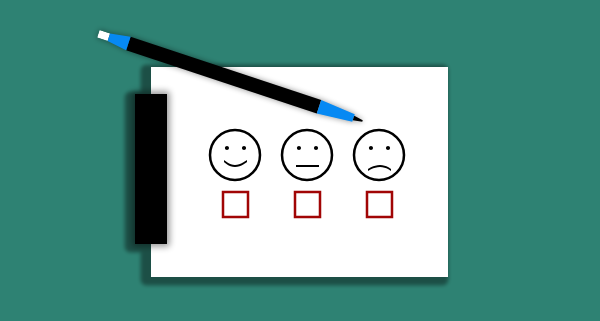
**Sjabloon 4b**

Testrapport [What is the time?]

**B1-K1-W4**



Geschreven door (voor- en achternaam): Grivous Gaggle

Gecontroleerd door (voor- en achternaam):

Datum: 17 Jan 2025

Versie: 3

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 tests die we hebben uitgevoerd was om te testen of de basis van het spel goed genoeg is, hieronder valt bijvoorbeeld de UI, de wapens, de enemies. We hebben bevonden dat het nog best wel buggy is wat iets minder fijn is, MAAR de eerste steen ligt er al.*

**Doel:**

*Wij hebben dit rapport opgesteld om zelf bij te houden wat er nog moet verbeterd worden op het vlak van de belangrijkste mechanics.*

**Scope:**

*UI en Enemy movement*.

De rest niet.

# 2. Overzicht van de testresultaten

Teststatus in cijfers:

* **Totaal aantal uitgevoerde tests:** 2
* **Geslaagde tests:** 2
* **Mislukte tests:** 0
* **Niet-uitgevoerde tests:** 0

Onderbouwing van mislukte en niet-uitgevoerde tests:

*Niet van toepassing.*

# 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** | [Sprint03-TC01] | | | | | |
| **User story** | US2 - UI | | | | | |
| **Omschrijving** | We kijken of de UI goed te begrijpen is door de eindgebruiker. | | | | | |
| **Scenario** | Er was geen UI of basis | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | De UI is overzichtelijk en de elementen zijn goed te begrijpen. | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Mensen begrijpen de UI. | | | | | |
| **Aanpassingen** | Scaling van de UI dynamisch per scherm. | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 3 | **Prioriteit** | 7 | **Door** | Studenten |
|  | | | | | **Status** | OK |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | [Sprint03-TC02] | | | | | |
| **User story** | US6 – Enemy movement: | | | | | |
| **Omschrijving** | We kijken of de gebruiker de movement van de enemy goed vind. | | | | | |
| **Scenario** | Er was een enemy placeholder die **NIET** kon lopen. | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | De enemy beweegt en dat op een logische manier. | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Mensen vonden het prima. | | | | | |
| **Aanpassingen** | Ze mogen sneller, Meer diversiteit in movement | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 3 | **Prioriteit** | 8 | **Door** | Studenten |
|  | | | | | **Status** | FAIL |

# 4. Analyse en bevindingen (issues)

**Samenvatting van de issues:**

*Sommige UI elementen stonden niet op het scherm, dit heeft weinig impact op de gameplay.*

**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** | [Sprint03-ISSUE01] |
| **Beschrijving** | UI scaling werkt niet geweldig |
| **Prioriteit** | middel |
| **Oplossing** | Een knopje omzetten / vastzetten aan een bepaalde plek |
| **Status** | In behandeling |
| **Toegewezen aan** | Leon |

# 5. Gebruikersfeedback

*Het spel is best buggy, maar de basis is er.*

# 6. Conclusies en aanbevelingen

**Conclusies:**

*Wij hebben na de feedback te hebben verzameld een korte vergadering gehad en zijn tot de conclusie gekomen dat het spel flink nog wat werk nodig heeft.*

**Aanbevelingen:**  
*Een paar mensen werken aan meer toevoegen, de rest gaat verbeteren wat er al is.*

# 7. Bijlagen

[What time is it (Antwoorden).xlsx](https://rocvantwente.sharepoint.com/:x:/s/OND_1627162723SDViscachajaar2-StamgroepB4/EdBRDDYBUUJNihqm8LSHYj0BrnFCqesteStegvqdhIHIYw?e=dXmqhh)