Acceptatietest voor product: Defend your Castle (tower defense game)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Gewenst resultaat | Geslaagd? | Geplande/genomen maatregelen | Eventuele feedback van de tester |
| Categorie: gezondheid | | | |
| De gezondheid van het kasteel/een vijand wordt duidelijk weergegeven | Ik snap de vraag niet. Gezondheid kasteel staat te ver naar links, en begint steeds opnieuw? Ik zie de vijanden wel. | Gezondheid kasteel zal meer gecentreerd worden, gezondheid van de vijand zal verduidelijkt worden |  |
| Het is duidelijk zichtbaar hoeveel gezondheid nog over is van een vijand/het kasteel | Nee | Dit zal worden gefixt. Zie bovenstaande punt. |  |
| De aftrek van gezondheid is volgens de eisen geregeld  (level 1 = 1 schot  level 2 = 2 schoten  level 3 = 3 schoten  tank = 10 schoten) | Ja, na uitleg bleek dat te kloppen | Verduidelijking van gezondheidsbalk zodat duidelijk is hoeveel gezondheid eraf gehaald wordt. |  |
| De gezondheid wordt in real time bijgewerkt en getoond aan de speler | Klopt | Geen. |  |
| Kasteel verliest gezondheid wanneer vijanden het (aan)raken | Ja en nee. Teller begint steeds opnieuw | Teller zal 1 enkele keer moeten worden weergegeven en bijgewerkt. |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Gewenst resultaat | Geslaagd? | Geplande/genomen maatregelen | Eventuele feedback van de tester |
| Categorie: vizier | | | |
| Het vizier is duidelijk te volgen en te zien | Ja, maar beweegt niet op fictieve ademhaling van speler | Ademhaling kan evt. nog naar gekeken worden |  |
| Het vizier raakt doelwitten logisch (cursor erop + schieten = raak) | Nee | Er zal worden uitgezocht hoe het vizier logisch kan worden neergezet |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Gewenst resultaat | Geslaagd? | Geplande/genomen maatregelen | Eventuele feedback van de tester |
| Categorie: spelelementen | | | |
| De vijanden lopen niet langs het kasteel, het terrein is begrensd en vijanden raken altijd het kasteel | Nee, Stoppen voor het kasteel | Stop positie langer maken |  |
| Het niveau van de vijand bepaalt hoeveel schoten hij nodig heeft om dood te gaan, dit is met een berekening geregeld in de code (zie punt 3 van de categorie gezondheid) | Ja | Dit is geregeld en hoeft niet bijgewerkt te worden. |  |