Testplan

Snake

|  |  |
| --- | --- |
| ***Functionaliteit*** | **Game initialiseert** |
| *Omschrijving van functionaliteit* | Bij het binnenkomen initialiseert de game waarbij het bord wordt opgezet, de slang getekend wordt en het snoepje wordt geplaatst. |
| *Voorbereiding* | Het project moet geïnstalleerd worden vanuit de git repository. |
| *Scenario* | Open het project in de browser. |
| *Verwacht resultaat* | Je ziet boven in het scherm je positie, je score en de naam van de game ’snake’. Daaronder zie je het speelscherm met aan de linker kant een blauwe slang. Aan de rechter kant in dit speelscherm zie je een rood snoepje. Links van het speelscherm staat een scorebord. |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Functionaliteit*** | **Aftel fase** |
| *Omschrijving van functionaliteit* | Na het initialiseren van de game begint een teller af te tellen van 3 naar 0. Als deze 0 bereikt verdwijnt deze en begint het spel. |
| *Voorbereiding* | Het project moet geïnstalleerd worden vanuit de git repository. |
| *Scenario* | Open het project in de browser. |
| *Verwacht resultaat* | Je ziet boven in het scherm je positie, je score en de naam van de game ’snake’. Daaronder zie je het speelscherm met aan de linker kant een blauwe slang. Aan de rechter kant in dit speelscherm zie je een rood snoepje. Links van het speelscherm staat een scorebord. Boven op het speelscherm verschijnt een lichtdoorschijnend blok met een teller die van 3 naar 0 aftelt. Zodra de 0 is bereikt verdwijnt deze en begint het spel. |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Functionaliteit*** | **Beweging** |
| *Omschrijving van functionaliteit* | Na het aftellen begint de slang naar rechts te bewegen. |
| *Voorbereiding* | Het project moet geïnstalleerd worden vanuit de git repository. |
| *Scenario* | Open het project in de browser en wacht het aftellen af. |
| *Verwacht resultaat* | De teller verdwijnt en de slang begint naar rechts te bewegen. |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Functionaliteit*** | **Richting veranderen** |
| *Omschrijving van functionaliteit* | Zodra de slang in beweging is kan je de richting veranderen |
| *Voorbereiding* | Het project moet geïnstalleerd worden vanuit de git repository. |
| *Scenario* | Open het project in de browser en wacht het aftellen af. Zodra de slang in beweging is klik je op pijltje omhoog. |
| *Verwacht resultaat* | De slang verandert van richting naar boven toe. |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Functionaliteit*** | **Snoepje eten** |
| *Omschrijving van functionaliteit* | Na het eten van een snoepje verdwijnt deze en word hij ergens anders opnieuw geplaatst. |
| *Voorbereiding* | Het project moet geïnstalleerd worden vanuit de git repository, het moet gestart worden en de aftel timer moet voorbij zijn. |
| *Scenario* | Laat de slang naar rechts bewegen tot het punt dat hij het snoepje raakt. |
| *Verwacht resultaat* | Het snoepje verdwijnt en wordt ergens anders opnieuw geplaatst. |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Functionaliteit*** | **Score wordt opgehoogd** |
| *Omschrijving van functionaliteit* | Na het eten van een snoepje wordt de score verhoogt met 10 punten. |
| *Voorbereiding* | Het project moet geïnstalleerd worden vanuit de git repository, het moet gestart worden, de aftel timer moet voorbij zijn en het eerste snoepje moet gegeten zijn. |
| *Scenario* | Laat de snake het eerste snoepje eten. |
| *Verwacht resultaat* | De score wordt met 10 verhoogt. |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Functionaliteit*** | **Scorebord wordt aangepast** |
| *Omschrijving van functionaliteit* | Het scorebord wordt aangepast aan de hand van de hoeveelheid punten van de speler. |
| *Voorbereiding* | Het project moet geïnstalleerd worden vanuit de git repository, het moet gestart worden en de aftel timer moet voorbij zijn. |
| *Scenario* | Zorg ervoor dat je een hogere score behaalt dan de laagte op het scorebord. |
| *Verwacht resultaat* | Jouw score verschijnt op het scorebord. |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Functionaliteit*** | **Positie wordt aangepast** |
| *Omschrijving van functionaliteit* | Je positie in het klassement wordt bijgehouden en is te zien boven in het scherm. |
| *Voorbereiding* | Het project moet geïnstalleerd worden vanuit de git repository. |
| *Scenario* | Open het project in de browser en wacht het aftellen af. Speel totdat je een snoepje raakt en kijk of dat je positie is bijgewerkt. |
| *Verwacht resultaat* | Je positie wordt bijgewerkt aan de hand van je score in het klassement. |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Functionaliteit*** | **Einde spel** |
| *Omschrijving van functionaliteit* | Het spel eindigt als je tegen je eigen lichaam botst. |
| *Voorbereiding* | Het project moet geïnstalleerd worden vanuit de git repository. |
| *Scenario* | Open het project in de browser en wacht het aftellen af. Speel totdat je een snoepje raakt en bots vervolgens tegen je eigen lijf. |
| *Verwacht resultaat* | Er komt een pop-up in beeld die ‘Game over’ zegt en je je score laat zien. Ook kan je hier op restart klikken. |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Functionaliteit*** | **Herstart spel** |
| *Omschrijving van functionaliteit* | Het spel herstart als je op de retry knop klikt. |
| *Voorbereiding* | Het project moet geïnstalleerd worden vanuit de git repository. |
| *Scenario* | Open het project in de browser en wacht het aftellen af. Speel totdat je een snoepje raakt en bots vervolgens tegen je eigen lijf. Klik dan in de pop-up op retry. |
| *Verwacht resultaat* | Het spel herstelt zich naar oorspronkelijke staat en begint opnieuw met aftellen. |