**Sjabloon 4a**

Testplan [Crash N Dash]

**B1-K1-W4**



Geschreven door (voor- en achternaam): Jorick Wassink

Gecontroleerd door (voor- en achternaam): Jeroen Verboom

Datum: 07-03-2025

Versie: 01

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

In dit document gaan we uitleggen wat we gaan testen voor de volgende sprint en hoe we het gaan testen.

**Wat gaan we testen**

1. **Het controleren van de spelers**

Wij willen testen dat de spelers goed kunnen bewegen over de map heen en dat er meerdere spelers tegelijkertijd kunnen bewegen zonder dat de inputs van een speler de auto van de andere speler bewegen.

1. **Map + obstakels**

Wij willen testen of de map goed is gemaakt dat de spelers er niet door muren kunnen gaan en dat de obstakels goed worden neergezet op de map op een manier dat het niet onmogelijk is voor de speler om te ontwijken.

1. **Geluid**Wij willen testen of de sound effects en de muziek van het spel goed afspeelt en ook het juiste volume aanhoudt.

**Hoe gaan we het testen**

Wij gaan dit testen door andere mensen de functionaliteit te laten gebruiken met niet te veel uitleg.  
Hierdoor testen wij hoe een speler die niet heeft geholpen in het maken van de functie de functie gaat gebruiken.

**Waarom gaan we het testen**

Wij willen deze functies gaan testen, omdat deze functies wat van de belangrijkere functies zijn van ons project, zoals het bewegen van de spelers en de obstakels inspawnen.

# 2. Doel van de test

**Doelen van de testen.**

* **Vinden van bugs**

Wij willen natuurlijk per functie goed kijken of de functie goed werkt en geen bugs bevat.

Als er wel bugs tevoorschijn komen gaan wij kijken hoe de bug tevoorschijn komt en waarom he tevoorschijn komt.

* **Controleren van de acceptatiecriteria**

Wij willen goed kijken dat we niet een acceptatiecriteria gemist hebben.

Dit willen we gaan doen door voordat de speler begint met testen hun de acceptatiecriteria te laten zien zodat hun ook weten hoe de functie zou moeten werken.

* **Kijken hoe een speler die niet heeft gewerkt aan het project de functie ervaart**

Wij vinden het belangrijk dat mensen buiten ons team de functies testen, omdat hun niet weten wat er achter de schermen gebeurt waardoor ze sneller bugs zouden tegenkomen.

* **Eventuele feedback verzamelen over de functie**

Ook staan wij natuurlijk open voor feedback van de tester.  
Zo kunnen wij bijvoorbeeld weten of een functie leuk is voor een speler en of de speler misschien een andere leuk idee weet om de functie nog beter te maken.

# 3. Scope van het testplan

**Te testen onderdelen:**

1. **Het controleren van de spelers**

Wij willen testen dat de spelers goed kunnen bewegen over de map heen en dat er meerdere spelers tegelijkertijd kunnen bewegen zonder dat de inputs van een speler de auto van de andere speler bewegen.

1. **Map + obstakels**

Wij willen testen of de map goed is gemaakt dat de spelers er niet door muren kunnen gaan en dat de obstakels goed worden neergezet op de map op een manier dat het niet onmogelijk is voor de speler om te ontwijken.

1. **Geluid**Wij willen testen of de sound effects en de muziek van het spel goed afspeelt en ook het juiste volume aanhoudt.

**Niet inbegrepen in deze test:**

* **Compatibileit met andere operating software**

Wij gaan niet testen of de game goed werkt op operating software dat verschilt van wat wij gebruiken (windows 10+).

# 4. Teststrategie

**Testmethoden:**

Om te testen waren wij van plan om een leeg lokaal uit te zoeken en daar ons spel klaar te leggen. Dit doen we door een laptop met de huidige build erop neer te leggen met 2 controllers aangesloten. We gaan dan 2 studenten vragen om het spel te spelen zonder verdere uitleg te geven. Hierbij gaan we dan kijken naar de keuzes die de speler maakt en of dat overeenkomt met wat wij verwachten dat een speler zou doen in ons spel.

**Testtools:**

* Een computer met de laatst gemaakte build
* 2 controllers om de game mee te spelen
* Google forms voor feedback vragen

# 5. Testomgeving

**Hardware:**

Een computer met als reccomended specificaties

* 10th gen Intel i5
* Geïntegreerde GPU van de CPU
* Windows 10+
* 16gb aan ddr4 RAM

**Software:**

Wij gebruiken als software voor het testen een build gemaakt in Unity.

**Testdata:**

Voor deze test hebben wij geen data nodig om de tests uit te voeren.

# 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** | Als speler wil ik mijn auto kunnen bewegen zodat ik door de racetrack kan rijden | | | | | |
| **Omschrijving** | De speler moet de auto kunnen bewegen door gebruik te maken van een controller. | | | | | |
| **Scenario** | Speler word in de game gezet waar ze de auto’s kunnen bewegen door gebruik te maken van een controller | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Speler kan door middel van een controller naar voren, naar links en naar rechts bewegen. | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | [Resultaat na de test] | | | | | |
| **Aanpassingen** | [Nodige aanpassingen die door gevoerd moeten worden na de test] | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 10 minuten | **Prioriteit** | 10 | **Door** | [Naam tester] |
|  | | | | | **Status** | [OK/Fail/NVT] |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | [Sprint01-TC02] | | | | | |
| **User story** | Als speler wil ik samen met iemand anders op dezelfde computer spelen zodat ik iemand heb om mee te spelen | | | | | |
| **Omschrijving** | Er moeten meerdere speler tegelijkertijd kunnen bewegen zonder dat de input van een speler de auto van de andere speler beweegt | | | | | |
| **Scenario** | Er worden meerdere spelers gezet in het spel met beiden een controller en dan moeten ze proberen de autos te bewegen. | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Spelers kunnen hun eigen auto bewegen en niet de auto’s van andere spelers | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | [Resultaat na de test] | | | | | |
| **Aanpassingen** | [Nodige aanpassingen die door gevoerd moeten worden na de test] | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 10 minuten | **Prioriteit** | 9 | **Door** | [Naam tester] |
|  | | | | | **Status** | [OK/Fail/NVT] |
| **Sprint & ID** | | [Sprint01-TC03] | | | | | |
| **User story** | | Als speler wil ik dat er obstakels inspawnen zodat ik dingen heb die ik moet vermijden tijdens het racen voor meer uitdaging | | | | | |
| **Omschrijving** | | Obstakels kunnen worden ingespawnt op plekken waar het niet onmogelijk is voor de speler om ze te ontwijken | | | | | |
| **Scenario** | | Speler moet rond de map rijden tot er meer obstakels inspawnen | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | | Na elke lap die een speler rijd spawnt er een extra obstakel op een plek die niet in de speler staat en niet in een muur staat | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | | [Resultaat na de test] | | | | | |
| **Aanpassingen** | | [Nodige aanpassingen die door gevoerd moeten worden na de test] | | | | | |
| **Uitvoering** | | **Tijd** | 10 minuten | **Prioriteit** | 10 | **Door** | [Naam tester] |
|  | | | | | | **Status** | [OK/Fail/NVT] |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | [Sprint01-TC04] | | | | | |
| **User story** | Als speler wil ik dat er obstakels inspawnen zodat ik dingen heb die ik moet vermijden tijdens het racen voor meer uitdaging | | | | | |
| **Omschrijving** | Obstakels kunnen worden ingespawnt op plekken waar het niet onmogelijk is voor de speler om ze te ontwijken | | | | | |
| **Scenario** | Speler moet rond de map rijden tot er meer obstakels inspawnen | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Na elke lap die een speler rijd spawnt er een extra obstakel op een plek die niet in de speler staat en niet in een muur staat | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | [Resultaat na de test] | | | | | |
| **Aanpassingen** | [Nodige aanpassingen die door gevoerd moeten worden na de test] | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 10 minuten | **Prioriteit** | 10 | **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?]*