Project Memory Functioneel Ontwerp



**Groep 1**

Nando Reij

Redmar Sprenger

Jorn Wiersema

Corwin de Kruijf

Inhoudsopgave

[Inleiding 3](#_Toc23685140)

[Testcase 4](#_Toc23685141)

# Inleiding

Het bouwen van een applicatie of een feature is de bezigheid waarmee programmeurs het meeste mee bezig zijn. Daarom is het ook belangrijk dat je goed voorbereid van start gaat zodat je de applicatie zo efficiënt mogelijk maakt. Voorbereiding is dus heel belangrijk bij het maken/bouwen van een applicatie. Er hoeft niet altijd precies gewerkt te worden als gepland, maar het is natuurlijk wel handig om alvast een idee te krijgen van de handelingen die moeten gebeuren en hoe men plant de opdracht uit te voeren.

Op vrijdag 6 september is het groepje 1 of 30 ontstaan, en kregen wij de opdracht memory. Het doel van dit project was om een memory project te gaan maken voor onze opdrachtgever Dhr. Pieterson. Hierbij mochten we geen database gebruiken en moesten we het spel maken in windowsforms. De doelgroep is jong en oud, daarom hebben we diverse thema’s en is het UI(User Interface) simpel.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Testcase | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Testcase** | | | | | | | | | | | | | Test applicatie Memory game | | | | | | | | | | | | | | |
| **Tester(s)** | | | | Jorn, Redmar | | | | **Test datum** | | | | | 01/11/19 | **Test resultaat** | | | | | | | G | | | | | | |
|  | |  | |  | | | |  | | |  | |  |  | | |  | |  | | |  | |  | |  | |
| **#** | | **Test Data** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | | Meest recente versie van het Memory game | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  |  | |  | |  | |  | | |
|  | |  | | | |  | | |  | | |  | | |  |  | |  | |  | | |  | |  | |  |
| **Stap #** | | **Actie** | | | | | | | **Verwachte resultaat** | | | | | | **Werkelijk resultaat** | | | | | **Test resultaat**  **O/V/G** | | | | | | | **OS** |
| 1 | | Toggle muziek knop. | | | | | | | Muziek gaat aan of uit. | | | | | | Muziek gaat aan of uit. | | | | | G | | | | | | | Windows |
| 2 | | Toggle Sounds effect knop. | | | | | | | Sounds effect gaan aan of uit. | | | | | | Sounds effect gaan aan of uit. | | | | | G | | | | | | | Windows |
| 3 | | Thema selecteren door middel van de 2 knoppen. | | | | | | | Er wordt door de thema’s heen “gescrold” en het huidige thema is geactiveerd. | | | | | | Er wordt door de thema’s heen “gescrold” en het huidige thema is geactiveerd. | | | | | G | | | | | | | Windows |
| 4 | | Spel starten als enkele speler. | | | | | | | Er word een game gestart voor 1 speler. | | | | | | Er word een game gestart voor 1 speler. | | | | | G | | | | | | | Windows |
| 5 | | Spel starten voor 2 spelers. | | | | | | | Er word een spel gestart voor 2 spelers. | | | | | | Er word een spel gestart voor 2 spelers. | | | | | G | | | | | | | Windows |
| 6 | | Start knop | | | | | | | Spel selectie pagina wordt geladen. | | | | | | Spel selectie pagina wordt geladen | | | | | G | | | | | | | Windows |
| 7 | | Nieuw spel knop | | | | | | | Speler selectie pagina wordt geladen. | | | | | | Speler selectie pagina wordt geladen. | | | | | G | | | | | | | Windows |
| 8  8 | | 2 verschillende kaarten worden omgedraaid  2 verschillende kaarten worden omgedraaid | | | | | | | Bij singleplayer: Er wordt een negatief geluidseffect afgespeeld; De kaarten worden weer omgedraaid en blijven op de grid staan.  Bij multiplayer: Er wordt een negatief geluidseffect afgespeeld; De kaarten worden weer omgedraaid en blijven op de grid staan; Er worden geen punten toegekend aan de actieve speler; De beurt gaat naar de volgende speler. | | | | | | Bij singleplayer: Er wordt een negatief geluidseffect afgespeeld; De kaarten worden weer omgedraaid en blijven op de grid staan.  Bij multiplayer: Er wordt een negatief geluidseffect afgespeeld; De kaarten worden weer omgedraaid en blijven op de grid staan; Er worden geen punten toegekend aan de actieve speler; De beurt gaat naar de volgende speler. | | | | | G  G | | | | | | | Windows  Windows |
| 9 | | 2 dezelfde kaarten worden omgedraaid | | | | | | | Bij singleplayer: Er wordt een positief geluidseffect afgespeeld; De kaarten worden verwijderd van de grid.  Bij multiplayer: Er wordt een positief geluidseffect afgespeeld; De kaarten worden verwijderd van de grid.; Er wordt een punt toegekend aan de actieve speler; De speler behoudt zijn beurt. | | | | | | Bij singleplayer: Er wordt een positief geluidseffect afgespeeld; De kaarten worden verwijderd van de grid.  Bij multiplayer: Er wordt een positief geluidseffect afgespeeld; De kaarten worden verwijderd van de grid.; Er wordt een punt toegekend aan de actieve speler; De speler behoudt zijn beurt. | | | | | G | | | | | | | Windows |
| 10 | | Pauze knop | | | | | | | De pauze pagina wordt geladen. | | | | | | De pauze pagina wordt geladen. | | | | | G | | | | | | | Windows |
| 11 | | Spel hervatten knop | | | | | | | De gamepagina wordt geladen met de opgeslagen spelvoortgang. | | | | | | De gamepagina wordt geladen met de opgeslagen spelvoortgang. | | | | | G | | | | | | | Windows |
| 12 | | Spel verlaten knop | | | | | | | De welkom pagina wordt geladen zonder het spel op te slaan. | | | | | | De welkom pagina wordt geladen zonder het spel op te slaan. | | | | | G | | | | | | | Windows |
| 13 | | Spel opslaan knop | | | | | | | De welkom pagina wordt geladen en het spel wordt opgeslagen. | | | | | | De welkom pagina wordt geladen en het spel wordt opgeslagen. | | | | | G | | | | | | | Windows |
| 14 | | Highscore’s | | | | | | | Een singleplayer spel wordt voltooit en de spelen zijn score komt in de highscores te staan. | | | | | | Een singleplayer spel wordt voltooit en de spelen zijn score komt in de highscores te staan. | | | | | G | | | | | | | Windows |