Testrapport

### 8 Direction movement buttons and character speed

### Ilias en Arnout

### 28-09-2014

## Inleiding

In Shoot The Bully gebruikt de speler movement buttons om zijn/haar character te besturen. In dit test rapport wordt getest of de movement buttons wel correct functioneren en of de beweeg snelheid goed is. Aangezien dit een belangrijk onderdeel is van de game, want zonder de buttons kun je niet spelen.

## Doelstelling

Het doel is om te testen of de movement buttons wel correct functioneren, dit betekent dat er getest wordt of de character wel de juiste richting op gaat of dat de character überhaupt wel beweegt of niet, klopt de snelheid van de character?. Ook kijk ik wat de beste besturing is en hoe we de benen mee kunnen laten bewegen met de richting.

De onderzoeksvraag is: “functioneren de movement buttons en snelheid wel volgens de plan?”

De verwachting is dat de movement buttons werkenn volgens plan, of te wel:

- Dat de character beweegt.

- Dat de character de juiste richting op gaat.

- Dat de snelheid van de character klopt in alle 8 richtingen(links, rechts, voren, achteren en de 4 diagonale richting.

## Methode

Dit wordt getest door de game “Shoot The Bully” op te starten en vervolgens de buttons 1 voor 1 uit te testen. De voorwaarden zijn als volgt: De snelheid klopt met de waarde dat is geprogrammeerd, de character beweegt als je een button indrukt en dat de character beweegt in de juiste richting.

- De snelheid wordt bekeken met de ogen van de tester en wiskundige formules die gebruik maken van tijd en afstand.

- Of de character beweegt of niet en daarbij ook nog of de character beweegt in de juiste richting of niet wordt getest met behulp van de ogen van de tester. De tester kan zien of de character beweegt en of de character in de juiste richting beweegt.

Voor de besturing ga ik beide opties proberen: de pijltjes toetsen en WASD en zorg ik dat de player daarbij mee beweegt. Ik kijk of de snelheid beweeg snelheid altijd het zelfde is in elke richting door alle mogelijkheden proberen.

## Resultaten

Snelheid:

De snelheid klopte in de richtingen: links, rechts, voren en naar achteren, maar verassend genoeg klopte deze niet in de 4 diagonale richting. We hadden ondekt dat de beweging van het player object ~30% sneller was als de character een diagonale richting op liep.

Beweging/ correcte richting:

De character kon volgens plan bewegen in alle 8 richtingen en de daarbij behorende buttons

## Conclusie

De character movement buttons functioneren goed en daarmee klopt een core mechanic van de game. De snelheid klopte niet bij de diagonale richting vanwege een klein programmeer foutje. Dit hadden we opgelost door onze berekening achter de beweging aan te passen.

De speler kan zijn character naar wens bewegen met de beschikbare buttons met een constante snelheid in alle 8 richtingen.

Door dit testverslag zijn we meer te weten gekomen over de beweging van het player object en hebben we het kunnen aanpassen.