**Sjabloon 4a**

Testplan [Working title]

**B1-K1-W4**



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

Gecontroleerd door (voor- en achternaam):

Datum: 12/12/2024

Versie: 1

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:

*Wij willen testen voor feedback in verband met hoe de game voelt om te spelen, mogelijk bugs te vinden en voor andere ideën om mogelijk toe te voegen aan de game.*

# 3. Scope van het testplan

Te testen onderdelen:

*Dingen die we gaan testen is de*

*UI – snapt de gebruiker goed hoe en wat de bedoeling is*

*UX – wat vind de gebruiker van de map en het level*

*Leaderboard*

Niet inbegrepen in deze test:

*security*

*optimization*

*Accessibility*

*Amount of content  
Movement – al eerder getest   
Shooting – al eerder getest   
Graphics – al eerder getest  
Mogelijke concepten voor het spel – al eerder getest*

# 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:**

Vooral de laptop van de tester, zo niet moglijk eigen laptop. Specificaties kunnen veel verschil hebben tussen verschillende tests.

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

**Software:**

We gebruiken WebGL , prototype/Build en ASP.NET

**Testdata:**

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

* *FeedBack*
* *Spelerdata (denk aan de naam en behaalde score die uiteindelijk word opgeslagen in het systeem)*

# 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 3 – TC1 | | | | | |
| **User story** | US2 – UI | | | | | |
| **Omschrijving** | We kijken of de UI goed te begrijpen is voor de gebruiker en vragen voor eventuele onduidelijkheden | | | | | |
| **Scenario** | Het begin was de UI werkte de UI naar behoren, maar het is nog geen enkele sprint getest | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | We verwachten dat de gebruiker het een duidelijke en goed werkende UI systeem is en er geen onduidelijkheden zijn | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Moet nog heel veel gedaan worden en scaling is nog niet goed | | | | | |
| **Aanpassingen** | Ervoor zorgen dat UI goed scaled | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | [5 minuten] | **Prioriteit** | [10] | **Door** | leon |
|  | | | | | **Status** | [OK] |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | Sprint 3 – TC2 | | | | | |
| **User story** | US6 – enemie movement | | | | | |
| **Omschrijving** | We kijken of de gebruiker de movement en bewegingen van de enemie goed vind en wat er anders nog eventueel beter kan | | | | | |
| **Scenario** | In het begin was de movement van de vijand er nog niet, er was wel een placeholder maar die kon nog niet bewegen | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | We verwachten dat de vijand fatsoenlijk door het level heen kan | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Enemy bewoog goed maar er zijn nog een aantal dingen wat anders kan | | | | | |
| **Aanpassingen** | Enemy movement aanpassen | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | [5] | **Prioriteit** | [7] | **Door** | studenten |
|  | | | | | **Status** | fail |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | Sprint 3 – TC3 | | | | | |
| **User story** | US8 – Scoreboard | | | | | |
| **Omschrijving** | We kijken of de gebruiker het scoreboard snapt of er nog wat aan mist | | | | | |
| **Scenario** | In het begin was de site van het scoreboard er wel maar was het nog lastig ivm dubbele namen die zichtbaar waren | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | We verwachten geen dubbele namen in het scoreboard en max tien namen, waardoor je een mooie top tien kan zien waarin het duidelijk is wie jij bent | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Er is geen dubbele naam meer tezien en je moet nu eerst een naam kiezen voor dat je begint | | | | | |
| **Aanpassingen** | geen | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | [5] | **Prioriteit** | 8] | **Door** | studenten |
|  | | | | | **Status** | fail |
| **Sprint & ID** | Sprint 3 – TC4 | | | | | |
| **User story** | US9 – Levels | | | | | |
| **Omschrijving** | We kijken of de gebruiker goed door een mooie map kan lopen en het spel uitvoerbaar is zodat hij het ook nog leuk vind. | | | | | |
| **Scenario** | In het begin hadden we een mock up level met nog niet echte elementen erin | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | We verwachten dat de gebruikers het basis van het spel goed vinden, maar er eventueel nog wat meer details in kunnen. | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Werkt goed maar zie alleen maar een basic level | | | | | |
| **Aanpassingen** | Meer levels toevoegen | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | [5] | **Prioriteit** | 8] | **Door** | studenten |
|  | | | | | **Status** | fail |

# 7. Planning en verantwoordelijkheden

Planning:

*We beginnen met het geheel en samenvoegen van de game zodat deze speelbaar is en een playtest fatsoenlijk kan uitvoeren. Aan het einde van de week zetten we de playtest klaar die vervolgens door Lotte in elkaar word gezet en door anderen word uitgevoerd (klaarzetten is feedbackformulier maken, testplan in hoeverre invullen) (uitvoering is playtesten zorgen, feedback verzamelen) S*