x

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
| **Template Keuzedeel**  **Basis Programmeren van Games** |
|  |
|  |
| * Game Development Document * Testplan |
|  |
| **J.C. van der Brugge** |
| **23-4-2018**  **TCR** |
|  |

Inhoud

[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)

# 

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

## Game Design Document (Geen vakjargon!)

0. Opmaak GDD  
Het GDD moet voorzien zijn van een voorblad, inhoudsopgave en versiebeheer.

Voorblad

* Versienummer
* Logo
* Auteur (alle projectleden)
* Datum
* Opdrachtgever
* Plaats

Inhoudsopgave

Versiebeheer

* Huidige versie
* Wijzigingen ten op zichten van huidige versie (in tabel)
* Vorige versienummers
* Auteur(s)

1. Spelomschrijving

Beschrijf het spel in globale termen. Daarbij zijn de volgende onderdelen van belang:

*Core Statement*: onze spel gaat over monster schieten.

*Design Goals*:

2. Functionele omschrijving van het spel  
Beschrijf de functionaliteit binnen het spel. Daarbij zijn de volgende onderdelen van belang:

*Core Game play*:

*Game Flow / Story Line*:

*Level Requirements*: Noteer de vereisten waar het spel en de speler aan moet voldoen om een bepaald level of scene te kunnen spelen

*Game characters en andere elementen m.b.t. Game Play*: Beschrijf de game karakters spelen welke rol binnen het spel en andere elementen die invloed hebben op de Game Play

*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*: Omschrijf de in het spel gebruikte artificial intelligence

*Multiplayer*: Benoem de verschillende speelbare elementen als er sprake is van een multiplayer optie.

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  
Visueel Art Work is voor de Gamedeveloper geen onderdeel van het (examen)project.

*Concept Art*: Alleen aangeven als specifiek aangeleverd door de designer (geen examenstof voor examenproject Gamedeveloper)

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** |
|  | Voor testen invullen | Voor testen invullen |  |  |  |  |  |
|  | Voor testen invullen | Voor testen invullen |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | |  | | | | | |

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?** |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  | | | | | | |