Voorblad

[Afbeelding]

Inhoud

[1 Ontwerp 3](#_Toc145098688)

[1.1 Functioneel ontwerp 3](#_Toc145098689)

[1.1.1 Wireframes 3](#_Toc145098690)

[1.1.2 Inrichting ontwikkelomgeving 3](#_Toc145098691)

[2 Testen 3](#_Toc145098692)

[2.1 Testrapport #1 3](#_Toc145098693)

[2.2 Testrapport #2 4](#_Toc145098694)

[2.3 Testrapport #3 4](#_Toc145098695)

[2.4 Verbetervoorstel 5](#_Toc145098696)

# Ontwerp

Je begint het spel, maak je klaar, je zult proberen om uit dit grote gebouw te komen vanuit een donkere kamer door de puzzels van andere kamers op te lossen, laten we beginnen.

Als je in een donkere kamer bent en licht nodig hebt, zijn dit je opties:

1-) Kaars

2-) lantaarn

3-) aansteker

Nu moet je de sleutel vinden omdat de deur gesloten is, kies een van deze opties om de sleutel te vinden:

1-) kist

2-)kast

3-)tafel

Gefeliciteerd, je hebt de kamer verlaten.

Nu ben je in een andere kamer, je hoort iets in deze kamer maar je kunt het niet zien, je bent nu bang, je wilt onmiddellijk uit deze kamer, je moet de deur ontcijferen om uit deze kamer te komen, je moet het 4-cijferige wachtwoord vinden dat erin verborgen zit, hiervoor ga je de kamer rond en probeer je het te vinden, je opties zijn als volgt:

1- kijk naar de muren

2- kijk onder het bed

3- kijk onder de stoel

4- kijk in de kast

5- Je ziet een klein verborgen gaatje, zoek daarnaar.

Ga nu naar de deur, je kunt er nu uit. Gefeliciteerd.

Je bent in de 3de en laatste kamer aangekomen. Als je hier uit kunt komen, ben je vrij.

Er zijn wezens in deze kamer en je moet ze doden. Ik geef je drie opties.

1) een pistool

2-) mes

3-) bom

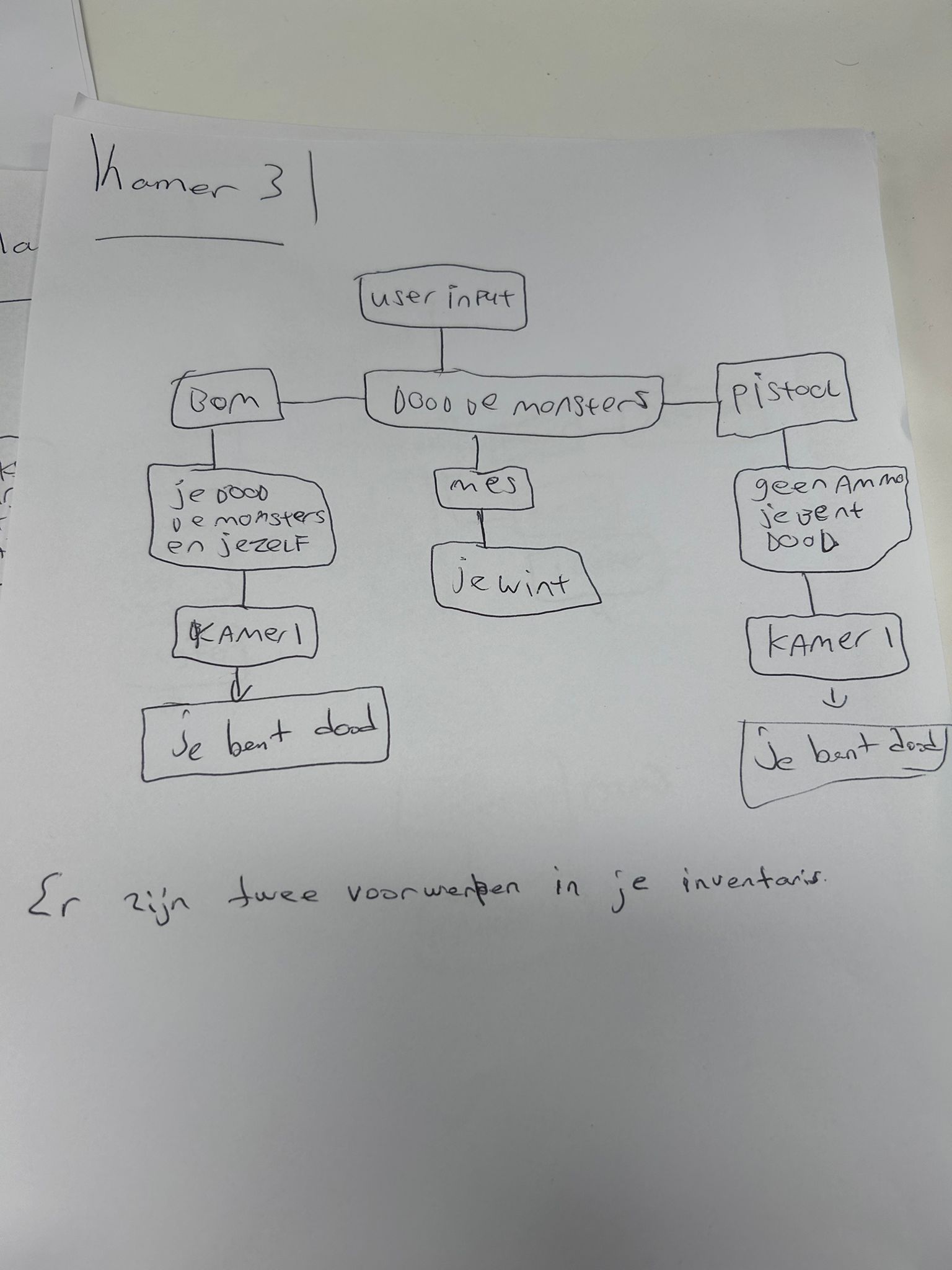
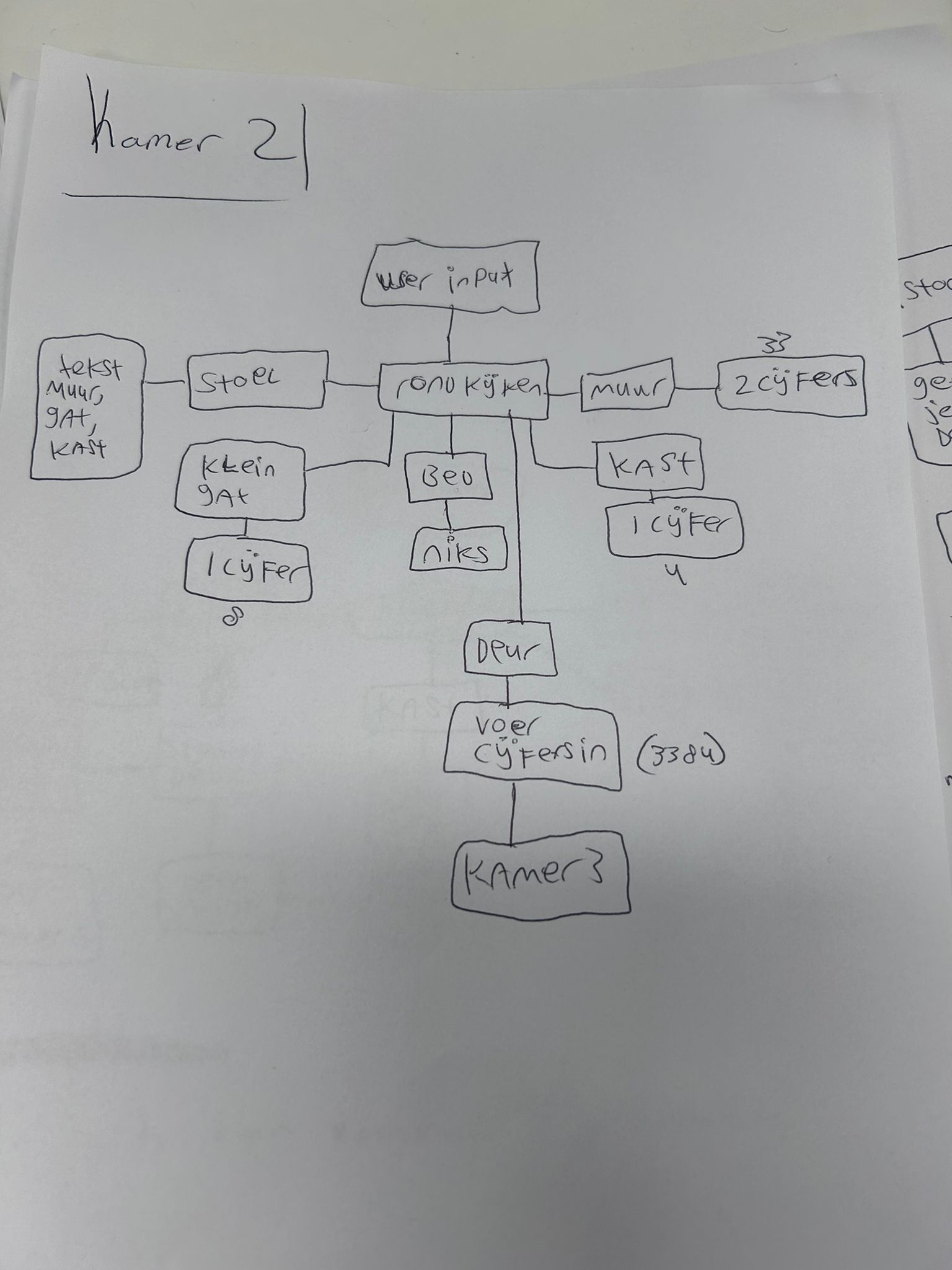
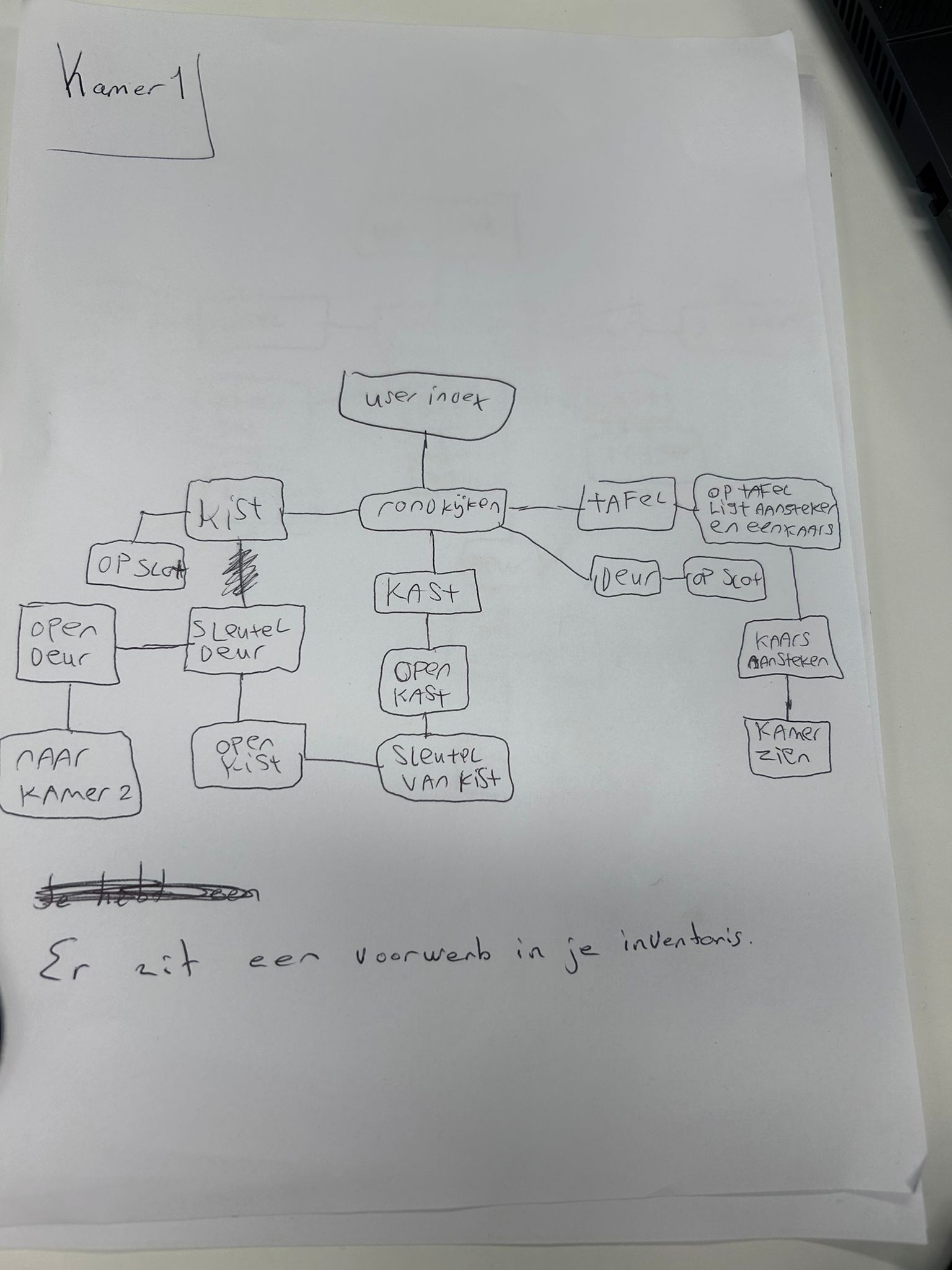
Je bent dood

er zijn twee voorwerpen in je inventaris

## Functioneel ontwerp

### Inrichting ontwikkelomgeving

### Wireframes



# Testen

Test de functionele aspecten van de applicatie, wat moest de applicatie doen en werkt de applicatie ook zoals verwacht?

## Testrapport #1

Datum uitvoeren van de test:

Persoon die de test heeft gedaan:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Handling door de tester | Wat moet de applicatie doen | Wat is het resultaat | Is het resultaat voldoende? | Hoe ga je het probleem oplossen? | Prioriteit |
| Voor testen invullen | Voor testen invullen |  |  |  |  |
| Voor testen invullen | Voor testen invullen |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

De prioriteit van problemen wordt door middel van een getal aangeduid.

0 = Geen prioriteit

1 = Lage prioriteit voor een probleem waar niet meteen een oplossing voor hoeft te worden gevonden.

2 = Prioriteit voor een probleem dat opgelost dient te worden, maar waar voorlopig mee gewerkt kan

worden.

3 = Hoogste prioriteit voor een probleem dat onmiddellijk opgelost dient te worden.

## Testrapport #2

Datum uitvoeren van de test:

Persoon die de test heeft gedaan:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Handling door de tester | Wat moet de applicatie doen | Wat is het resultaat | Is het resultaat voldoende? | Hoe ga je het probleem oplossen? | Prioriteit |
| Voor testen invullen | Voor testen invullen |  |  |  |  |
| Voor testen invullen | Voor testen invullen |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

De prioriteit van problemen wordt door middel van een getal aangeduid.

0 = Geen prioriteit

1 = Lage prioriteit voor een probleem waar niet meteen een oplossing voor hoeft te worden gevonden.

2 = Prioriteit voor een probleem dat opgelost dient te worden, maar waar voorlopig mee gewerkt kan

worden.

3 = Hoogste prioriteit voor een probleem dat onmiddellijk opgelost dient te worden.

## Testrapport #3

Datum uitvoeren van de test:

Persoon die de test heeft gedaan:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Handling door de tester | Wat moet de applicatie doen | Wat is het resultaat | Is het resultaat voldoende? | Hoe ga je het probleem oplossen? | Prioriteit |
| Voor testen invullen | Voor testen invullen |  |  |  |  |
| Voor testen invullen | Voor testen invullen |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

De prioriteit van problemen wordt door middel van een getal aangeduid.

0 = Geen prioriteit

1 = Lage prioriteit voor een probleem waar niet meteen een oplossing voor hoeft te worden gevonden.

2 = Prioriteit voor een probleem dat opgelost dient te worden, maar waar voorlopig mee gewerkt kan

worden.

3 = Hoogste prioriteit voor een probleem dat onmiddellijk opgelost dient te worden.

## Verbetervoorstel

[ beschrijf wat je beter had kunnen doen in de applicatie. Gebruik hiervoor het resultaat van de test]