Project: Slay the Spire

Acceptatie Test

Door: Sander Schilperoord & Mountaser

**Functionaliteit**: Battle systeem

**Actie**: Gebruiker wil kaarten spelen in een gevecht tegen een vijand

**Scenario:**

1. De gebruiker is ingelogd en bevindt zich in een gevecht
2. De gebruiker heeft meerdere kaarten in zijn hand, waaronder een aanvals- en een verdedigingskaart
3. De gebruiker heeft voldoende energie om kaarten te spelen

**Verwacht Resultaat:**

* De speler kan een kaart selecteren en spelen
* Na het spelen van een kaart wordt de juiste hoeveelheid energie afgetrokken
* Aanvalskaarten verminderen de levenspunten van de vijand
* Verdedigingskaarten voegen blok toe aan de speler
* De gespeelde kaart verdwijnt uit de hand van de speler
* De statuseffecten worden correct toegepast

**Werkelijk Resultaat:**

* De speler kan een kaart selecteren en spelen
* Na het spelen van een kaart wordt de juiste hoeveelheid energie afgetrokken
* Aanvalskaarten verminderen de levenspunten van de vijand
* Verdedigingskaarten voegen blok toe aan de speler
* De gespeelde kaart verdwijnt uit de hand van de speler
* De statuseffecten worden correct toegepast

**Aanpassingen:** Geen

**Uitvoering:**

* Uren: 2
* Prioriteit: Hoog
* Door: Sander

**Functionaliteit:** Progressie op de kaart

### **Actie:** Gebruiker wil navigeren tussen verschillende nodes op de kaart

**Scenario:**

1. De gebruiker heeft een gevecht of gebeurtenis afgerond
2. De gebruiker keert terug naar de kaart
3. De gebruiker wil naar een nieuwe beschikbare node gaan

**Verwacht Resultaat:**

* Na het voltooien van een node wordt de nodeCompleted-status bijgewerkt
* Op de kaart zijn alleen bereikbare nodes klikbaar gemaakt
* Beschikbare nodes zijn visueel gemarkeerd
* Bij het klikken op een beschikbare node wordt de speler naar de juiste locatie geleid
* Verschillende nodetypes (vijand, elite, rust, schat) leiden tot verschillende schermen

**Werkelijk Resultaat:**

* Na het voltooien van een node wordt de nodeCompleted-status bijgewerkt
* Op de kaart zijn alleen bereikbare nodes klikbaar gemaakt
* Beschikbare nodes zijn visueel gemarkeerd
* Bij het klikken op een beschikbare node wordt de speler naar de juiste locatie geleid
* Verschillende nodetypes (vijand, elite, rust, schat) leiden tot verschillende schermen

**Aanpassingen:** Geen

**Uitvoering:**

* Uren: 1
* Prioriteit: Hoog
* Door: Mountaser

**Functionaliteit:** Beloningssysteem

**Actie:** Gebruiker wil beloningen ontvangen na het verslaan van een vijand

**Scenario:**

1. De gebruiker heeft een vijand verslagen
2. Het beloningsscherm wordt getoond

**Verwacht Resultaat:**

* Het beloningsscherm toont een selectie van kaarten om uit te kiezen
* Bij het verslaan van een elite vijand wordt ook een relic als beloning getoond
* Bij het selecteren van een kaart wordt deze toegevoegd aan het deck van de speler
* Na het accepteren van de beloning wordt de speler teruggeleid naar de kaart

**Werkelijk Resultaat:**

* Het beloningsscherm toont een selectie van kaarten om uit te kiezen
* Bij het verslaan van een elite vijand wordt ook een relic als beloning getoond
* Bij het selecteren van een kaart wordt deze toegevoegd aan het deck van de speler
* Na het accepteren van de beloning wordt de speler teruggeleid naar de kaart

**Aanpassingen:** Geen

**Uitvoering:**

* Uren: 1
* Prioriteit: Hoog
* Door: Sander

**Functionaliteit:** Rustplaatsen

**Actie:** Gebruiker wil herstellen bij een rustplaats

**Scenario:**

1. De gebruiker selecteert een rustplaats-node die als beschikbaar op de kaart staat
2. Het rustplaats-scherm wordt getoond

**Verwacht Resultaat:**

* Het rustplaats-scherm toont de huidige en potentiële toekomstige gezondheidsstatus
* De speler kan kiezen om te rusten, wat 30% van de maximale gezondheid herstelt
* Na het rusten wordt de nodeCompleted-status bijgewerkt
* De speler wordt teruggeleid naar de kaart met bijgewerkte gezondheidsstatistieken

**Werkelijk Resultaat:**

* Het rustplaats-scherm toont de huidige en potentiële toekomstige gezondheidsstatus
* De speler kan kiezen om te rusten, wat 30% van de maximale gezondheid herstelt
* Na het rusten wordt de nodeCompleted-status bijgewerkt
* De speler wordt teruggeleid naar de kaart met bijgewerkte gezondheidsstatistieken

**Aanpassingen:** Geen

**Uitvoering:**

* Uren: 0.5
* Prioriteit: Middel
* Door: Mountaser

**Functionaliteit:** Relics en hun effecten

**Actie:** Gebruiker wil dat verkregen relics correct worden toegepast

**Scenario:**

1. De gebruiker heeft verschillende relics verkregen (bijv. Burning Blood, Pen Nib)
2. De gebruiker bevindt zich in verschillende gevechten

**Verwacht Resultaat:**

* Relics worden correct weergegeven in de gebruikersinterface
* Relic-effecten worden correct toegepast in gevechten
* Burning Blood herstelt gezondheid na een overwinning
* Pen Nib zorgt ervoor dat elke 10e aanval dubbele schade doet
* Vajra geeft +1 kracht aan het begin van elk gevecht
* Relikwie-tellers worden correct bijgewerkt gedurende het spel

**Werkelijk Resultaat:**

* Relics worden correct weergegeven in de gebruikersinterface
* Relic-effecten worden correct toegepast in gevechten
* Burning Blood herstelt gezondheid na een overwinning
* Pen Nib zorgt ervoor dat elke 10e aanval dubbele schade doet
* Vajra geeft +1 kracht aan het begin van elk gevecht
* Relic-tellers worden correct bijgewerkt gedurende het spel

**Aanpassingen:** Geen

**Uitvoering:**

* Uren: 2
* Prioriteit: Middel
* Door: Sander

**Functionaliteit:** Boss-gevechten

**Actie:** Gebruiker wil een bosgevecht aangaan en voltooien

**Scenario:**

1. De gebruiker bereikt de bossnode op de kaart
2. De gebruiker begint het gevecht met The Guardian

**Verwacht Resultaat:**

* De Guardian-boss wordt correct weergegeven met juiste statistieken
* De modus-wissel-mechaniek werkt correct wanneer de drempelwaarde wordt bereikt
* De sprite van de Guardian verandert wanneer deze in defensieve modus gaat
* De Guardian gedraagt zich volgens het juiste patroon voor elke modus
* Bij overwinning krijgt de speler de juiste beloningen

**Werkelijk Resultaat:**

* De Guardian-boss wordt correct weergegeven met juiste statistieken
* De modus-wissel-mechaniek werkt correct wanneer de drempelwaarde wordt bereikt
* De sprite van de Guardian verandert wanneer deze in defensieve modus gaat
* De Guardian gedraagt zich volgens het juiste patroon voor elke modus
* Bij overwinning krijgt de speler de juiste beloningen

**Aanpassingen:** Geen

**Uitvoering:**

* Uren: 2
* Prioriteit: Hoog
* Door: Mountaser

**Functionaliteit:** Authenticatie en gebruikersbeheer

**Actie:** Nieuwe gebruiker wil zich registreren voor het spel

**Scenario:**

1. De gebruiker navigeert naar de registratiepagina
2. De gebruiker vult alle vereiste velden in: gebruikersnaam, e-mail, wachtwoord, wachtwoord bevestigen

**Verwacht Resultaat:**

* Alle invoer wordt gevalideerd (wachtwoord minimaal 8 tekens, e-mail correct formaat)
* Bij succesvolle registratie wordt een account aangemaakt
* De gebruiker wordt automatisch ingelogd en naar de homepagina geleid
* Bij dubbele gebruikersnaam of e-mail wordt een foutmelding getoond

**Werkelijk Resultaat:**

* Alle invoer wordt gevalideerd
* Account wordt correct aangemaakt in de database
* Gebruiker wordt automatisch ingelogd en doorgestuurd
* Foutmeldingen bij dubbele gegevens worden correct getoond

**Aanpassingen:** Geen

**Uitvoering:**

* Uren: 1
* Prioriteit: Hoog
* Door: Sander

**Functionaliteit:** Energie-mechanisme

**Actie:** Gebruiker wil energie beheren tijdens een beurt

**Scenario:**

1. De gebruiker begint een nieuwe beurt met 3 energie
2. De gebruiker speelt kaarten die variërende energiekosten hebben

**Verwacht Resultaat:**

* De energiemeter toont correct 3/3 energie aan het begin van de beurt
* Na het spelen van een kaart wordt de juiste hoeveelheid energie afgetrokken
* De gebruiker kan geen kaarten spelen waarvoor onvoldoende energie beschikbaar is
* Bij het beëindigen van de beurt wordt de energie teruggezet naar 3 voor de volgende beurt

**Werkelijk Resultaat:**

* Energiemeter toont correct de beschikbare/maximale energie
* Energieverbruik wordt correct bijgehouden
* Kaarten met onvoldoende energie kunnen niet worden gespeeld
* Energie wordt correct gereset bij het begin van een nieuwe beurt

**Aanpassingen:** Geen

**Uitvoering:**

* Uren: 1
* Prioriteit: Hoog
* Door: Mountaser

**Functionaliteit:** Kaartentrekken en stapelbeheer

**Actie:** Gebruiker wil kaarten trekken en stapels zien schommelen

**Scenario:**

1. De gebruiker begint een gevecht met een dek van 10 kaarten
2. De gebruiker speelt kaarten, eindigt beurten, en ziet hoe kaarten verplaatsen tussen stapels

**Verwacht Resultaat:**

* Bij het begin van het gevecht worden 5 kaarten getrokken
* Gespeelde kaarten gaan naar de aflegstapel
* Wanneer de trekstapel leeg is, wordt de aflegstapel geschud en wordt de nieuwe trekstapel
* De teller van beide stapels wordt correct bijgewerkt
* Bij het einde van de beurt worden alle handkaarten naar de aflegstapel verplaatst
* Bij het begin van een nieuwe beurt worden 5 nieuwe kaarten getrokken

**Werkelijk Resultaat:**

* Kaarten worden correct getrokken aan het begin van het gevecht en elke beurt
* Stapels worden correct bijgehouden en getoond
* Aflegstapel wordt correct geschud wanneer de trekstapel leeg is
* Tellingen zijn accuraat voor alle stapels

**Aanpassingen:** Geen

**Uitvoering:**

* Uren: 1.5
* Prioriteit: Hoog
* Door: Sander

**Functionaliteit:** Speciale kaarteffecten

**Actie:** Gebruiker wil speciale kaarteffecten correct zien werken

**Scenario:**

1. De gebruiker heeft kaarten met speciale effecten zoals Heavy Blade, Body Slam en Inflame
2. De gebruiker speelt deze kaarten onder verschillende omstandigheden

**Verwacht Resultaat:**

* Heavy Blade vermeerdert de Strength bonus met 3x
* Body Slam doet schade gelijk aan de huidige Block-waarde
* Inflame geeft permanent +2 Strength voor de duur van het gevecht
* Flex geeft tijdelijk +2 Strength die aan het einde van de beurt verdwijnt
* Anger voegt een kopie van zichzelf toe aan de aflegstapel

**Werkelijk Resultaat:**

* Alle kaarteffecten werken zoals verwacht
* Strength vermenigvuldiging bij Heavy Blade werkt correct
* Body Slam gebruikt Block-waarde correct voor schadeberekening
* Statuseffecten worden correct toegepast en verwijderd

**Aanpassingen:** Geen

**Uitvoering:**

* Uren: 2.5
* Prioriteit: Hoog
* Door: Mountaser

**Functionaliteit:** Verschillende vijandtypen en gedrag

**Actie:** Gebruiker wil gevechten met verschillende vijanden ervaren

**Scenario:**

1. De gebruiker ontmoet verschillende vijanden: Fungi Beast, Red Slaver, Jaw Worm, etc.
2. De gebruiker observeert de verschillende aanvalspatronen en speciale mechanismen

**Verwacht Resultaat:**

* Elke vijand heeft unieke gezondheidswaarden en aanvallen
* Speciale mechanismen zoals Ritual bij Cultist verhoogt Strength elke beurt
* Curl-up bij Red Louse geeft Block wanneer het voor het eerst schade neemt
* Spore Cloud bij Fungi Beast geeft Vulnerable aan de speler na de dood
* GremlinNob wordt woedend wanneer de speler Skill-kaarten gebruikt

**Werkelijk Resultaat:**

* Alle vijanden vertonen het juiste gedrag en patroon
* Speciale mechanismen worden correct geactiveerd
* Vijanden kiezen willekeurig uit hun beschikbare zetten maar volgens gedefinieerde patronen
* Statuseffecten worden correct toegepast zowel op de speler als de vijand

**Aanpassingen:** Geen

**Uitvoering:**

* Uren: 3
* Prioriteit: Hoog
* Door: Sander

**Functionaliteit:** Schattenkamer

**Actie:** Gebruiker wil interactie met schatkist in schattenkamers

**Scenario:**

1. De gebruiker selecteert een schatkamer-node op de kaart
2. De gebruiker opent de schatkist

**Verwacht Resultaat:**

* Schatkamerinterface wordt correct weergegeven
* Klikken op de schatkist toont een animatie
* Een willekeurige relikwie wordt onthuld als beloning
* De relikwie wordt correct toegevoegd aan de spelersuitrusting
* Speler kan doorgaan naar de kaart na het ontvangen van de relikwie
* Als de speler al alle beschikbare relikwieën heeft, ontvangt deze goud in plaats daarvan

**Werkelijk Resultaat:**

* Schatkamerinterface werkt correct
* Animatie en onthulling werken zoals verwacht
* Relikwie wordt correct toegevoegd en effecten worden toegepast
* Alternatieve beloning (goud) wordt gegeven indien nodig

**Aanpassingen:** Geen

**Uitvoering:**

* Uren: 1
* Prioriteit: Middel
* Door: Mountaser

**Functionaliteit:** Status-effecten

**Actie:** Gebruiker wil status-effecten zien werken tijdens gevechten

**Scenario:**

1. De gebruiker en vijanden passen verschillende status-effecten toe op elkaar
2. De effecten moeten correct worden toegepast en worden afgeteld

**Verwacht Resultaat:**

* Vulnerable verhoogt schade met 50% gedurende aangegeven beurten
* Weak vermindert schade met 25% gedurende aangegeven beurten
* Strength verhoogt permanent de schade tenzij verwijderd
* Status-iconen worden correct weergegeven met de juiste waarden
* Status-effecten vervallen na het juiste aantal beurten
* Dexterity verhoogt de hoeveelheid Block die wordt verkregen

**Werkelijk Resultaat:**

* Alle status-effecten worden correct toegepast en berekend
* Iconen en waarden worden correct weergegeven
* Status-duur wordt correct afgeteld
* Statuswaarden stapelen correct wanneer meerdere effecten worden toegepast

**Aanpassingen:** Geen

**Uitvoering:**

* Uren: 2
* Prioriteit: Hoog
* Door: Sander

**Functionaliteit:** Game Over en herstart

**Actie:** Gebruiker wil gedrag controleren wanneer speler sterft

**Scenario:**

1. De speler verliest al zijn levenspunten in een gevecht
2. De game over-staat wordt geactiveerd

**Verwacht Resultaat:**

* Game over-scherm wordt getoond met statistieken over de run
* De bereike verdieping wordt correct weergegeven
* Speler kan kiezen om opnieuw te beginnen
* Bij opnieuw beginnen worden alle sessievariabelen correct gereset
* Nieuwe run begint met startdek, volle gezondheid en beginner-relikwie

**Werkelijk Resultaat:**

* Game over-scherm toont correcte gegevens
* Herstart-functionaliteit werkt zoals verwacht
* Alle sessievariabelen worden correct gereset
* Nieuwe run begint met de juiste startwaarden

**Aanpassingen:** Geen

**Uitvoering:**

* Uren: 1
* Prioriteit: Middel
* Door: Mountaser

**Functionaliteit:** Sessiegegevens en persistentie

**Actie:** Gebruiker wil controleren of spelvoortgang correct wordt bewaard

**Scenario:**

1. De gebruiker speelt het spel en verplaatst zich tussen verschillende pagina's
2. De gebruiker vernieuwt de pagina tijdens een gevecht

**Verwacht Resultaat:**

* Alle relevante spelgegevens worden behouden in de sessie
* Bij vernieuwen van de pagina blijven gezondheid, energie, kaarten en stapels intact
* Vijandgegevens en status-effecten worden correct opgeslagen en hersteld
* Relikwieën en hun status blijven behouden
* Slechts variabelen die specifiek zijn voor een individueel verzoek worden gereset

**Werkelijk Resultaat:**

* Sessiegegevens blijven correct behouden
* Vernieuwen van de pagina verliest geen belangrijke spelstaat
* Alle relevante tellingen en waarden worden correct hersteld

**Aanpassingen:** Geen

**Uitvoering:**

* Uren: 2
* Prioriteit: Hoog
* Door: Sander

**Functionaliteit:** Interface en responsiviteit

**Actie:** Gebruiker wil een responsieve en gebruiksvriendelijke interface

**Scenario:**

1. De gebruiker interageert met verschillende delen van de interface
2. De gebruiker speelt het spel op verschillende schermformaten

**Verwacht Resultaat:**

* Interface-elementen reageren met visuele feedback op interactie
* Kaarten worden groter weergegeven bij hover
* Interface schaalt redelijk goed op verschillende schermformaten
* Statuswaarden en statistieken zijn duidelijk zichtbaar
* Intenties van vijanden worden duidelijk weergegeven

**Werkelijk Resultaat:**

* Interface biedt goede visuele feedback
* Hover-effecten werken zoals verwacht
* Interface is leesbaar op de meeste schermformaten
* Vijandintentie is duidelijk zichtbaar voor de speler

**Aanpassingen:** Geen

**Uitvoering:**

* Uren: 1
* Prioriteit: Middel
* Door: Mountaser

**Functionaliteit:** Elite vijanden

**Actie:** Gebruiker wil elite vijanden ervaren en de juiste beloningen ontvangen

**Scenario:**

1. De gebruiker selecteert een elite-node op de kaart
2. De gebruiker vecht tegen een GremlinNob

**Verwacht Resultaat:**

* Elite vijand heeft hogere gezondheid dan normale vijanden
* GremlinNob heeft uniek Enrage-mechanisme dat geactiveerd wordt bij Skill-kaarten
* Bij overwinning ontvangt de speler een kaartbeloning en een relikwie
* Elite-specifieke sessievariabelen worden correct opgeschoond na het gevecht

**Werkelijk Resultaat:**

* GremlinNob heeft correct gedrag en statistieken
* Enrage werkt zoals verwacht wanneer Skill-kaarten worden gespeeld
* Beloningen zijn correct (kaart + relikwie)
* Sessievariabelen worden correct gereinigd

**Aanpassingen:** Geen

**Uitvoering:**

* Uren: 1.5
* Prioriteit: Hoog
* Door: Sander