Project Memory Functioneel Ontwerp



**Groep 10**

Corwin de Kruijf

Mattis Wammes

Arnold Verruit

Jelmer Veenstra

Inhoudsopgave

[Inleiding 3](#_Toc23685140)

[Testcase 4](#_Toc23685141)

# Inleiding

 Het bouwen van een applicatie of een feature is de bezigheid waarmee programmeurs het meeste mee bezig zijn. Daarom is het ook belangrijk dat je goed voorbereid van start gaat zodat je de applicatie zo efficiënt mogelijk maakt. Voorbereiding is dus heel belangrijk bij het maken/bouwen van een applicatie. Er hoeft niet altijd precies gewerkt te worden als gepland, maar het is natuurlijk wel handig om alvast een idee te krijgen van de handelingen die moeten gebeuren en hoe men plant de opdracht uit te voeren.

Op dinsdag 1 september is groep 10 ontstaan, en kregen wij de opdracht memory te gaan maken voor onze opdrachtgever Dhr. Lops. Hierbij werd er verwacht dat wij het in c# gaan maken en er geen direct gebruik van SQL-databases wordt gemaakt.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Testcase | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Testcase** | | | | | | | | | | | | | Test applicatie Memory game | | | | | | | | | | | | | | |
| **Tester(s)** | | | | Corwin | | | | **Test datum** | | | | | 01/11/20 | **Test resultaat** | | | | | | | V | | | | | | |
|  | |  | |  | | | |  | | |  | |  |  | | |  | |  | | |  | |  | |  | |
| **#** | | **Test Data** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | | Meest recente versie van het Memory game | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  |  | |  | |  | |  | | |
|  | |  | | | |  | | |  | | |  | | |  |  | |  | |  | | |  | |  | |  |
| **Stap #** | | **Actie** | | | | | | | **Verwachte resultaat** | | | | | | **Werkelijk resultaat** | | | | | **Test resultaat**  **O/V/G** | | | | | | | **OS** |
| 1 | | Toggle muziek knop. | | | | | | | Muziek gaat aan of uit. | | | | | | Muziek gaat aan of uit. | | | | | G | | | | | | | Windows |
| 2 | | Toggle Sounds effect knop. | | | | | | | Sounds effect gaan aan of uit. | | | | | | Bij twee keer te snel de sound effect knop te drukken blijft hij vast zitten in een loop waarin geen geluid meer komt. | | | | | O | | | | | | | Windows |
| 3 | | Thema selecteren door middel van de 2 knoppen. | | | | | | | Er wordt door de thema’s heen “gescrold” en het huidige thema is geactiveerd. | | | | | | Er wordt door de thema’s heen “gescrold”, helaas neemt het niet alle thema’s compleet aan. | | | | | G | | | | | | | Windows |
| 4 | | Spel starten als enkele speler. | | | | | | | Er word een game gestart voor 1 speler. | | | | | | Er word een game gestart voor 1 speler. | | | | | G | | | | | | | Windows |
| 5 | | Spel starten voor 2 spelers. | | | | | | | Er word een spel gestart voor 2 spelers. | | | | | | Er word een spel gestart voor 2 spelers. | | | | | G | | | | | | | Windows |
| 6 | | Start knop | | | | | | | Spel selectie pagina wordt geladen. | | | | | | Aanhankelijk van welke achtergrond er was gekozen word het spel niet geselecteerd | | | | | O | | | | | | | Windows |
| 7  7 | | 2 verschillende kaarten worden omgedraaid  2 verschillende kaarten worden omgedraaid | | | | | | | Bij singleplayer: Er wordt een negatief geluidseffect afgespeeld; De kaarten worden weer omgedraaid en blijven op de grid staan.  Bij multiplayer: Er wordt een negatief geluidseffect afgespeeld; De kaarten worden weer omgedraaid en blijven op de grid staan; Er worden geen punten toegekend aan de actieve speler; De beurt gaat naar de volgende speler. | | | | | | Bij singleplayer: Er wordt een negatief geluidseffect afgespeeld; De kaarten worden weer omgedraaid en blijven op de grid staan.  Bij multiplayer: Er wordt een negatief geluidseffect afgespeeld; De kaarten worden weer omgedraaid en blijven op de grid staan; Er worden geen punten toegekend aan de actieve speler; De beurt gaat naar de volgende speler. | | | | | G  G | | | | | | | Windows  Windows |
| 8 | | 2 dezelfde kaarten worden omgedraaid | | | | | | | Bij singleplayer: Er wordt een positief geluidseffect afgespeeld; De kaarten worden verwijderd van de grid.  Bij multiplayer: Er wordt een positief geluidseffect afgespeeld; De kaarten worden verwijderd van de grid.; Er wordt een punt toegekend aan de actieve speler; De speler behoudt zijn beurt. | | | | | | Bij singleplayer: Er wordt een positief geluidseffect afgespeeld; De kaarten worden verwijderd van de grid.  Bij multiplayer: Er wordt een positief geluidseffect afgespeeld; De kaarten worden verwijderd van de grid.; Er wordt een punt toegekend aan de actieve speler; De speler behoudt zijn beurt. | | | | | G | | | | | | | Windows |
| 9 | | Pauze knop | | | | | | | De pauze pagina wordt geladen. | | | | | | De pauze pagina wordt geladen, helaas blijft de timer door lopen zelfs als de timer. Stop word aangeroepen. | | | | | V | | | | | | | Windows |
| 10 | | Spel hervatten knop | | | | | | | De gamepagina wordt geladen met de opgeslagen spelvoortgang. | | | | | | De gamepagina wordt geladen met de opgeslagen spelvoortgang. | | | | | G | | | | | | | Windows |
| 11 | | Spel verlaten knop | | | | | | | De welkom pagina wordt geladen zonder het spel op te slaan. | | | | | | De welkom pagina wordt geladen zonder het spel op te slaan. | | | | | G | | | | | | | Windows |
| 12 | | Spel opslaan knop | | | | | | | De welkom pagina wordt geladen en het spel wordt opgeslagen. | | | | | | De welkom pagina wordt geladen en het spel wordt opgeslagen. | | | | | G | | | | | | | Windows |
| 13 | | Highscore’s | | | | | | | Een singleplayer spel wordt voltooit en de spelen zijn score komt in de highscores te staan. | | | | | | Een singleplayer spel wordt voltooit en de spelen zijn score komt in de highscores te staan. | | | | | G | | | | | | | Windows |
| 14 | | Start knop | | | | | | | Spel selectie pagina wordt geladen. | | | | | | De Defectieve afbeeldingen zijn der uit gehaald en alles werkt. | | | | | G | | | | | | | Windows |
| 15 | | Toggle Sounds effect knop. | | | | | | | Sounds effect gaan aan of uit. | | | | | | Door juiste koppeling gaat de sounds effect gewoon aan of uit. | | | | | G | | | | | | | Windows |
| 16 | | Pauze knop | | | | | | | De pauze pagina wordt geladen. | | | | | | Door kleine aanpassing aan de pagina laad de pauzepagina zonder probleem | | | | | G | | | | | | | Windows |