**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, en omdat dit de vorige sprint niet af is gekomen en dus ook niet getest is.

1. **Leaderboard + winnen/verliezen**

Voor deze sprint willen we testen of de leaderboard goed alle info laat zien, zoals de positie van de speler, kleur van de speler en welke power up de speler heeft op dat moment. Ook willen we testen of het winnen/verliezen werkt.

1. **Movement changes**

Door het feedback van vorige testen hebben we wat feedback gekregen om de movement een beetje aan te passen bijvoorbeeld wouden de testers dat je scherper kon sturen en dat je kon remmen zodat je preciezer door de map heen kan rijden.

1. **Overige obstakels**

Wij willen ook de obstakels die vorige sprint niet af zijn gekomen testen om te zien of ze goed gebalanceerd zijn en mogelijk zijn om te ontwijken.

**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 gaan dit testen omdat het functies bevat die ons spel uniek maken vergeleken met andere spellen, functies die nodig zijn voor ons spel om goed te werken en functies waar we eerder feedback op hebben gekregen.

# 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, en omdat dit de vorige sprint niet af is gekomen en dus ook niet getest is.

1. **Leaderboard + winnen/verliezen**

Voor deze sprint willen we testen of de leaderboard goed alle info laat zien, zoals de positie van de speler, kleur van de speler en welke power up de speler heeft op dat moment. Ook willen we testen of het winnen/verliezen werkt.

1. **Movement changes**

Door het feedback van vorige testen hebben we wat feedback gekregen om de movement een beetje aan te passen bijvoorbeeld wouden de testers dat je scherper kon sturen en dat je kon remmen zodat je preciezer door de map heen kan rijden.

1. **Overige obstakels**

Wij willen ook de obstakels die vorige sprint niet af zijn gekomen testen om te zien of ze goed gebalanceerd zijn en mogelijk zijn om te ontwijken.

**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 4 controllers aangesloten. We gaan dan 4 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
* 4 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** | [Sprint04-TC01] | | | | | |
| **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** | | [Sprint04-TC02] | | | | | |
| **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** | [Sprint04-TC03] | | | | | |
| **User story** | Als speler wil ik meer werkende obstakels in map 1 zodat ik meer variatie heb elke ronde die ik speel en daarom langer plezier kan vinden in dit spel. | | | | | |
| **Omschrijving** | Overgebleven obstakels die vorige sprint niet af zijn gekomen moeten de juiste functionaliteit hebben en moeten goed gebalanceerd worden. | | | | | |
| **Scenario** | Spelers worden in de eerste map gezet om rond te rijden om steeds meer obstakels te spawnen. | | | | | |
| **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] |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | [Sprint04-TC04] | | | | | |
| **User story** | Als speler wil ik realistische auto besturing zodat ik een minder frustrerende speel ervaring heb. | | | | | |
| **Omschrijving** | Auto moet kunnen roteren als de speler in beweging is. | | | | | |
| **Scenario** | Spelers worden in de eerste map gezet om rond te rijden om te kijken of ze het aangepaste movement fijn vinden. | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Terwijl de auto nog in beweging is moet de speler de auto kunnen roteren. | | | | | |
| **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** | [Sprint04-TC05] | | | | | |
| **User story** | Als speler wil ik scherper kunnen sturen en kunnen remmen zodat ik makkelijker obstakels en muren kan ontwijken. | | | | | |
| **Omschrijving** | Auto moet scherper kunnen sturen en auto moet kunnen remmen. | | | | | |
| **Scenario** | Spelers worden in de eerste map gezet om rond te rijden om te kijken of ze het aangepaste movement opties fijn vinden. | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Speler kan goed door bochten heen rijden en speler kan goed afremmen om preciezer te kunnen rijden. | | | | | |
| **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** | [Sprint04-TC06] | | | | | |
| **User story** | Als speler wil ik kiezen als ik door wil gaan of niet zodat een potje niet altijd blijft doorgaan. | | | | | |
| **Omschrijving** | Nadat een speler 3 races wint komt er een vote voor als de spelers door willen gaan of dat ze willen stoppen. De spelers die dan hebben gestemd voor doorgaan blijven in het spel en de rest worden eruit gezet. | | | | | |
| **Scenario** | Spelers worden in de eerste map gezet tot iemand 3 races wint en dan mogen ze stemmen voor verdergaan of stoppen. | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Spelers kunnen stemmen op de uitkomst en de juiste uitkomst gebeurt gebaseerd op de stemmen. | | | | | |
| **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** | [Sprint04-TC07] | | | | | |
| **User story** | Als speler wil ik aan de hand van punten zien we er op dat moment voor staat. | | | | | |
| **Omschrijving** | Spelers kunnen via een leaderboard zien wie er voor staat en wat voor power up ze op dat moment hebben. | | | | | |
| **Scenario** | Spelers rijden een paar laps om te zien of de juiste info op de leaderboard komt te staan. | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Juiste informatie komt tevoorschijn op de leaderboard. | | | | | |
| **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] |