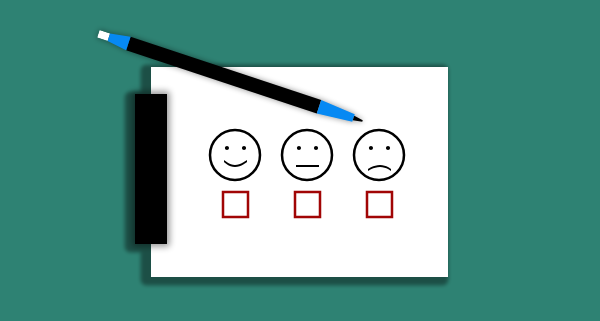
**Sjabloon 4b**

Testrapport [Working title]

**B1-K1-W4**



Geschreven door (voor- en achternaam):

Gecontroleerd door (voor- en achternaam):

Datum: 13/01/25

Versie: 2

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:**  
Het doel van de aankomende testen is om kleine punten te verbeteren die wij als maker niet snel opmerken en een gebruiker / gamer van het spel wel sneller zou opmerken. Om vervolgens met de gegeven feedback het spel te verbeteren en gestructureerd aanpassingen te doen op hoe en wat.

**Doel:**  
*Het doel van dit testrapport is om duidelijk te laten zien wat eruit is gekomen van de playtesten die zijn uitgevoerd in sprint 2 en de gegeven feedback overzichtelijk te laten zien. Met deze feedback zijn we bezig in sprint 3 om goede en duidelijke aanpassingen te maken.*

**Scope:**  
*Wat er getest is is een algehele playtest, we hebben feedback gevraagd op sounds, movement, de models van de wapens en hoe ze schieten. Hierbij vallen dus ook grapichs en concepten.   
  
Wat niet is getest is security, optimization, accessibility, amount of content, de UI, UX, Leaderboard komen later in het testplan en daardoor ook in sprint 3 de feedback erop.*

# 2. Overzicht van de testresultaten

Teststatus in cijfers:

* **Totaal aantal uitgevoerde tests:** 5
* **Geslaagde tests:** 4
* **Mislukte tests:** 1
* **Niet-uitgevoerde tests:** 0

Onderbouwing van mislukte en niet-uitgevoerde tests: De mislukte kwam doordat degene die de test wel heeft gedaan maar geen feedback heeft teruggegeven naar ons toe waardoor we dit niet fatsoenlijk niet hebben verwerkt.

# 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 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 |

# 4. Analyse en bevindingen (issues)

**Samenvatting van de issues:**  
*De grootste fouten die er zijn in het spel zijn de animaties en de sound effects nog niet bestaan,*

**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 2 – US11 |
| **Beschrijving** | De wapens zijn niet complex en de animaties ervan mogen beter |
| **Prioriteit** | middel |
| **Oplossing** | Wapens en animaties verbeteren en het soepeler maken |
| **Status** | In behandeling |
| **Toegewezen aan** | Sam en Gido |

|  |  |
| --- | --- |
| **Sprint & ID** | SPRINT 2 – US7 |
| **Beschrijving** | Er is nog niet overal sound effects en achtergrond muziek |
| **Prioriteit** | middel |
| **Oplossing** | Voor alles een achtergrond en sound effects maken en implenteren |
| **Status** | In behandeling |
| **Toegewezen aan** | Jeroen |

# 5. Gebruikersfeedback

*Wat de gebruikers vonden was eigenlijk dat het nog erg basic was, maar ook dat waar we feedback naar vroeger niet de juiste punten waren. We hadden specefieker mogen zijn op verschillende fronten. Op dit moment vragen we nog te veel feedback op punten die eigenlijk al goed genoeg zijn of zijn de feedback vragen te open.*

# 6. Conclusies en aanbevelingen

**Conclusies:**  
*De game is nog niet geheel klaar voor een release maar gezien er nog een paar fails zijn, maar deze zijn makkelijk op te lossen.*

**Aanbevelingen:**  
*Op dit moment is het belangrijkste om alles te speceficeren en geluiden toe te voegen en alles in het geheel samen te voegen. Hier zijn we sprint 3 ook hard mee bezig zodat het uiteindelijk resultaat speelbaar is en de baisis heeft in het algeheel.*

# 7. Bijlagen

*Alles wat je hieronder vind zijn de antwoorden in de feedback formulieren*

A white rectangular object with green border

Description automatically generated

A screenshot of a chat

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a chat

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated