Testplan

Dit is het testplan voor Opdracht 1 van programeren 4, het maken van een snake spel in java.

**Stap 1**: start het programma op

**Verwacht resultaat**: een scherm verschijnt met een snake spel, het begint direct.

**Stap 2**: druk op w, a, s of d

**Verwacht resultaat**: de snake verandert van richting en gaat nu de kant op die correspondeert met de ingedrukte toets

**Stap 3**: loop met de snake tegen een rand aan

**Verwacht resultaat**: het spel stopt, er verschijnt game over en je behaalde score

**Stap 4**: eet met de snake een voedsel op

**Verwacht resultaat**: je score gaat met 1 omhoog en, komt een nieuw segment achter he laatste segment van de snake, de snake gaat sneller bewegen en er verschijnt een nieuw voedselblok.

**Stap 5**: loop met je snake tegen zichzelf aan

**Verwacht resultaat**: het spel stopt, er verschijnt game over en je behaalde score

Test rapport

**Stap 1**: start het programma op

**Resultaat:** er verschijnt een scherm met een snake spel dat direct begint

**Stap 2**: druk op w, a, s of d

**Resultaat:** de snake verandert van richting en verplaatst zich nu in de richting van de ingedrukte toets

**Stap 3**: loop met de snake tegen een rand aan

**Resultaat:** het spel stopt, er verschijnt game over en je behaalde score

**Stap 4**: eet met de snake een voedsel blok op

**Resultaat:** de score gaat met 1 omhoog, de snake gaat sneller bewegen en er onstaat een nieuw voedsel blok. Er onstaat ook een nieuw snake segment, maar in een vast positie en beweegt zich niet mee met de kop van de snake, ook onstaan er geen zichtbare nieuwe segmenten. Mijn veronderstelling is dat deze wel onstaan, maar op dezelfde plek waardoor ze onzichbaar zijn.

**Stap 5**: loop met je snake tegen zichzelf aan

**Resultaat:** het spel blijft spelen