Sprint 2

Rick Hellenthal - 1683428

# Sprintverslag

Tijdens deze sprint zijn de volgende taken opgepakt en afgerond:

* Create a main menu
  + Create new scene with start button that loads the ‘game’ scene
  + Add IncludeSharpNotes option
  + Add IncludeFlatNotes option
* Add scoring system
* Improve player model
* Create EndGame screen

# Testverslag

## Create a main menu

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Test** | **Verwachtte uitkomst** | **Daadwerkelijke Uitkomst** | **Geslaagd?** |
| T01\_01 | Menu wordt weergegeven met startknop, IncludeSharpNotes en IncludeFlatNotes | Menu wordt weergegeven met startknop, IncludeSharpNotes en IncludeFlatNotes | Menu wordt weergegeven met startknop, IncludeSharpNotes en IncludeFlatNotes | Ja |
| T01\_02 | Gebruiker drukt op start | Game scene wordt geladen en het spel begint | Game scene wordt geladen en het spel begint | Ja |
| T01\_03 | Gebruiker vinkt IncludeSharpNotes aan en drukt op start | Spel begint, tussen de opdrachten bevinden zich opdrachten met kruisen | Spel begint, tussen de opdrachten bevinden zich opdrachten met kruisen | Ja |
| T01\_04 | Gebruiker vinkt IncludeFlatNotes aan en drukt op start | Spel begint, tussen de opdrachten bevinden zich opdrachten met mollen | Spel begint, tussen de opdrachten bevinden zich opdrachten met mollen | Ja |
| T01\_05 | Gebruiker vinkt IncludeSharpNotes en IncludeFlatNotes aan en drukt op start | Spel begint, tussen de opdrachten bevinden zich opdrachten met kruisen zowel als opdrachten met mollen | Spel begint, tussen de opdrachten bevinden zich opdrachten met kruisen zowel als opdrachten met mollen | Ja |

## Add scoring system

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Test** | **Verwachtte uitkomst** | **Daadwerkelijke Uitkomst** | **Geslaagd?** |
| T02\_01 | De speler speelt de correcte noot direct | De speler krijgt 100 punten | De speler krijgt 100 punten | Ja |
| T02\_02 | De speler wacht één seconde speelt de correct noot | De speler krijgt 95 punten | De speler krijgt 95 punten | Ja |
| T02\_03 | De speler speelt de verkeerde noot | De speler krijgt geen punten | De speler krijgt geen punten | Ja |
| T02\_04 | De speler speelt de verkeerde noot, daarna de correcte | De speler krijgt geen punten | De speler krijgt geen punten | Ja |

## Create EndGame Scene

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Test** | **Verwachtte uitkomst** | **Daadwerkelijke Uitkomst** | **Geslaagd?** |
| T03\_01 | De wacht totdat de timer die vanaf 60 afloopt 0 bereikt | Het eindscherm wordt geladen | Het eindscherm wordt geladen | Ja |
| T03\_02 | De speler drukt op de stopknop tijdens het spel | Het eindscherm wordt geladen | Het eindscherm wordt geladen | Ja |
| T03\_03 | De speler behaalt 260 punten met drie keer een correcte noot gespeeld te hebben, en één keer een verkeerde | Op het eindscherm staat dat de speler een score van 260 behaalt heeft, en drie van de vier opdrachten goed heeft beantwoordt. | Op het eindscherm staat dat de speler een score van 260 behaalt heeft, en drie van de vier opdrachten goed heeft beantwoordt. | Ja |
| T03\_04 | De speler drukt op Play again | Het spel wordt opnieuw geladen met dezelfde instellingen | Het spel wordt opnieuw geladen met dezelfde instellingen | Ja |
| T03\_05 | De speler drukt op Back to menu | Het menu scherm wordt geladen | Het menuscherm wordt geladen | Ja |

# Gebruikte tool

Voor het bijhouden van de backlog is gebruik gemaakt van de website Trello. Hierin kunnen kaarten worden aangemaakt voor user stories, taken, en andere dingen.

De link naar het Trello bord dat is gebruikt is als volgt:

<https://trello.com/b/p9fbjOha/educatieve-games-programmeren-1>