

Testrapport

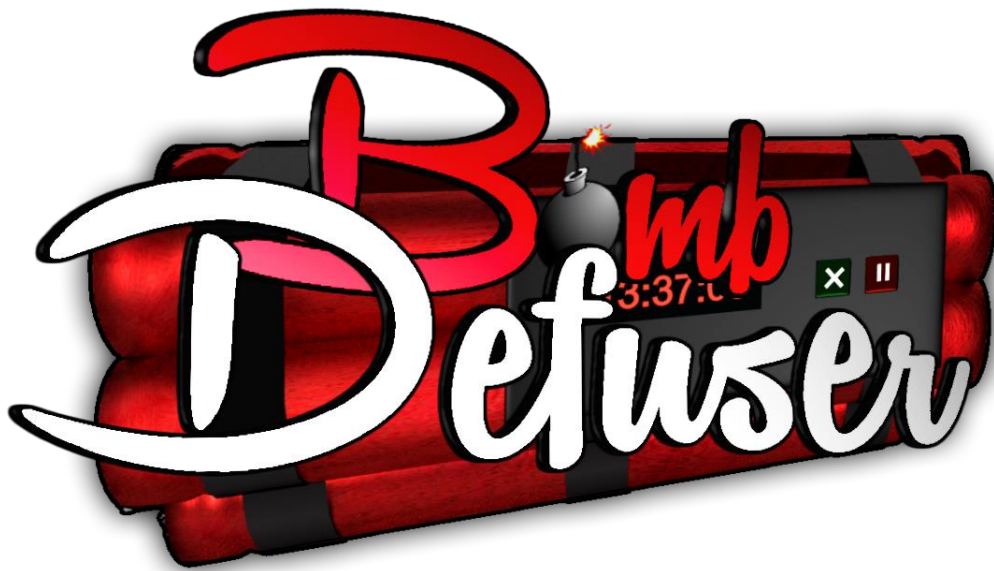
Bomb Defuser

version: 1.0.0

2015-05-18

Handledare: Edward S. Blurock

Grupp 18



Revision History

Date	Version	Description	Author
------	---------	-------------	--------

2015-03-10	0.0.0	Skapa Dokument	Patrik Nilsson
2015-03-13	0.1.0	Speltest 1	Patrik Nilsson
2015-04-09	0.2.0	Speltest 2	Anton Björkman
2015-05-04	0.3.0	Speltest 3	Robin Andersson
2015-04-16	0.3.1	Fixat till matisen för testning	Patrik Nilsson
2015-05-18	1.0.0	Finslip	Patrik Nilsson
2015-05-24	1.0.1	Korrekturläst och rättat	Peter Lindberg

Innehållsförteckning

1 Inledning

1.1	Syfte	4
1.2	Omfattning	4

1.3	Definitioner, akronmyer och förkortningar	4
1.4	Referenser	4
1.5	Struktur	5
2	Testrapport.	6
3	Speltester	
3.1	Speltest 1	8
3.2	Speltest 2	9
3.3	Speltest 3	10

1 Inledning

1.1 Syfte

Syftet med detta dokument är att ge en visuell bild på när testen utfördes och vem som gjorde dem. Samt hur speltesterna har fungerat.

1.2 Omfattning

Endast dokumentation när, inte hur testerna gått till bortsett från speltesterna.

1.3 Definitioner, akronmyr och förkortningar

Level-Editor: Ett system utvecklat med syftet att förenkla skapandet av nivåer till ett angivet spel, utvecklas ofta för att öka effektiviteten i utvecklingen.

Icke-funktionella krav: Är ett krav som inte är direkt relaterat till vad systemet ska göra

funktionella krav: är ett krav som beskriver vad systemet ska göra

1.4 Referenser

Vi har använt oss av den vägledande dokumentation som funnits tillgänglig för oss studenter som till exempel mallar och exempel på tidigare studenter arbete. Vi har också använt oss av dem PDF-er vi fått tillgång till genom föreläsningarna genom kursens gång. Och slutligen så har vi använt oss väldigt flitigt av Roger Pressman's *Software Engineering, a practitioner's approach 8th edition*.

Programspråk, ramverk och annan mjukvara som varit av centralt värde för utvecklingsprocessen är utvecklade och tillhörande följande:

- www.java.com
- www.blender.org
- www.microsoft.com

1.5 Struktur

Dokumentet har en matris som visar vilka testfall som gjordes när och av vem samt resultatet.

Sedan rapporter om varje speltest.

2 Testrapport

* TestfallID kan skrivas som TC-U-T då omfattar detta både TC-U-T1 och TC-U-T2

Prototyp			
TestfallID	Testare	Resultat	Datum
TC-C-PT*	Patrik	Bug i collisionen [Fixat]	2015-03-04
TC-C-PCP1	Robin	Förväntat resultat	2015-03-05
TC-C-PFP1	Patrik	Förväntat resultat	2015-03-10
TC-C-PTE1	Robin	Förväntat resultat	2015-03-11

Spel			
TestfallID*	Testare	Resultat	Datum
TC-C-SA1	Robin	Förväntat resultat	2015-04-14
TC-U-S2			Ej implementerat
TC-U-N1	Robin	Knappen registrerar flera tryck [Fixat]	2015-03-27
TC-U-N2			Ej implementerat
TC-U-N3	Robin	Förväntat resultat	2015-04-23
TC-U-EV11	Patrik	Gravitation saknar en delta tid [Fixat]	2015-03-26
TC-U-EB2	Robin	Förväntat resultat	2015-03-30
TC-U-EE3	Robin	Spelaren dog ej [Fixat]	2015-04-23
TC-C-EF4	Patrik	Förväntat resultat	2015-04-17

Testrapport
Bomb Defuser
Grupp 18

TC-U-V1	Patrik	Förväntat resultat	2015-05-06
TC-U-VC2	Patrik, Robin	Förflyttad förmycket uppåt [Fixat]	2015-03-24
TC-U-T1	Patrik	Förväntat resultat	2015-03-24
TC-U-T2	Patrik	Tilesen såg inte ut som förväntat, kommunikations fel i gruppen [Fixat]	2015-03-31
TC-C-AV1	Robin	Förväntat resultat	2015-04-11
TC-C-AE2	Robin	AI:n skjuter genom vägar [Fixat]	2015-04-26
TC-C-AT3	Robin	Förväntat resultat	2015-04-26
TC-U-T1	Patrik, Robin	Förväntat resultat	2015-04-13
TC-U-B1	Anton, Peter	Förväntat resultat	2015-04-13
TC-U-B2	Anton	Spelet crashar när tiden tar slut. [Fixat]	2015-04-21
TC-U-B3	Mika, Peter	Förväntat resultat	2015-04-21
TC-U-B4	Mika	Förväntat resultat	2015-04-21

Leveleditor			
TestfallID*			Datum
TC-U-L1	Peter	Förväntat resultat	2015-04-18
TC-U-L2	Anton	Positionen ändras när man ändrar storlek [Fixat]	2015-04-24
TC-U-L3	Mika	Förväntat resultat	2015-05-07
TC-U-L4	Mika	Förväntat resultat	2015-04-20
TC-U-L5	Anton	Spelet visar fel level, inte samma som den	2015-05-05

		vi i editorn [fixat]	
--	--	----------------------	--

3 Speltester

3.1 Speltest 1

Datum: 13 Mars 2015

Produkt som skall testas: Bomb defuser prototyp

Deltagande: Mika Lehtinen, Anton Björkman, Robin Andersson, Peter Lindberg, Patrik Nilsson.

Testledare: - - -

Aktuella punkter för test

- Karaktärens rörelse
- Kollision mellan karaktär och tiles

Testupplägg

Vid detta första speltest hade vi inte några förbestämda testfall utan arbetade med väldigt fria händer utefter det material vi hade tillgängligt

Vi satte oss vid vars en dator och laddade ner prototypen som vi skulle testa. Vi började testet med att prova rörelsen av karaktären, i detta ingick rörelse åt höger och vänster och även hoppfunktionen. Vi kontrollerade att rörelserna fungerade som planerat men också att rörelsen inte kändes stel och onaturlig.

I nästa skede testade vi kollisionen mellan karaktären och tilesen. Detta gjorde vi genom att hoppa runt med karaktären på marken, försökte hoppa genom väggar och tak på olika vis från olika vinklar.

Slutsats

Allt som testats vid detta speltest fungerade förvånansvärt bra och krävde inga övriga modifieringar.

3.2 Speltest 2

Datum: 09 April 2015

Produkt som skall testas: Bomb defuser v.1.0

Deltagande: Mika Lehtinen, Anton Björkman, Robin Andersson, Peter Lindberg, Patrik Nilsson.

Testledare: Robin Andersson.

Aktuella punkter för test

- Spelarens vapen
- Fiendernas AI (rörelse, attack, line of sight)
- Kollision mellan spelare och fiender
- Eventuell balansering av fiende
- Fläktarna (styrka, funktionalitet)
- Kollision mellan spelare och fläkt

Testupplägg

Vid detta andra speltest kommer vi ha ett par testscenari som är förplanerade av testledaren. Övriga utvecklare blev tilldelade ett par testfall var för att prova dem olika punkterna som ska testas vid detta speltest.

Anton fick i uppgift att arbeta med testscenariot att man ska försöka undvika en fiende som är stationerad på ett litet torn med huvudkaraktären placerad på marken nedan.

Peter fick i uppgift att springa genom ett par fiender som är placerade på samma nivå som spelaren för att kontrollera kollisionen dem emellan.

Mika fick i uppgift att kontrollera fläktarna och deras kollision

Patrik fick i uppgift att kontrollera att spelarens vapen fungerar som ursprungligen tänkt.

Efter slutförda speltester samrådde vi om dem olika utfallen och diskuterade det sedan som grupp. Av resultaten att döma från Antons och Peters testfall så fungerade AI och kollision på tilltänkt sätt och behövde därför inte justeras ytterligare. Fläktarna som Mika hade i uppgift att testa fungerade någorlunda som tänkt men behövde justeras lite vad gäller styrka och intervall. Vapnet som Patrik testade var i ett väldigt tidigt utvecklingsstadium men fungerade trots detta som planerat.

Slutsats

Efter sammanfattade resultat så var vi överens om att spelet utvecklas i rätt riktning och att vi inte stött på några märkvärdiga tekniska problem än. Fläktarna var vi överens om att vi behövde

åtgärda lite vad gäller styrka och intervall, detta är väldigt lättkorrigerat och kommer vara åtgärdat inom ett par dagar, det kommer också ges möjligheten att ändra dessa värdena helt själv i den tillkommande Leveleditorn.

3.3 Speltest 3

Datum: 04 Maj 2015

Produkt som skall testas: Bomb defuser v.1.3

Deltagande: Mika Lehtinen, Anton Björkman, Robin Andersson, Peter Lindberg, Patrik Nilsson.

Testledare: Robin Andersson.

Aktuella punkter för test

- Kulhetsfaktor
- Svårighetsgrad
- Generell spelupplevelse

Testupplägg

Vid detta speltestet kommer vi att använda oss av en test-nivå skapad av testledare Robin Andersson som ska representera den första spelbara nivån i slutprodukten. Samtliga testare kommer att spela genom nivån från början till slut ett antal gånger men kommer fokusera på lite olika saker.

Mika kommer huvudsakligen att fokusera på kulhetsfaktorn, Anton kommer huvudsakligen att fokusera på svårighetsgraden i spelet, och övriga testare kommer att försöka fokusera på den generella spelupplevelsen.

Slutsats

Överlag så känns det som att testresultaten är klart godtyckliga då dem levde upp till förväntningarna vi haft kring dem. Dem detaljer som behöver justeras är så pass små och görs vid sidan om det övriga arbetet och behöver därför inga fler formella speltester.