**Sjabloon 4a**

Testplan [Working title]

**B1-K1-W4**



Geschreven door (voor- en achternaam): Stamgroep B4 / Grievous Gaggle

Gecontroleerd door (voor- en achternaam):

Datum: 10/01/2025

Versie: 2

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

Het doel van dit testplan is om de kwaliteit van de game te waarborgen door systematisch fouten en verbeterpunten te identificeren en te documenteren tijdens de ontwikkeling. Dit document is bedoeld voor ontwikkelaars, product owners en projectbegeleiders.

# 2. Doel van de test

De test heeft als doel om te testen wat we tot nu toe hebben; movement, schieten, geluiden en models.

# 3. Scope van het testplan

Te testen onderdelen:

Dingen die we gaan testen is de

Movement

Shooting

Graphics

Mogelijke concepten voor het spel

Niet inbegrepen in deze test:

security

optimization

Accessibility

Amount of content

UI – later in de testplan

UX – later in het testplan

Leaderboard – later in het testplan

# 4. Teststrategie

Testmethoden:

We gaan vooral play-tests uitvoeren. Hierbij laten wij de speler zelfstandig het spel spelen of een bepaald deel van het spel, daarna sturen wij hun een google formulier waar ze hun meningen en mogelijke ideeën over het spel kunnen delen.

Testtools:

We gebruiken de unity build en mogelijk prototypes van designs. na de test gebruiken wij Google form om resultaten te verzamelen en word om het te verwerken en op te slaan.

# 5. Testomgeving

**Hardware:**

Op dit moment hebben we de laptop van de ontwikkelaar gebruikt doordat we nog wat kleine dingen missen. kunnen veel verschil hebben tussen verschillende tests, uiteindelijk willen we dat het mogelijk is op de laptop van de gebruiker.

Geen mobiele test of controller / andere consoles worden gebruikt voor de test.

**Software:**

We hebben eenWebGL , prototype/Build en ASP.NET gebruikt.

**Testdata:**

Testdata dat we nodig hebben om de test uit te voeren is:

* Feedback, wat de gebruiker terug geeft aan ons en wat we uiteindelijk kunnen verwerken.
* Spelerdata, wat wij waarnemen van de gebruiker tijdens de playtest.

# 6. Testcases

*[Geef hieronder de aan jouw toegekende user stories weer. Schrijf voor elke user story een testplan en voer het testplan uit. Maak hiervoor gebruik van de onderstaande tabellen (je kunt altijd meer tabellen gebruiken door te kopiëren en te plakken). De grijze velden vul je pas in na de test.]*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | Sprint 2 – US1 | | | | | |
| **User story** | Als speler wil ik kunnen bewegen zodat ik door het spel kan lopen en verder in het spel kan komen | | | | | |
| **Omschrijving** | We testen of de movement goed en soepel verloopt | | | | | |
| **Scenario** | Er was geen beweging in begin | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Je kan bewegen door het level | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Het resultaat was positief, je kon bewegen door het spel | | | | | |
| **Aanpassingen** | Gevoeligheid van de muis mag iets beter | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 2,5 minuut | **Prioriteit** | 8 | **Door** | Studenten en leerkrachten |
|  | | | | | **Status** | OK |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | Sprint 2 – US4 | | | | | |
| **User story** | Als speler wil ik wapens kunnen gebruiken zodat ik de vijanden kan schieten | | | | | |
| **Omschrijving** | We testen of de wapens kunnen schieten en of de feeling prima is van het schieten. | | | | | |
| **Scenario** | De wapens hadden animaties maar waren nog niet in staat om te kunnen schieten. | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Het verwachtte resultaat is dat de wapens kunnen schieten. | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Het werkelijke resultaat is dat de geweren kunnen schieten, ze laten een kogelgat achter. | | | | | |
| **Aanpassingen** | De schoten moeten damage doen en dat het geweer een terugslag heeft. | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 2,5 minuut | **Prioriteit** | 8 | **Door** | Studenten en leerkrachten |
|  | | | | | **Status** | OK |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | Sprint 2 – US11 | | | | | |
| **User story** | Als gebruiker wil ik unieke en interessante wapen models en animaties zodat ze fijn aanvoelen en leuk zijn om te gebruiken. | | | | | |
| **Omschrijving** | We willen dat de wapens en animaties er mooi uit zien en goed werken. | | | | | |
| **Scenario** | De wapens en animaties waren er maar er was nog geen level om het te kunnen testen. | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Het verwachtte resultaat is dat de wapens mooi kunnen schieten en de animaties goed werken. | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Het werkelijke resultaat is dat er meer diepgang in mag maar het werkt in de basis wel allemaal. | | | | | |
| **Aanpassingen** | De wapens krijgen meer complexiteit in het algeheel | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 2,5 minuut | **Prioriteit** | 6 | **Door** | Studenten en leerkrachten |
|  | | | | | **Status** | FAIL |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | Sprint 2 – US7 (Geluid) | | | | | |
| **User story** | Als gebruiker wil ik geluid en muziek in het spel op elk moment zodat geen enkel moment saai is en het spel interessanter word. | | | | | |
| **Omschrijving** | We willen dat er een muziek is waardoor het spel levendiger aanvoelt. | | | | | |
| **Scenario** | De geluiden waren nog niet geimplemiteerd, maar waren al wel opgenomen los. | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Het verwachtte resultaat is dat de wapens en het achtergrond een muziek heeft | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Het werkelijke resultaat is dat nog niet alles een muziek of geluiden hebben. | | | | | |
| **Aanpassingen** | De geluiden moeten overal komen waar nodig zodat het levendiger is. | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 2,5 minuut | **Prioriteit** | 5 | **Door** | Studenten en leerkrachten |
|  | | | | | **Status** | FAIL |

# 7. Planning en verantwoordelijkheden

Planning:

*Start van elke week of de sprint een test uitvoeren, Gido is verantwoordelijk voor het testen, hierbij gaan wij de tester een prototype laten spelen en daarna google formulier invullen, aan de hand van de feedback gaan wij niewe userstories maken/updaten (indien die userstories nog niet bestaan) en daar gaan we de volgende sprint aan de feedback werken die we hebben gekregen.*