**Sjabloon 4a**

Testplan [Crash N Dash]

**B1-K1-W4**



Geschreven door (voor- en achternaam): Jorick Wassink

Gecontroleerd door (voor- en achternaam):

Datum: 07-03-2025

Versie: 02

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. **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. 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. **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.

**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+).

* **Functies die in vorige tests getest zijn**Wij gaan niet specifiek testen of functies die in vorige tests getest zijn werken. We nemen nog wel natuurlijk feedback aan over deze functies.

# 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

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** | [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** | [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** | [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** | | [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** | | [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** | [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** | [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] |