**Git Gud**

Jeroen van Hattem, 1675180

René de Kluis, 1661627

Rik Ruttenberg, 1677636

Documentdatum: 02/02/2017

Versie: 0.0.1

Testrapporten

# SQLite aansturing

Jeroen van Hattem

03/02/2017

## Inleiding

Een database is een makkelijke manier van data opslaan en ophalen. Dit willen wij ook implementeren in het spel

## Doelstelling

Wij willen testen of we uit iedere tabel van in de gegeven database data kunnen toevoegen, uitlezen en veranderen.

## Methode

We hebben functies geschreven waarmee we data kunnen schrijven, veranderen en uitlezen.

## Resultaten

|  |  |
| --- | --- |
| **Taak** | **Geslaagd?** |
| Ik wil een werkende connectie hebben tussen de C++ code en de database. Wanneer er een connectie is, moet er op de command line “Verbonden met database” worden geprint. | Geslaagd |
| Ik wil data kunnen toevoegen, wanneer dit is gebeurd moet er op de command line de data die ik wilde toevoegen geprint wordt. | Geslaagd |
| Ik wil data kunnen veranderen, wanneer ik iets veranderd heb wil ik dat er op de command line de oude data en de nieuwe data na elkaar geprint wordt. | Geslaagd |
| Ik wil data kunnen uitlezen, wanneer ik iets veranderd heb wil ik dat er op de command line de uitgelezen data geprint wordt. | Geslaagd |

## Conclusie

De SQL klasse werkt.

# De speler kan niet door objecten lopen

Jeroen van Hattem

03/02/2017

## Inleiding

De speler mag niet door objecten kunnen lopen

## Doelstelling

Wij willen dat de speler niet door bepaalde objecten kan lopen, zoals water, bomen en andere NPC’s.

## Methode

Wij zijn met de gebruiker tegen bepaalde objecten aan gaan lopen. Dit willen we voor een zo realistisch mogelijke ervaring tijdens het spelen. Ook is dit tegen eventueel cheaten.

We hebben hierbij de hitbox zo ingesteld dat de sprite van de character niet overlapt met de sprite van het object. Wanneer de speler in aanraking komt met een object wordt deze terug gezet op zijn meest recente locatie.

Objecten waar niet overheen mag worden gelopen hebben in de database een status gekregen waardoor ze niet “walkable” zijn, dit houdt in dat er niet overheen kan worden gelopen. NPC’s hebben deze status standaard.

## Resultaten

|  |  |
| --- | --- |
| **Taak** | **Geslaagd?** |
| Speler kan niet over niet “walkable” objecten heen lopen | Geslaagd |
| Speler kan niet door NPC’s lopen | Geslaagd |

## Conclusie

De speler kan niet door objecten en NPC’s heen lopen.

# De speler kan NPC’s triggeren

Jeroen van Hattem

03/02/2017

## Inleiding

De speler moet in staat zijn NPC’s te triggeren.

## Doelstelling

Tijdens een RPG is het essentieel dat een speler met NPC’s kan praten om bijvoorbeeld quests te voltooien of om items te krijgen.

## Methode

We hebben een knop op het toetsenbord toegewijd om een NPC te “triggeren”. Wanneer de speler in aanraking is met een NPC (een collision), kan de gebruiker de “E” toets indrukken om de NPC te triggeren. Wanneer dit is gedaan is de NPC getriggerd, er wordt dan een tekst op het scherm afgebeeld en/of een handeling verricht, zoals het toereiken van een item.

## Resultaten

|  |  |
| --- | --- |
| **Taak** | **Geslaagd?** |
| Wanneer er op “E” wordt gedrukt terwijl er een collision is met een NPC wordt de NPC getriggerd | Geslaagd |
| Wanneer de NPC is getriggerd verschijnt er een tekst op het scherm en/of wordt er een handeling verricht, zoals het toereiken van een item | Geslaagd |

## Conclusie

De speler kan een NPC triggeren.

# Er moeten items zijn

Jeroen van Hattem

03/02/2017

## Inleiding

In het spel moeten items zijn waarmee de gebruiker interacteren.

## Doelstelling

De gebruiker moet in staat zijn items, zoals schilden, zwaarden en eten, kunnen vinden of krijgen van NPC’s.

## Methode

Dusver is het mogelijk dat de gebruiker een item krijgt als er met een NPC wordt gepraat. Dit doen wij door een functie aan te roepen waarmee een item naar de database wordt geschreven.

## Resultaten

|  |  |
| --- | --- |
| **Taak** | **Geslaagd?** |
| De gebruiker kan een item ontvangen. | Geslaagd |

## Conclusie

De speler kan items ontvangen.

# De spelen kan verschillende acties laten zien

Jeroen van Hattem

03/02/2017

## Inleiding

De speler moet verschillende acties kunnen laten zien, zoals schieten, een spreuk doen, dood gaan, slaan of lopen

## Doelstelling

Wanneer de gebruiker rondloopt is het belangrijk dat hij weet wat hij aan het doen is. Daar hebben wij dus voor gezorgd. Wanneer de speler omhoog loopt, ziet hij de rug van de character. Wanneer de speler wilt slaan, ziet hij zijn character slaan.

## Methode

Wij hebben sprites gemaakt waar deze acties in zijn geanimeerd. Wanneer er een actie wordt aangeroepen wordt de goede sprite opgezocht en weergegeven

## Resultaten

|  |  |
| --- | --- |
| **Taak** | **Geslaagd?** |
| De speler kan iets doen en de juiste actie wordt dan weergegeven op het scherm | Geslaagd |

## Conclusie

De speler kan de juiste actie zien bij wat hij/zij doet.

# Er moet een main menu zijn

Jeroen van Hattem

03/02/2017

## Inleiding

Er moet een menu zijn waar de speler kan kiezen of hij wilt spelen of een level wilt ontwerpen.

## Doelstelling

Wanneer de gebruiker het spel opstart moet hij/zij de keuze hebben het spel te gaan spelen of om een nieuw level te gaan ontwerpen.

## Methode

Het menu bestaat uit een achtergrond en 2 knoppen. Een knop voor het spel spelen en een andere voor de level editor.

## Resultaten

|  |  |
| --- | --- |
| **Taak** | **Geslaagd?** |
| De speler kan op de knop drukken om het spel te openen en vervolgens het spel spelen | Geslaagd |
| De speler kan op de knop drukken om de level editor te openen en vervolgens een level ontwerpen | Geslaagd |

## Conclusie

De speler kan het spel starten of een level ontwerpen door middel van het klikken op een knop op het main menu

# De speler kan zijn items zien

Jeroen van Hattem

03/02/2017

## Inleiding

De speler moet in staat zijn om zijn items te zien.

## Doelstelling

De speler moet in staat zijn om zijn verzamelde items te zien. Dit willen wij doen door middel van een inventory.

## Methode

We hebben een knop op het toetsenbord toegewijd om de inventory op te brengen. Wanneer de speler de “I” knop indrukt, zal de inventory worden afgebeeld. Hierin ziet de gebruiker de items die hij dusver verzameld heeft. Wanneer de speler weer de “I” knop indrukt zal de inventory worden verborgen.

## Resultaten

|  |  |
| --- | --- |
| **Taak** | **Geslaagd?** |
| Wanneer er op de “I” knop wordt gedrukt zal de inventory op het scherm worden ingebeeld. | Geslaagd |
| In de inventory moeten alle items op een tabel worden afgebeeld. | Geslaagd |
| Wanneer te “I” knop weer wordt ingedrukt moet de inventory verdwijnen | Geslaagd |

## Conclusie

De speler kan zijn items zien.

# Er moet muziek zijn

Jeroen van Hattem

03/02/2017

## Inleiding

De speler moet in het spel naar muziek kunnen luisteren

## Doelstelling

Wanneer het spel is opgestart moet de speler in staat zijn naar muziek te kunnen luisteren wat de speelervaring versterkt.

## Methode

We hebben een muziekbestand gedownload en omgezet in een .wav bestand, zodat SFML deze kan afspelen. Wanneer het spel wordt geladen zal het muziekbestand worden afgespeeld.

## Resultaten

|  |  |
| --- | --- |
| **Taak** | **Geslaagd?** |
| De speler moet muziek kunnen horen | Geslaagd |

## Conclusie

De speler kan naar muziek luisteren.

# NPC’s moeten kunnen lopen en worden weergeven

Jeroen van Hattem

03/02/2017

## Inleiding

De NPC’s moeten kunnen lopen en weergeven worden.

## Doelstelling

De gebruiker moet een NPC kunnen zien en zien bewegen. Een bewegende NPC geeft een betere ervaring dan een NPC die stil staat.

## Methode

Om de NPC’s te weergeven maken we een sf::Sprite van de NPC’s, dit is een klasse binnen de SFML library. Deze sf::Sprites zijn eenvoudig weer te geven op het scherm. Deze sprites hebben ook een locatie op het scherm. Wanneer de NPC beweegt passen we de locatie aan en tekenen we de sprite opnieuw.

## Resultaten

|  |  |
| --- | --- |
| **Taak** | **Geslaagd?** |
| De NPC moet worden weergegeven op het scherm | Geslaagd |
| De NPC moet kunnen bewegen | Geslaagd |

## Conclusie

De NPC kan worden weergegeven en kan bewegen.

# Er moet een laadscherm zijn

Jeroen van Hattem

03/02/2017

## Inleiding

Tijdens het laden van het spel moet er een laadscherm zijn.

## Doelstelling

Het opstarten van het spel kan lang duren, wij vinden daarom dat de gebruiker niet tegen een zwart scherm moet aankijken. De speler krijgt nu te weten wanneer het spel laadt.

## Methode

Wanneer het spel wordt gestart krijgt de speler een scherm te zien waar op staat dat het spel laadt. Hier hebben wij een afbeelding voor gemaakt die wordt weergegeven.

## Resultaten

|  |  |
| --- | --- |
| **Taak** | **Geslaagd?** |
| De speler ziet het laadscherm wanneer hij/zij het spel start | Geslaagd |

## Conclusie

De speler kan het laadscherm zien.

# Speler kan bewegen

René de Kluis

03/02/2017

## Inleiding

De speler wil in het spel kunnen bewegen.

## Doelstelling

Dit betekent dat de positie van de speler aangepast moet worden aan de hand van een knop die ingedrukt wordt.

## Methode

Het testen zal als volgt gebeuren:

De gebruiker drukt een knop in, als de knop overeenkomt met “W”, “A”, “S” of “D”  wordt de desbetreffende letter op het scherm geprint.

Vervolgens wordt de positie van de speler aangepast. Als de delta van de positie en de oude positie overeenkomt met de beweging die bij de knoppen gedefinieerd is, dan is de test geslaagd.

## Resultaten

|  |  |
| --- | --- |
| **Taak** | **Geslaagd?** |
| Speler kan naar boven lopen met “W”-toets | Geslaagd |
| Speler kan naar links lopen met “A”-toets | Geslaagd |
| Speler kan naar onder lopen met “S”-toets | Geslaagd |
| Speler kan naar rechts lopen met “D”-toets | Geslaagd |

## Conclusie

De speler kan zijn character bewegen door het spel

Menu in de level editor

Rik Ruttenberg

03/02/2017

## Inleiding

De speler wilt zijn eigen map kunnen ontwerpen en daarna door middel van een menu het level kunnen opslaan. Verder wilt de speler een oud level kunnen bewerken en dus laden. En daarnaast wil hij nog terug kunnen keren naar het main menu.

**Doelstelling**

Al deze hierboven genoemde functionaliteiten werken naar behoren en geven de speler een prettige ervaring zonder problemen.

## Methode

Het testen zal als volgt gebeuren:

De gebruiker drukt een knop in, als de knop is ingedrukt wordt de bijbehorende actie uitgevoerd.

De gegevens in de database worden uitgelezen bij het laden en bij het opslaan worden de gegevens in de database gezet. Bij een nieuw level aanmaken wordt er in de database een nieuw level aangemaakt.

## Resultaten

|  |  |
| --- | --- |
| Taak | Geslaagd? |
| Er is een save knop aanwezig in de level editor die werkt. | Geslaagd |
| Je kan in de level editor een level laden vanuit de database. | Geslaagd |
| Je kan terugkeren naar het main menu vanuit de level editor. | Geslaagd |
| Er wordt een nieuw level aangemaakt als je op new game drukt. | Geslaagd |

## Conclusie

Het menu en de knoppen werken naar behoren en kunnen met gemak gebruikt worden door de speler.

De level editor

Rik Ruttenberg

03/02/2017

## Inleiding

De speler wilt zijn eigen map kunnen ontwerpen door middel van tiles uit een lijst selecteren en deze in een raster plaatsen.

**Doelstelling**

Er kan gemakkelijk en zonder programmeerkennis een level ontworpen worden. De functionaliteiten zoals selecteren en plaatsen van tiles gaat gemakkelijk en is eenvoudig.

## Methode

Het testen zal als volgt gebeuren:

De gebruiker kan een level maken of aanpassen door tiles te plaatsen of verwijderen.

## Resultaten

|  |  |
| --- | --- |
| Taak | Geslaagd? |
| Je kan tiles plaatsen over het rooster in de level editor met de linkermuisknop. | Geslaagd |
| Er wordt een lijst met tiles ingeladen waaruit je kan kiezen in de level editor. | Geslaagd |
| Er kan een tile geselecteerd worden met de linkermuisknop. | Geslaagd |
| De tiles worden goed ingelezen en getoond in een lijst aan de rechterkant van het scherm. | Geslaagd |
| Er kan een tile verwijderd worden door op “backspace” te drukken of door met de muis op het object te staan en op “c” te drukken. | Geslaagd |

## Conclusie

De level editor werkt zoals hij zou moeten werken. De muis reageert enkel soms traag op het plaatsen van tiles, omdat we niet willen dat er 2 of meer tiles geplaatst worden bij een keer klikken.

De ingame view

Rik Ruttenberg

03/02/2017

## Inleiding

De speler wilt een deel van de wereld zien.

## Doelstelling

De speler kan een deel van de wereld zien en aanpassen welk deel van de spelwereld de speler ziet.

## Methode

De view van het level kan verschoven worden door de muis tegen de randen van de game aan te houden.

## Resultaten

|  |  |
| --- | --- |
| Taak | Geslaagd? |
| De speler kan de muis tegen de rechterkant van het scherm houden en dan beweegt de view naar rechts. | Geslaagd |
| De speler kan de muis tegen de linkerkant van het scherm houden en dan beweegt de view naar links. | Geslaagd |
| De speler kan de muis tegen de onderkant van het scherm houden en dan beweegt de view naar onder. | Geslaagd |
| De speler kan de muis tegen de bovenkant van het scherm houden en dan beweegt de view naar boven. | Geslaagd |

## Conclusie

De view reageert correct als de muis een van de randen van de game aanraakt.

De test is geslaagd.

De dialoogbox

Rik Ruttenberg

03/02/2017

## Inleiding

Bij interactie met een NPC of op bepaalde momenten kan een dialoogbox worden weergegeven.

**Doelstelling**

Bij interactie met een NPC of op bepaalde momenten in het spel kan er dialoogbox verschijnen en deze wordt correct weergegeven. De tekst blijft netjes binnen de dialoogbox.

## Methode

De dialoogbox wordt aangeroepen op verschillende punten in het spel. Soms met NPC en soms random met een boodschap.

## Resultaten

|  |  |
| --- | --- |
| Taak | Geslaagd? |
| Er wordt een dialoogbox weergegeven op het scherm. | Geslaagd |
| Er wordt tekst weergegeven op het scherm in de dialoogbox. | Geslaagd |
| De positie van de dialoogbox op het scherm kan aangepast worden. | Geslaagd |
| De dialoogbox blijft goed op zijn plek, waar de speler zich ook bevindt in het spel. | Geslaagd |

## Conclusie

De dialoogbox wordt correct weergegeven en de tekst blijft op de goede positie.

Het main menu

Rik Ruttenberg

03/02/2017

## Inleiding

Het main menu wordt weergegeven bij het opstarten van het spel en is essentieel om te kunnen kiezen tussen de level editor en de game.

## Doelstelling

Een werkend main menu met opties die bij een main menu horen.

## Methode

Het main menu opstarten en kijken of de overgang mooi verloopt, of de buttons werken en of de achtergrond past bij de rest van het spel.

## Resultaten

|  |  |
| --- | --- |
| **Taak** | **Geslaagd?** |
| Er wordt een play game knop weergegeven en deze leidt ook naar het eerste level van de game | Geslaagd |
| Er wordt een level editor knop weergegeven en deze leidt naar de level editor. | Geslaagd |
| Er is een duidelijke overgang tussen het main menu en de andere delen van het spel aanwezig. | Geslaagd |
| Er is een passende achtergrond bij het main menu aanwezig. | Geslaagd |

## Conclusie

# Het main menu werkt naar behoren en de knoppen leiden naar de correcte delen van het spel.