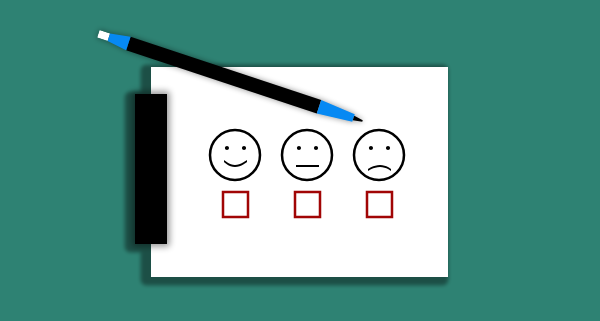
**Sjabloon 4b**

Testrapport [Crash N Dash]

**B1-K1-W4**



Geschreven door (voor- en achternaam): Jorick Wassink

Gecontroleerd door (voor- en achternaam):

Datum: 21-3-2025

Versie: 1

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

**Samenvatting:**

Het doel van de tests was om de movement van de speler te testen en wat de gebruikers het fijnste vonden. Hiervoor heb ik meerdere builds gemaakt met verschillende settings, hieruit zijn we erachter gekomen dat de spelers het fijner vinden om wat sneller te kunnen bewegen met meer risico van verkeerd rijden.

**Doel:**

Dit rapport is opgestelt om te documenteren hoe de tests zijn gegaan en wat er verbeterd kan worden. Ook kan dit bestand gebruikt worden om de feedback van de gebruikers op te lezen.

**Scope:**

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.

# 2. Overzicht van de testresultaten

Teststatus in cijfers:

* **Totaal aantal uitgevoerde tests:** 7 (in groepen van 2)
* **Geslaagde tests:** 7
* **Mislukte tests:** 0
* **Niet-uitgevoerde tests:** 0

Onderbouwing van mislukte en niet-uitgevoerde tests:

Deze sprint hebben we geen mislukte of niet uitgevoerde tests. Dit kan komen omdat deze tests nog niet te ingewikkeld waren en meer over de basis functies van ons spel gingen.

# 3. Gedetailleerde testresultaten

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | [Sprint01-TC01] | | | | | |
| **User story** | Als speler wil ik mijn auto kunnen bewegen zodat ik zelf input kan geven over hoe ik speel en mijn best kan doen om te winnen | | | | | |
| **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** | Spelers konden goed bewegen door middel van de joystick/dpad voor het draaien en de a knop/rechter trigger om vooruit te bewegen | | | | | |
| **Aanpassingen** | Sommige spelers zouden het fijn vinden als de speler kon blijven draaien zolang de auto nog beweegt | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 10 minuten | **Prioriteit** | 10 | **Door** | Elliot Zeegers  Lucas Nijland Rami Maseesa  Dilara Köktas Simon Boersma Yorick Klaassen |
|  | | | | | **Status** | OK |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | [Sprint01-TC02] | | | | | |
| **User story** | Als speler wil ik samen met iemand anders op dezelfde computer spelen zodat ik een leuke sociale ervaring heb tijdens het spelen van het spel. | | | | | |
| **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** | Spelers konden zelf bewegen zonder de andere spelers te beïnvloeden | | | | | |
| **Aanpassingen** | Geen nodige aanpassingen voor deze testcase | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 10 minuten | **Prioriteit** | 9 | **Door** | Elliot Zeegers  Lucas Nijland Rami Maseesa  Dilara Köktas Simon Boersma Yorick Klaassen |
|  | | | | | **Status** | OK |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | [Sprint01-TC03] | | | | | |
| **User story** | Als speler wil ik dat er obstakels inspawnen zodat het progressief moeilijker wordt per lap | | | | | |
| **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** | Wanneer een speler langs alle checkpoints kwam en over de finish heen ging kwam er een nieuw obstakel, maar de checkpoints werden niet per speler bijgehouden dus als een speler over checkpoint 1 heen reed en een andere speler daarna over checkpoint 2 heen reed dan zouden beiden van die checkpoints tellen voor beiden spelers. | | | | | |
| **Aanpassingen** | Checkpoints moeten per speler bijgehouden worden | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 10 minuten | **Prioriteit** | 10 | **Door** | Elliot Zeegers  Lucas Nijland Rami Maseesa  Dilara Köktas Simon Boersma Yorick Klaassen |
|  | | | | | **Status** | OK |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | [Sprint01-TC04] | | | | | |
| **User story** | Als de speler wil ik een map hebben zodat ik een interessante weg heb om overheen te rijden | | | | | |
| **Omschrijving** | Er is een map waar spelers overheen rijden met collision zodat spelers niet door muren heen kunnen rijden | | | | | |
| **Scenario** | Speler moet door de map heen rijden en kijken of hij door muren heen kan rijden en of de baan er logisch uit ziet | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Speler kan over de map heen rijden zonder dat hij door muren heen kan rijden en speler weet waar hij heen moet gaan | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Speler kon goed over de map heen rijden en kon niet door muren heen rijden. | | | | | |
| **Aanpassingen** | Camera iets verder uitzoomen om de hele map te kunnen zien | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 10 minuten | **Prioriteit** | 10 | **Door** | Elliot Zeegers  Lucas Nijland Rami Maseesa  Dilara Köktas Simon Boersma Yorick Klaassen |
|  | | | | | **Status** | OK |

# 4. Analyse en bevindingen (issues)

**Samenvatting van de issues:**  
Map checkpoints worden niet per speler bijgehouden dus checkpoints tellen voor elke speler.

Camera is niet ver genoeg uitgezoomd dus paar hoekjes van de map zijn niet zichtbaar.

**Omschrijving en toekenning issues:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Sprint & ID** | [Sprint01-ISSUE01] |
| **Beschrijving** | de checkpoints werden niet per speler bijgehouden dus als een speler over checkpoint 1 heen reed en een andere speler daarna over checkpoint 2 heen reed dan zouden beiden van die checkpoints tellen voor beiden spelers. |
| **Prioriteit** | hoog |
| **Oplossing** | Checkpoints moeten per speller worden bijgehouden. |
| **Status** | Open |
| **Toegewezen aan** | Gido Verhoef |

|  |  |
| --- | --- |
| **Sprint & ID** | [Sprint01-ISSUE02] |
| **Beschrijving** | Camera wat meer uitzoomen om hele map te zien |
| **Prioriteit** | hoog |
| **Oplossing** | Camera wat meer uitzoomen of map kleiner maken |
| **Status** | Open |
| **Toegewezen aan** | Gido Verhoef |

# 5. Gebruikersfeedback

* **Draaien als je gas loslaat**

Spelers zouden het fijn vinden als de auto nog zou kunnen draaien terwijl de auto beweegt, omdat het nu zo is dat de auto mag draaien terwijl het gas word ingehouden.

* **De snelheidsoptie die ze het fijnste vonden**

Door het testen zijn we erachter gekomen dat de spelers het fijn vonden om wat sneller te kunnen rijden met meer risico op crashen.

# 6. Conclusies en aanbevelingen

**Conclusies:**  
De kwaliteit van de game op basis van de testresultaten is dat het een best positief begin is voor het spel maar met nog genoeg ruimte voor verbetering. Het is nog niet ready voor release.

**Aanbevelingen:**

Voor deze sprint niet echt aanbevelingen maar alleen even de issues die zijn opgekomen fixen.