**Voorbeeld Q.A. rapport per bug**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
| GL2-0011 | 0.2 |  | P2 | Minor | Coding error | Nino |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
| Het is onmogelijk om jumps in de game te halen, ondanks dat de springafstanden kloppen volgens plan.  Expected result: De jump halen Actual result: De speler haalt de jump net niet en valt. | | | 1: Laad level 1 2: Ga op de uiterste rand staan voor je valt  2: Probeer over het gat heen te springen met spatie en de right arrow. | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
| **GL2-0011** | 0.2 |  | P5 | Minor | Coding error | Nino |
| **Problem** | | | **How to reproduce** | | | |
| Het is onmogelijk om jumps in de game te halen, ondanks dat de springafstanden kloppen volgens plan.  **Expected result:** De jump halen **Actual result:** De speler haalt de jump net niet en valt. | | | 1: Laad level 1 2: Ga op de uiterste rand staan voor je valt  2: Probeer over het gat heen te springen met spatie en de right arrow. | | | |

Een Q.A. Rapport dient de volgende zaken te bevatten per bug.  
**Bug nr:** Is het nummer van de bug, GL2-0011, dit zou bug 11 zijn van Gamelab 2.  
**Version:** Is het versie nummer van de game   
**Priority:** Geeft de prioriteit aan van de bug, in dit geval is het P2.   
 **P0 = De game kan gewoonweg niet gespeeld worden (crashed bv).**  
 **P5 = Kleine bug (vaak visueel) fiksen wanneer de tijd het toelaat.**  
**Severity:** Minor / Medium / Major  
**Type:**  In dit geval een coding error, kan ook visual error zijn, of gamedesign error etc.  
**Assign to:** Schrijf hier op aan wie de bug wordt toegewezen.  
**Problem:** Omschrijf het probleem  
**Expected result:** Wat verwacht je dat er gebeurd  
**Actual result:** Wat gebeurt er nu  
**How to reproduce:** Schrijf hier de stappen op die je door moet om het te herproduceren  
  
Indien gefixt kan de QA manager de kleur veranderen en of de bug naar het kopje “done cut pasten”.  
Gooi hem niet weg!.

Template v:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
| GL3-0001 | 2017.2.0f3 |  | P |  |  |  |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
| Expected result:  Actual result: | | | 1:  2:  3: | | | |

Current unfixed reports

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
| GL3-0001 | 2017.2.0f3 |  | P5 | Minor | Code | Jordi |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
| Tijdens convo als menu wordt geopend dan bij de eerstvolgende keuze in dat gesprek verdwijnt en verschijnt de UI heel even.  Expected result:  Ondanks openen menu, UI blijft staan bij keuzes menu. Actual result:  Als je menu hebt geopend tijdens een gesprek en je komt bij een keuze, na het selecteren ervan verdwijnt het UI for een fractie. | | | 1: Start een convo in de game. 2: Open het menu met escape.  3: Selecteer een keuze zodra die komt. | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
| GL3-0002 | 2017.2.0f3 |  | P5 | Minor | LevelDesign | Sascha |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
| De infuuszak bij de stand bij het bed hangt niet correct aan de model, maar in de open lucht.  Expected result:  Model zit goed in elkaar zonder zwevende onderdelen. Actual result:  Infuuszak zweeft in de open lucht. | | | 1: Start game 2: Loop naar stand bij het bed  3: Behold. | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
| GL3-0003 | 2017.2.0f3 |  | P5 | Minor | LevelDesign | Sascha |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
| Als de kast in de client cell open staat, en je draait je camera weg ervan, op een gegeven moment verdwijnen de opstaande deuren.  Expected result:  Openstaande deuren verdwijnen niet van view als de camera weg wordt gedraaid. Actual result:  Openstaande deuren van de kast verdwijnen zodra de camera ver genoeg weg draait. | | | 1: Start game, open de kast in de client cell. 2: draai de camera zover weg tot de base van de kast uit view is.  3: Deuren verdwijnen indien ver genoeg weg gedraaid. | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
| GL3-0004 | 2017.2.0f3 |  | P3 | Moderate | Code | Jordi |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
| Als je een item in de inventory probeert rond te draaien van boven naar beneden, dan voelt het alsof je tegen een limit/wall aan komt, en vervolgens mirrored de axis waar je het op draait (van beneden naar boven (y), wordt opeens van boven naar beneden (-y) ookal drag je de muis dezelfde richting op.  Expected result:  Als je het item naar boven draait, stopt het zodra je bij de limit komt, en shaked of reverse de drag richting niet. Actual result:  Als je een item naar boven of beneden dragged en je komt bij de “limit” dan shaked het item, en reverse de drag richting. | | | 1: Start de game en vindt een item. 2: Open de inventory en drag het item naar boven of beneden tot de ‘’limit’’.  3: Item drag bugged. | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
| GL3-0005 | 2017.2.0f3 |  | P1 | Major | Coding | Sascha |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
| Als je tegen de corners van muren of objecten aan loopt shaked de camera/character, en soms clip je zelfs door de objecten of muren heen.  Expected result:  Geen camera jitter of clipping zodra je tegen corners van objecten of muren aan loopt. Actual result:  Camera shaked en character clipped soms door objecten of muren zodra die er tegen de corner aan (blijft) lopen/sprinten. | | | 1: Start de game, loop of sprint tegen een muur corner, of objecten in een hoek. 2: Indien het toelaat clipped de character erdoorheen, de camera shaked zowiezo. | | | |

Minor note; Tussen wall in Client cell staat niet correct tegen de outer wall.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
| GL3-0001 | 2017.2.0f3 |  | P |  |  |  |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
| Expected result:  Actual result: | | | 1:  2:  3: | | | |

Fixed reports