Voorblad

[onze tekst based game]

[Afbeelding]

Auteur:jorn en joran

Klas: TID24D4.

Inhoud

[1 Ontwerp 3](#_Toc145098688)

[1.1 Functioneel ontwerp 3](#_Toc145098689)

[1.1.1 Wireframes 3](#_Toc145098690)

[1.1.2 Inrichting ontwikkelomgeving 3](#_Toc145098691)

[2 Testen 3](#_Toc145098692)

[2.1 Testrapport #1 3](#_Toc145098693)

[2.2 Testrapport #2 4](#_Toc145098694)

[2.3 Testrapport #3 4](#_Toc145098695)

[2.4 Verbetervoorstel 5](#_Toc145098696)

# Ontwerp

De spel we zijn in een huis

## Functioneel ontwerp

Afbeelding met schermopname, tekst, ontwerp

Automatisch gegenereerde beschrijving

### Inrichting ontwikkelomgeving

Vs code, dus vooral code

### Wireframes

Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype, wit

Automatisch gegenereerde beschrijving

Kamer 1 oplossen met sleutel

Kamer 2 oplossen door muur slopen of deur breken met bijl of code invoeren

Kamer 3 door puzzel op te lossen

# Testen

Test de functionele aspecten van de applicatie, wat moest de applicatie doen en werkt de applicatie ook zoals verwacht?

## Testrapport #1

Datum uitvoeren van de test:

Persoon die de test heeft gedaan:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Handling door de tester | Wat moet de applicatie doen | Wat is het resultaat | Is het resultaat voldoende? | Hoe ga je het probleem oplossen? | Prioriteit |
| Voor testen invullen | Is het speelbaar | Het werkt | Ja |  | 3 |
| Voor testen invullen | Heb je meerde kamers | Ja zeker | Yup |  | 3 |
|  | Kan je op 2 manieren het spel einden | Ja | Ja |  | 3 |
|  | is het verhaal leuk | Ja prima, ik vind veel dingen terug die ik ken | ZEKERS |  | 1 |
|  | Is er een puzzel die je op meerdere manieren kan doen | Jep | Ja |  | 3 |

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.

## Testrapport #2

Datum uitvoeren van de test:

Persoon die de test heeft gedaan:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Handling door de tester | Wat moet de applicatie doen | Wat is het resultaat | Is het resultaat voldoende? | Hoe ga je het probleem oplossen? | Prioriteit |
| Voor testen invullen | Is het speelbaar | ja | Ja |  |  |
| Voor testen invullen | Heb je meerde kamers | ja | Ja |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  | is het verhaal leuk | Het kan beter | Ja |  |  |
|  | Is er een puzzel die je op meerdere manieren kan doen | ja | ja |  |  |

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.

## Testrapport #3

Datum uitvoeren van de test:

Persoon die de test heeft gedaan:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Handling door de tester | Wat moet de applicatie doen | Wat is het resultaat | Is het resultaat voldoende? | Hoe ga je het probleem oplossen? | Prioriteit |
| Voor testen invullen | Is het speelbaar | ja | ja |  |  |
| Voor testen invullen | Heb je meerde kamers | ja | ja |  |  |
|  | is het verhaal leuk | Best wel | ja |  |  |
|  | Is er een puzzel die je op meerdere manieren kan doen | ja | ja |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

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.

## Verbetervoorstel

Functies gebruiken en beter uitleggen wat je moet doen