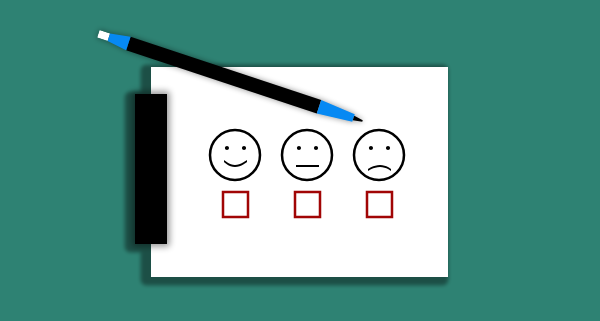
**Sjabloon 4b**

Testrapport [Crash N Dash]

**B1-K1-W4**



Geschreven door (voor- en achternaam): Jorick Wassink

Gecontroleerd door (voor- en achternaam):

Datum: 4-4-2025

Versie: 02

Inhoud

[1. Inleiding 3](#_Toc183095815)

[2. Overzicht van de testresultaten 4](#_Toc183095816)

[3. Gedetailleerde testresultaten 5](#_Toc183095817)

[4. Analyse en bevindingen issues 6](#_Toc183095818)

[5. Gebruikersfeedback 7](#_Toc183095819)

[6. Conclusies en aanbevelingen 8](#_Toc183095820)

[7. Bijlagen 9](#_Toc183095821)

# 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. **Debuffs**

Wij willen testen of de debuffs goed werken en ook goed kunnen worden uitgedeeld, omdat dit een best belangrijk deel van ons spel is.

1. **Powerups**

Wij willen testen of de powerups goed werken en of ze eerlijk gebalanceerd zijn dat ze allemaal op ongeveer hetzelfde niveau van nuttigheid zitten.

1. **Werkende Obstakels**

Wij willen testen of de obstakels in ons spel goed inspawnen en de juiste functies hebben, zoals richting de speler schieten en goed kijken wanneer de speler in de juiste range zit.

**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 testen omdat het belangrijke onderdelen zijn van ons spel dat het uniek maakt vergeleken met andere spellen.

# 2. Overzicht van de testresultaten

Teststatus in cijfers:

* **Totaal aantal uitgevoerde tests:** [Aantal]
* **Geslaagde tests:** [Aantal]
* **Mislukte tests:** [Aantal]
* **Niet-uitgevoerde tests:** [Aantal]

Onderbouwing van mislukte en niet-uitgevoerde tests:

*[Beschrijf hier waarom sommige tests zijn mislukt of niet zijn uitgevoerd.]*

# 3. Gedetailleerde testresultaten

*[Voor elke testcase vul je de tabel hieronder in. Gebruik hiervoor de tabellen uit het testplan en vul deze per testcase aan met het resultaat, de aanpassingen, door wie is het getest en wat is de status van de test.]*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | [Sprint01-TC01] | | | | | |
| **User story** | [User story] | | | | | |
| **Omschrijving** | [Wat test je specifiek] | | | | | |
| **Scenario** | [Omschrijf de begin situatie] | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | [Verwacht resultaat] | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | [Resultaat na de test] | | | | | |
| **Aanpassingen** | [Nodige aanpassingen die door gevoerd moeten worden na de test] | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | [Minuten] | **Prioriteit** | [0-10] | **Door** | [Naam tester] |
|  | | | | | **Status** | [OK/Fail/NVT] |

# 4. Analyse en bevindingen (issues)

**Samenvatting van de issues:**  
*[Beschrijf de meest kritieke fouten en hun mogelijke impact op de game.]*

**Omschrijving en toekenning issues:**  
*[Vul de onderstaande tabel zo specifiek mogelijk in, zodat je de issues kunt gaan plannen (kopieer de tabel indien er meer issues zijn).]*

|  |  |
| --- | --- |
| **Sprint & ID** | [Sprint01-ISSUE01] |
| **Beschrijving** | [Beschrijving bug] |
| **Prioriteit** | [laag/middel/hoog] |
| **Oplossing** | [Omschrijf de (eventuele) oplossing] |
| **Status** | [Open/In behandeling/Closed] |
| **Toegewezen aan** | [Eigenaar van deze issue] |

# 5. Gebruikersfeedback

*[Als usability tests zijn uitgevoerd, vat dan de belangrijkste feedback van gebruikers samen, bijvoorbeeld: Wat vonden gebruikers prettig? Wat vonden ze verwarrend of storend? Wat zijn mogelijke verbeterpunten?]*

# 6. Conclusies en aanbevelingen

**Conclusies:**  
*[Vat de algemene kwaliteit van de game samen op basis van de testresultaten. Geef aan of de game gereed is voor release of dat er aanvullende verbeteringen nodig zijn.]*

**Aanbevelingen:**  
*[Geef specifieke adviezen voor verbeteringen, bijvoorbeeld: Optimaliseer laadtijden om te voldoen aan de gestelde eisen en/of los kritieke bugs op voordat het project doorgaat naar de volgende fase.]*

# 7. Bijlagen

*[Voeg alle relevante extra documenten, logs of screenshots toe ter ondersteuning van het rapport. Beschrijf per bijlage waarom deze is toegevoegd.]*