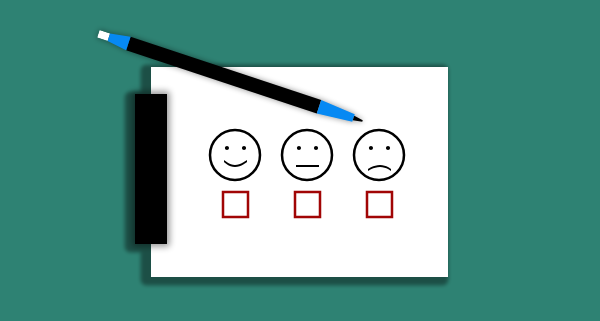
**Sjabloon 4b**

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:** 8
* **Geslaagde tests:** 6
* **Mislukte tests:** 0
* **Niet-uitgevoerde tests:** 2

Onderbouwing van mislukte en niet-uitgevoerde tests:

Er zijn wat tests niet uitgevoerd vanwege bugs die tevoorschijn kwamen en de functie niet af was gekomen voordat het testen was begonnen.

# 3. Gedetailleerde testresultaten

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | [Sprint03-TC01] | | | | | |
| **User story** | Als speler wil ik power ups zodat ik meer opties heb wat ik kan doen tijdens het spelen | | | | | |
| **Omschrijving** | Speler moet powerups kunnen krijgen en kunnen gebruiken | | | | | |
| **Scenario** | Speler word in het spel gezet en moet powerups kunnen krijgen en gebruiken | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Speler rijd in het spel en kan door powerup blokjes powerups verkrijgen en die gebruiken om zichzelf een voordeel te geven. | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Spelers konden powerups krijgen door tegen een powerup blokje te rijden en konden de powerups gebruiken. Ook waren de powerups eerlijk gebalanceerd om het leuk te houden voor de spelers. | | | | | |
| **Aanpassingen** | Alleen aanpassingen nodig voor het laten zien welke powerup een speler heeft | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 10 minuten | **Prioriteit** | 10 | **Door** | Esat Yavuz Yorick Klaassen Rinze Kuizenga Simon Boersma Oliver ter Denge Zeineb Ibrahim Ricardo Finke |
|  | | | | | **Status** | OK |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | [Sprint03-TC02] | | | | | |
| **User story** | Als (verliezende) speler wil ik een debuff willen geven zodat ik meer kans heb om de volgende ronde te kunnen winnen | | | | | |
| **Omschrijving** | Speler moet debuff kaarten kunnen uitdelen | | | | | |
| **Scenario** | Er word met een placeholder button een menu laten zien waar mensen debuffs kunnen uitdelen aan andere spelers | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Spelers kunnen debuffs uitdelen aan andere spelers doormiddel van de kaarten in het menu | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Test niet uitgevoerd vanwege functie die niet af is. | | | | | |
| **Aanpassingen** | Functie maken | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 10 minuten | **Prioriteit** | 10 | **Door** | NVT |
|  | | | | | **Status** | Niet uitgevoerd |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | [Sprint03-TC03] | | | | | |
| **User story** | Als speler wil ik meerdere debuffs zodat ik meer keuze heb om de winnende spelers "slechter" te maken | | | | | |
| **Omschrijving** | Debuffs die een speler krijgt werken en kunnen worden weggehaald | | | | | |
| **Scenario** | Spelers krijgen een debuff volgens de vorige testcase en de debuff werkt op hun auto. | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Debuffs die een speler krijgt werken en kunnen worden weggehaald | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Test niet uitgevoerd vanwege functie die niet af is | | | | | |
| **Aanpassingen** | Functie maken | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 10 minuten | **Prioriteit** | 10 | **Door** | NVT |
|  | | | | | **Status** | Niet uitgevoerd |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | [Sprint03-TC04] | | | | | |
| **User story** | Als speler wil ik dat er obstakels inspawnen zodat het progressief moeilijker wordt per lap | | | | | |
| **Omschrijving** | Obstakels worden goed ingespawnt en gedragen zich goed zoals ze horen | | | | | |
| **Scenario** | Wanneer een speler een lap afmaakt spawnt er een obstakel die het juiste gedrag moet vertonen | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Wanneer een speler een lap afmaakt spawnt er een obstakel die het juiste gedrag moet vertonen | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Er worden obstakels ingespawnd en die vertonen het juiste gedrag. | | | | | |
| **Aanpassingen** | Meer obstakels toevoegen omdat nog niet elk obstakel af was | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 10 minuten | **Prioriteit** | 10 | **Door** | Esat Yavuz Yorick Klaassen Rinze Kuizenga Simon Boersma Oliver ter Denge Zeineb Ibrahim Ricardo Finke |
|  | | | | | **Status** | OK |

# 4. Analyse en bevindingen (issues)

**Samenvatting van de issues:**  
Er waren wat klachten over de movement zoals:

* **Een rem toevoegen**

Origineel hadden we het idee van de speler geen rem geven om ze goed te laten nadenken voordat ze beginnen met gassen, maar na deze tests is het duidelijk dat het voor het ontwijken van obstakels wel handig is om te kunnen remmen zodat de speler wat preciezer kan rijden.

* **Agressiever sturen**

Er was een probleempje met het sturen dat de spelers niet goed een bocht konden maken, dus moeten we het sturen iets sneller maken zodat de spelers goed door bochten kunnen gaan zonder tegen de muren aan te knallen.

**Omschrijving en toekenning issues:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Sprint & ID** | [Sprint03-ISSUE01] |
| **Beschrijving** | Origineel hadden we het idee van de speler geen rem geven om ze goed te laten nadenken voordat ze beginnen met gassen, maar na deze tests is het duidelijk dat het voor het ontwijken van obstakels wel handig is om te kunnen remmen zodat de speler wat preciezer kan rijden. |
| **Prioriteit** | hoog |
| **Oplossing** | Speller een bewegingsoptie geven om te kunnen remmen. |
| **Status** | Open |
| **Toegewezen aan** | Jorick Wassink |

|  |  |
| --- | --- |
| **Sprint & ID** | [Sprint03-ISSUE02] |
| **Beschrijving** | Er was een probleempje met het sturen dat de spelers niet goed een bocht konden maken, dus moeten we het sturen iets sneller maken zodat de spelers goed door bochten kunnen gaan zonder tegen de muren aan te knallen. |
| **Prioriteit** | middel |
| **Oplossing** | Sturen van de speller wat sneller maken. |
| **Status** | Open |
| **Toegewezen aan** | Jorick Wassink |

# 5. Gebruikersfeedback

* **Mine auto’s te moeilijk om te ontwijken**

Speler vonden dat de mine auto’s te moeilijk waren om te ontwijken. Dit komt door een combinatie van dat de auto’s op bijna dezelfde snelheid rijden als de spelers en dat de auto’s een redelijk grote explosie radius hebben.

* **Driften toevoegen**

Sommige spelers zouden het leuk vinden om de optie te hebben om te kunnen driften. Ik denk niet dat we deze functie toevoegen maar misschien als we tijd over hebben is het een leuke functie om toe te voegen.

* **Kleuren voor spelers**

Om het wat makkelijker te maken voor de spelers te zien wie ze zijn wouden wat spelers verschillende kleuren hebben voor de auto’s. Dit waren we zeker van plan om toe te voegen en komt er waarschijnlijk voor het volgende testmoment in.

* **Meerdere maps**

Spelers wouden meerdere maps hebben, dit waren we al van plan en we hebben wat concepten van maps die we wouden gaan toevoegen.