**--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*

*Movement*

*Shooting*

*UI*

*UX*

*Leaderboard*

*Graphics*

*Mogelijke concepten voor het spel*

Niet inbegrepen in deze test:

*[Beschrijf de onderdelen die je niet gaat controleren, denk hierbij aan beveiliging tests, compatibiliteit, etc.]*

*security*

*optimization*

*Accessibility*

*Amount of content*

# 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:**

*[Vermeld hier de gebruikte game engine, SDK's, frameworks.]*

WebGL , prototype/Build en ASP.NET

**Testdata:**

*[Beschrijf hier de testdata die je nodig hebt om de testen uit te voeren, denk hierbij een database met inloggegevens, speler data, externe bronnen, etc.]*

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

* *FeedBack*
* *Spelerdata*

# 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** | [Sprint01-TC01] | | | | | |
| **User story** | [User story] | | | | | |
| **Omschrijving** | [Wat test je specifiek] | | | | | |
| **Scenario** | [Omschrijf de begin situatie] | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | [Verwacht resultaat] | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | [Resultaat na de test] | | | | | |
| **Aanpassingen** | [Nodige aanpassingen die door gevoerd moeten worden na de test] | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | [Minuten] | **Prioriteit** | [0-10] | **Door** | [Naam tester] |
|  | | | | | **Status** | [OK/Fail/NVT] |

# 7. Planning en verantwoordelijkheden

Planning:

*[Maak een planning op basis van de deadlines per sprint. Welke tests doen je wanneer en wie is verantwoordelijk voor het uitvoeren van de test?]*

*Start van elke week of sprint test uitvoeren, Lotte 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 die sprint aan werken*