|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
| **MultiMono** |
|  |
|  |
| * Game Development Document * Testplan |
| **Auteur: Yassine Azdad, Diego Ballestero**  **Datum: 18-06-2024**  **Opdrachtgever: J. Van der Brugge**  **Plaats: Jan Lighthart straat 250, Rotterdam** |
|  |

Inhoud

Versie 1.3

[Bijlage Opdracht 1: Stelt een relevant Game Development Document op 2](#_Toc4075295)

[Game Development Document (Geen vakjargon!) 2](#_Toc4075296)

[Bijlage Opdracht 2, sub D: Stelt een eenvoudig testplan op 4](#_Toc4075297)

[Testrapport 4](#_Toc4075298)

[Testlog. 4](#_Toc4075299)

Versiebeheer

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Auteur | Versie | Wijzigingen | Datum |
| Diego,Yassine | 1.0 |  |  |
| Diego,Yassine | 1.1 |  |  |
| Diego,Yassine | 1.2 |  |  |
| Diego,Yassine | 1.3 |  |  |

# 

# Bijlage Opdracht 1: Stelt een relevant Game Development Document op

1.Spel Omschrijving

## Game Design Document (Geen vakjargon!)

*Core Statement*: onze spel gaat over vijanden schieten en kijken hoe ver je kan komen.

*Design Goals*:

1. Player (eigen naam) kan overal binnen de grenzen van het spel bewegen
2. Player schiet de enemies dood
3. Je hebt 3 levens
4. Menu om de game te starten
5. Game over scherm
6. 2 enemy varianten
7. Score laten zien

2. Functionele Omschrijving van het Spel

*Core Game play*:

De player moet de vijanden doodschieten en zover mogelijk om de high score te kunnen hebben word je 3 keer

*Game Flow / Story Line*: N.v.t

*Level Requirements*: Alle vijanden doodschieten

*Game characters en andere elementen m.b.t. Game Play*:

1. Player: Eigen naam kiezen
2. Enemy’s: 2 varianten

*Game Physics*:

Omschrijf hoe objecten bewegen, hoe ze worden bestuurd, aan welke krachten ze onderhevig zijn. Omschrijf hoe interactie en aanvallen zijn opgebouwd en wat de gevolgen zijn. Enzovoorts.

*Artificial Intelligence*:

AI schiet van afstand

*Multiplayer*: N.v.t

3. User Interface  
Beschrijf de grafische vormgeving van het spel. Benoem de volgende punten:

*Omschrijving van de schermen*: Geef een grafische omschrijving van de verschillende schermen. Geeft per scherm daarnaast een functionele uitleg plus van de verschillende onderdelen

*Specifieke GUI objecten*:

GUI objecten die in de schermen een vooraanstaande rol spelen, zoals objecten die een score bijhouden of aanduiden of er door de speler een speciale opdracht vervuld moet worden.

Je kunt gebruik maken van een vlekkenplan bij de grafische omschrijving van een scherm, met daarin de benoeming van specifiek functies en objecten. Bijvoorbeeld:

Logo

Menu1

Constant in beeld – directe spelkeuzes

Menu2

Oproepbaar menu met Save en Load functies

4. Art Work  
N.v.t

5. Sound/Music  
Benoem de gebruikte auditieve elementen voor zove r onderdeel van het (examen)project. Onderstaande alleen aangeven als aangeleverd door designer (wel examenstof)

*Achtergrond geluiden*

*Geluiden met een specifieke functie, verbonden aan object of actie*

*Muziek*

# Bijlage Opdracht 3, sub D: Stelt een eenvoudig testplan op

## Testrapport

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **Testplan + Log Developer** | | | | | |
| **Date** | **Event of Input from player** | **What should happen?** | **Did it work? If not, what was the problem** | **What could be the source of the problem?** | **What did you do to fix it if possible during testing?** | **What steps do you have to take to solve the problem during next phase?** | **Priority fixing problem** |
|  | speler | elke directie kunnen bewegen |  |  |  |  |  |
|  | speler | schieten |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | |  | | | | | |

De prioriteit van problemen wordt door middel van een getal aangeduid.

0 = Geen prioriteit

1 = Lage prioriteit voor een probleem waar niet meteen een oplossing voor hoeft te worden gevonden.

2 = Prioriteit voor een probleem dat opgelost dient te worden, maar waar voorlopig mee gewerkt kan

worden.

3 = Hoogste prioriteit voor een probleem dat onmiddellijk opgelost dient te worden.

## **Testlog**.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Feedback Testers** | | | | | | |
| **Date** | **Feedback from:** | **What was the feedback?** | **Did you agree with the feedback?** | **If not why?** | **What did you do to with the feedback?** | **Is the feedback fully implemented?** |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  | | | | | | |