Testrapport

## Hoofdmenu

### Kevin Damen

### 29/09/2015

## Inleiding

Dit document test de functionaliteiten van het de geluid klasse van SFML. Wij testen hier hoe het geluid klinkt wanneer afgespeeld binnen een gameloop.

Het hoofdmenu is onderdeel van de volgende user-stories:

* Als speler wil ik geluid kunnen horen zodat ik ge-immersd wordt in het spel

## Doelstelling

Met deze tests willen wij aantonen dat het geluid zuiver word afgespeeld binnen een gameloop.

**Onderzoeksvragen**

* Speelt het geluid zonder onerbrekingen?
* Klinkt het geluid zuiver (niet verstoord)?

**Verwachtingen**

Zonder onderbrekingen: Ik verwacht dat het geluid wordt afgespeeld zonder dat er een duidelijke stop is tussen de tonen die veroorzaakt wordt door andere processen binnen het programma.

Zuiverheid: Ik verwacht dat het geluid hetzelfde klinkt als wanneer het bestand wordt afgespeeld buiten de applicatie.

## Methode

**Testen onderbrekingen**

Dit test ik door het geluid af te spelen d.m.v. het programma binnen een gameloop.

**Testen zuiverheid**

De zuiverheid test ik door wisselend het geluid af te spelen binnen het programma en binnen Windows Media Player.

## Resultaten

**Resultaten onderbrekingen**

Het geluid werd afgespeeld zonder onderbrekingen.

**Resultaten zuiverheid**

Er was geen herkenbaar verschil tussen het geluid binnen het programma en het geluid binnen Windows Media Player.

## Conclusie

Het geluid wordt zonder problemen afgespeeld.