voor het berekenen van de brandstof	Er is een opzoek tabel of een formule voor het berekenen van de brandstof	Er is een formule met variabelen.	Pass	01-12-2015	-
Een voertuig moet een pitsstop kunnen maken.	Kijk of een auto een pitstop kan maken.	Een auto kan een pitstop maken	De auto kan een pitstop maken.	Pass	01-12-2015	-
Per voertuig moet De hoeveel resterende brandstof realtime (grafisch/tekstueel) in beeld gebracht worden.	Kijk of de brandstof per voertuig realtime in beeld te zien is.	De brandstof per voertuig is realtime in beeld weergegeven.	De brandstof per voertuig staat linksonder in beeld realtime weergegeven.	Pass	01-12-2015	-

Per voertuig moet het aantal afgelegde ronden. realtime (grafisch/tekstueel) in beeld gebracht worden.	Kijk of het aantal afgelegde ronden per voertuig realtime in beeld te zien is.	Het aantal afgelegde ronden per voertuig is realtime in beeld weergegeven.	Het aantal afgelegde ronden per voertuig staat linksonder in beeld realtime weergegeven.	Pass	01-12-2015	-
Per voertuig moet de actuele snelheid realtime (grafisch/tekstueel) in beeld gebracht worden.	Kijk of de actuele snelheid per voertuig realtime in beeld te zien is.	De actuele snelheid per voertuig is realtime in beeld weergegeven.	De actuele snelheid per voertuig is realtime links onder in beeld weergegeven.	Pass	01-12-2015	-
Per voertuig moet het aantal toegepaste pitstops realtime (grafisch/tekstueel) in beeld gebracht worden.	Kijk of het aantal toegepaste pitstops per voertuig realtime in beeld te zien is.	Het aantal toegepaste pitstops per voertuig is realtime in beeld weergegeven.	Het aantal toegepaste pitsstops per voertuig is realtime links onder in beeld weergegeven.	Pass	01-12-2015	-
powerups voor extra snelheid of brandstof	De track voorzien van een 'plaatje' waardoor je bonus waarden krijgt.	Je auto krijgt bonus waarden.	Auto ontvangt helemaal geen bonus waarden.	Fail	01-12-2015	-

Een circuit moet instelbaar zijn vanuit een bestand;	Je kan een circuit selecteren vanuit een selectiescherm.	Je kan op verschillende circuits rijden gekozen vanuit het selectiescherm	Je hebt maar 1 circuit. Geen circuit selectie.	Fail	01-12-2015	-
een circuit track editor	Je kan zelf een circuit samenstellen.	Je kan zelf een circuit creëren.	Vaste baan	Fail	01-12-2015	-
tracks uitbreiden met hindernissen;	Er zijn opstakels op de track die de auto kunnen hinderen	Opstakels die de auto hinderen.	Geen obstakels aanwezig.	Fail	01-12-2015	-
hoogte verschil in de tracks kunnen aanbrengen;	Helling aanbrengen.	Hoogte verschil waardoor de snelheid versnelt of vertraagt.	Geen hoogte verschil aanwezig.	Fail	01-12-2015	-

Eventueel bruggen en viaducten in de tracks met verrassende invloed op het spel (springen?) eventueel waterbakken, ijsberen op de weg;	hellingen / obstakels aanbrengen.	Brug die open kan waardoor de auto er niet langs kan.	Geen bruggen.	Fail	01-12-2015	-
introscherm met het voorstellen van de voertuigen en de namen van de studenten met het logo NHL in beeld;	Een scherm waarbij de gebruiker kan zien welke voertuigen er beschikbaar zijn etc.	Een scherm waarin wordt voorgesteld welke voertuigen er beschikbaar zijn.	Een scherm waarin wordt voorgesteld welke voertuigen er beschikbaar zijn.	Pass	01-12-2015	-
maak een bediening met een joystick of een Wiicontroller (Wiimote) mogelijk.	Gebruik maken van een aparte controller.	Je auto kunnen besturen zonder het toetsenbord.	Je auto kan je alleen besturen met het toetsenbord.	Fail	01-12-2015	-