**Project login systeem**

**OpleverenAcceptatieTest**



Naam Project: Rust invaders // Gildaga

Naam product: Opleveren acceptatie test

Datum: 22/12/2021

Schrijver: Koen Sampers

Klas: EI43AAPONE1RB

OV: 127437

Versienummer: 0.0.1

InhoudsOpgave

[Testplan 3](#_Toc83833822)

# Testplan

|  |  |
| --- | --- |
| Functionaliteit: | ***Gebruiker gegevens opslaan*** |
| Actie | Gebruiker slaat zijn gegevens op |
| Scenario | 1. Gebruiker start applicatie 2. Gebruiker speelt applicatie 3. Gebruiker gaat in het spel dood en wordt verwezen naar de gameover scene 4. Gebruiker voert zijn gebruikersnaam in 5. Gebruiker drukt op opslaan |
| Verwacht resultaat | Een gebruiker toegevoegd aan het systeem |
| Werkelijk resultaat | Een gebruiker toegevoegd aan het systeem |
| Aanpassingen |  |
| Uitvoering: |  |
| Uren | 4 uur |
| Prioriteit | Hoog |
| Door | Koen Sampers |
| --------------------------------------------------------------- | --------------------------------------------------------------------------- |
| Functionaliteit: | ***Voortbrengen******// laten verschijnen van wezen*** |
| Actie | Wezen laat zich verschijnen in het speelveld |
| Scenario | 1. Gebruiker start applicatie 2. Wezens komen automatisch tevoorschijn in het speelveld |
| Verwacht resultaat | Wezens die tevoorschijn komen in het speelveld |
| Werkelijk resultaat | Wezens die tevoorschijn komen in het speelveld |
| Aanpassingen |  |
| Uitvoering: |  |
| Uren | 4 uur |
| Prioriteit | Hoog |
| Door | Koen Sampers |
| --------------------------------------------------------------- | --------------------------------------------------------------------------- |
| Functionaliteit: | ***Voortbrengen // laten verschijnen van speler object*** |
| Actie | Speler laat zich verschijnen in het speelveld |
| Scenario | 1. Gebruiker start applicatie 2. Speler komt automatisch tevoorschijn in het speelveld |
| Verwacht resultaat | Speler laat zich tevoorschijn komen in het speelveld |
| Werkelijk resultaat | Speler laat zich tevoorschijn komen in het speelveld |
| Aanpassingen |  |
| Uitvoering: |  |
| Uren | 4 uur |
| Prioriteit | Hoog |
| Door | Koen Sampers |
| --------------------------------------------------------------- | --------------------------------------------------------------------------- |
| Functionaliteit: | ***Speler moties // beweging*** |
| Actie | Speler drukt op A of D, 🡨 of 🡪 |
| Scenario | 1. Gebruiker start applicatie 2. Gebruiker kan van links naar rechts bewegen |
| Verwacht resultaat | De speler kan van links naar rechts bewegen op de X as in het speelveld |
| Werkelijk resultaat | De speler kan van links naar rechts bewegen op de X as in het speelveld |
| Aanpassingen |  |
| Uitvoering: |  |
| Uren | 4 uur |
| Prioriteit | Hoog |
| Door | Koen Sampers |