

Testrapport

Achtergrondmuziek

Amrit Malhi

1/2/17

Inleiding

Ik heb de achtergrondmuziek van het spel getest. De achtergrondmuziek wordt afgespeeld tijdens het spelen van het spel afgezien van waar je je in het spel bevindt (main menu, een leven, credits).

Doelstelling

Ik wil testen of de achtergrondmuziek duidelijk te horen is en of het correct door blijft spelen ongeacht of je verandert van context.

Methode

In game switchen van context en de muziek goed beluisteren zoekend naar eventuele audio glitches.

Resultaten

De audio lijkt te glitchen als je je in de main menu of het pauze menu bevindt. Zodra je een level laad begint de muziek normaal af te spelen maar als je dan terug gaat naar de main menu of het pauze menu dan valt een groot deel van de muziek weg en hoor je alleen een aantal willekeurige tonen. Het bleek een bug te zijn in de main loop van het project. Omdat de play functie van de muziek werd aangeroepen in de main loop waarin wordt bepaald in welke staat het spel zich bevindt werd de muziek niet correct afgespeeld. Het leek alsof de staat van het spel de invloed had op de play functie van de muziek.

Conclusie

Door de muziek af te laten spelen buiten de loop in de main werd de muziek afgespeeld onafhankelijk van de staat van het spel. Dit heeft de bug gefixed.