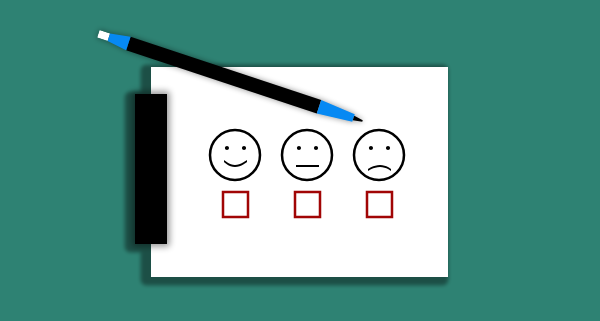
**Sjabloon 4b**

Testrapport [Working title]

**B1-K1-W4**



Geschreven door (voor- en achternaam): Lotte Koster

Gecontroleerd door (voor- en achternaam):

Datum: 06/01/25

Versie: 1

Inhoud

[1. Inleiding 3](#_Toc183095815)

[2. Overzicht van de testresultaten 4](#_Toc183095816)

[3. Gedetailleerde testresultaten 5](#_Toc183095817)

[4. Analyse en bevindingen issues 6](#_Toc183095818)

[5. Gebruikersfeedback 7](#_Toc183095819)

[6. Conclusies en aanbevelingen 8](#_Toc183095820)

[7. Bijlagen 9](#_Toc183095821)

# 1. Inleiding

**Samenvatting:**  
*De eerste testen die wij voor de game hebben ingevoerd is die van het concept, wat vind het publiek van de ideeën die we bedacht hebben en hierin een document voor feedback gestuurd.*

**Doel:**  
*Het doel van de testen is om duidelijk te krijgen wat er beter kan aan ons concept, waar we al mee bezig en wat we dus voor we echt concreet iets volledig in elkaar zetten kunnen maken.*

**Scope:**  
*We hebben deze week de concepten en het leaderboard getest, wat we niet hebben getest zijn de movement, shooting, UI, UX en de graphics. Dit is voor de volgende weken. Wat er helemaal niet getest wordt is de security*, de *optimization*, *Accessibility en de amount of content.*

# 2. Overzicht van de testresultaten

Teststatus in cijfers:

* **Totaal aantal uitgevoerde tests:** 6
* **Geslaagde tests:** 5
* **Mislukte tests:** 0
* **Niet-uitgevoerde tests:** 1

Onderbouwing van mislukte en niet-uitgevoerde tests:  
  
De reden dat een test niet is uitgevoerd is dat een persoon niks heeft ingevuld in het feedbackformulier voor ons. Hierdoor hebben we maar vijf mensen met een mening.

# 3. Gedetailleerde testresultaten

*[Voor elke testcase vul je de tabel hieronder in. Gebruik hiervoor de tabellen uit het testplan en vul deze per testcase aan met het resultaat, de aanpassingen, door wie is het getest en wat is de status van de test.]*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | Sprint 1 – TC01 | | | | | |
| **User story** | Models Wapens | | | | | |
| **Omschrijving** | We hebben een uitleg gegeven en een voorbeeld laten zien van de models die we hebben. | | | | | |
| **Scenario** | We begonnen met de ideeën van de brainstorm die uiteindelijk met een paar | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Het verwachtte resultaat was dat de mensen waarin we het pitchen het een goed idee en mooie models vonden. | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Het uiteindelijk resultaat was dat er uiteindelijk in de feedback naar voren kwam dat we het iets beter konden doen. De belangrijkste punten zijn dat we de wapens wat meer naar de tijdperken te doen en er ook sterkere wapens met sterkere vijanden konden komen. (Boss Levels) Dit heeft degene toegewezen aan de models (Sam) meegenomen en is in de tweede sprint mee bezig | | | | | |
| **Aanpassingen** | Models moeten verbeterd worden op tijdperk en er moeten meerdere komen | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 10 | **Prioriteit** | 5 | **Door** | Feedback mensen (Oudere jaars + Docenten) |
|  | | | | | **Status** | NVT |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | Sprint 1 – TC02 | | | | | |
| **User story** | Muziek | | | | | |
| **Omschrijving** | We hebben een paar concepten laten horen rondom muziek om terug te horen wat ze ervan vinden | | | | | |
| **Scenario** | We begonnen met dat we de game eigenlijk te stil vonden en geluiden rondom de thema’s wel gaaf zouden zijn. | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Het verwachtte resultaat was dat de mensen waarin we het pitchen een goed en duidelijk beeld kreeg over de eventuele muziek die we konden krijgen met de thema die eruit kreeg | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Wat we uiteindelijk terug kregen van de mensen waarbij we feedback kregen was dat de muziek niet goed rondom het thema past | | | | | |
| **Aanpassingen** | Wat er moet gebeuren is dat de muziek iets verbeterd moet worden rondom thema en de verschillende thema’s ook allemaal sowieso moeten eindigen met een soundtrack. | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 10 | **Prioriteit** | 4 | **Door** | Feedback mensen (Oudere jaars + Docenten) |
|  | | | | | **Status** | NVT |

# 4. Analyse en bevindingen (issues)

**Samenvatting van de issues:**  
*De paar grootste fouten waarop we kunnen verbeteren is het herstellen van de goede models en de muziek verbeteren. Verder hebben we met de algemene feedback ook op andere vlakken feedback gekregen. De volgende onderwerpen gaan we dus ook goed op letten: Gameplay spel, mechanics en het concept finetunen.*

**Omschrijving en toekenning issues:**  
*[Vul de onderstaande tabel zo specifiek mogelijk in, zodat je de issues kunt gaan plannen (kopieer de tabel indien er meer issues zijn).]*

|  |  |
| --- | --- |
| **Sprint & ID** | SPRINT 1 – ISSUE 1 |
| **Beschrijving** | Game Play spel |
| **Prioriteit** | Hoog |
| **Oplossing** | Start maken in unity, zorgen voor beweging van enemy’s en player en een grof concept voor het level. |
| **Status** | In behandeling |
| **Toegewezen aan** | Verdeeld over de volledige groep  Lotte – beweging enemy  Leon – UI en beweging player  Daniel mbv Sam – concept level |

|  |  |
| --- | --- |
| **Sprint & ID** | SPRINT 1 – ISSUE 2 |
| **Beschrijving** | Verbetering muziek |
| **Prioriteit** | Laag |
| **Oplossing** | Het verbeteren van de muziek dat het dichter op de thema’s liggen |
| **Status** | In behandeling |
| **Toegewezen aan** | Jeroen |

|  |  |
| --- | --- |
| **Sprint & ID** | SPRINT 1 – ISSUE 3 |
| **Beschrijving** | Mechanics |
| **Prioriteit** | Matig |
| **Oplossing** | Door de weken heen zorgen dat de beweging werkt, dit is matig doordat we langere tijd ervoor hebben om te finetunen. |
| **Status** | In behandeling |
| **Toegewezen aan** | Leon |

|  |  |
| --- | --- |
| **Sprint & ID** | SPRINT 1 – ISSUE 4 |
| **Beschrijving** | Verbetering models |
| **Prioriteit** | Laag |
| **Oplossing** | Het verbeteren van de models van de wapens en de bijpassende vijanden |
| **Status** | In behandeling |
| **Toegewezen aan** | Sam |

|  |  |
| --- | --- |
| **Sprint & ID** | SPRINT 1 – ISSUE 5 |
| **Beschrijving** | Finetunen concept |
| **Prioriteit** | Hoog |
| **Oplossing** | Het verbeteren en duidelijker maken van het concept, dit krijg je voor elkaar om bij elk thema vooruitgang te boeken zodat er ook een gameplay onstaat en het uiteindelijke concept ook logischer is |
| **Status** | In behandeling |
| **Toegewezen aan** | De hele groep aan het spel.   Lotte – concreet het op papier / tijdens presentatie voor elkaar krijgen  Iedereen |

# 5. Gebruikersfeedback

*[Als usability tests zijn uitgevoerd, vat dan de belangrijkste feedback van gebruikers samen, bijvoorbeeld: Wat vonden gebruikers prettig? Wat vonden ze verwarrend of storend? Wat zijn mogelijke verbeterpunten?]*

*Wat we uiteindelijk terug kregen was het resultaat opzich positief was, erg veel waren enthousiast alleen er kon wat dingen gefintuned worden. Het concept idee was nog niet helemaal goed duidelijk, verder kon er verbetering omtreft het thema van de wapens die iets beter kon en de muziek waarin de thema’s niet goed naar voren kwamen. In het algeheel kregen we een 7.8, wat goed was. Veel mensen vonden het een heel interessant idee met grote mogelijkheden, misschien zelfs wat te ambitieus.*

# 6. Conclusies en aanbevelingen

**Conclusies:**  
*De conclusie op dit moment is dat het concept opzich oke is, maar er duidelijk nog veel verbeteringen is.*

**Aanbevelingen:**  
*We kunnen wel naar de volgende fase, alleen het is belangrijk om goed bij te blijven. We moeten de finetunes op het idee goed hebben en losstaand alles werkend hebben voor we alles bij elkaar toevoegen.*

# 7. Bijlagen

*[Voeg alle relevante extra documenten, logs of screenshots toe ter ondersteuning van het rapport. Beschrijf per bijlage waarom deze is toegevoegd.]*

*De volgende diagrammen laten zien wat we terug hebben gekregen van de gevraagde testers*

Diagram met antwoorden op het Formulier. Titel van de vraag: Wat vind je van het concept
. Aantal antwoorden: 5 antwoorden.

Diagram met antwoorden op het Formulier. Titel van de vraag: Wat vind je van de muziek die erbij toegevoegd is
. Aantal antwoorden: 5 antwoorden.

Diagram met antwoorden op het Formulier. Titel van de vraag: Wat vind je van de models
. Aantal antwoorden: 5 antwoorden.

**A screenshot of a computer

Description automatically generated**

**Gemiddeld 7.8 afgerond**

Diagram met antwoorden op het Formulier. Titel van de vraag: Geef een cijfer tussen de 1 en 10
. Aantal antwoorden: 5 antwoorden.