# Testplan

I dette dokument beskrives test af produktet, Run Bastard Run, udviklet af Zen Rabbit Studios. Formålet med dette dokument er at sikre en bedre kvalitet af produktet, samt støtte selve testprocessen.

For at fuldføre disse test er der et behov for en række værktøjer mv:

* Der er behov for minimum 1 PC, hvorpå det er muligt at afvikle produktet. På denne computer skal der være en kørende version af Unity3D samt et udviklingsværktøj, som eksempelvis Visual Studio eller Monodevelop.
* Derudover er der behov for minimum 1 Apple enhed, hvorpå det testes, hvorvidt produktet afvikles på iOS. Det er foretrukket at teste produktet på andre Apple enheder, da eksempelvis skærmstørrelse er et nødvendigt element at kvalitetssikre. Derudover er der behov for Apple Developer software.
* Ligeledes er der behov for en Android enhed. Dog er Android-enhederne en del mere varierede og et bredt udvalg er derfor attraktivt for testen. Derudover skal Android Development Kit være installeret for at muliggøre disse test.
* Der forventes to udviklere til udførelse af disse test, og begge udviklere har samme niveau af ansvar.

Produktet bliver i største grad udsat for brugertest, da der er fokus på slutproduktet. Formålet med brugertesten er at undersøge om spillet i sidste ende er tiltalende for brugeren. Under brugertesten bliver der fokuseret på spillets tempo, styringsfunktionalitet, sværhedsgrad og generelt om spillets indhold er passende. Da der i dette projekt er størst fokus på slutproduktet, er det derfor besluttet en række testtyper, som ikke bliver taget i brug. Herunder er unit test og integrationstest valgt fra, da et positivt resultat fra en spiltest er tilstrækkeligt. Det vil altså sige, der testes udelukkende funktionalitet i selve spillet, og fungerer spillet på overfladen må det nødvendigvis også fungere for brugeren.

Det forventes resultaterne fra henholdsvis brugertesten og spiltesten dokumenteres og forekommer i rapporten.

I tilfælde af en test ikke bestås er det første skridt at forsøge at udbygge eventuelle fejl og mangler, som resulterede i den dumpede test. I bedste tilfælde er det små rettelser, som kræver få ressourcer at udrette. Dog kan det ske, det er et større problem, som kræver betragtelige ressourcer at rette op på. I værste tilfælde kræves der så store ændringer i produktet til det punkt, hvor det burde overvejes at kassere projektet.   
Det største eventuelle ressourcespild for denne virksomhed består hovedsagligt af tid, da virksomheden ikke økonomisk investeret i projektet endnu.