Project Memory Functioneel Ontwerp



**Groep 1**

Nando Reij

Redmar Sprenger

Jorn Wiersema

Corwin de Kruijf

Inhoudsopgave

[Inleiding 3](#_Toc23685140)

[Testcase 4](#_Toc23685141)

# Inleiding

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

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 |