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 |  |  |  |
| Het is duidelijk zichtbaar hoeveel gezondheid nog over is van een vijand/het kasteel |  |  |  |
| De aftrek van gezondheid is volgens de eisen geregeld  (level 1 = 1 schot  level 2 = 2 schoten  level 3 = 3 schoten  tank = 10 schoten) |  |  |  |
| De gezondheid wordt in real time bijgewerkt en getoond aan de speler |  |  |  |
| Kasteel verliest gezondheid wanneer vijanden het (aan)raken |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Gewenst resultaat | Geslaagd? | Geplande/genomen maatregelen | Eventuele feedback van de tester |
| Categorie: vizier | | | |
| Het vizier is duidelijk te volgen en te zien |  |  |  |
| Het vizier raakt doelwitten logisch (cursor erop + schieten = raak) |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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 |  |  |  |
| 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) |  |  |  |