

# Testcase prototype – PX3 Campus Games

## Doel van de test:

De test is bedoeld om het gebruiksgemak van de website te evalueren. De test wordt uitgevoerd door iemand van onze doelgroep, een student, die vervolgens feedback zal geven over het gebruik van de website.

## Testonderwerp:

Naam: PX3 – Campus Games

Beschrijving: Ons project is een web-based kaartspel, waarin kaarten kunnen geruild en verzameld worden. In de toekomst kan dit nog uitgebreid worden om een game-systeem te implementeren alsook fysieke robots die je helpen bij je voortgang in het spel.

Testsubject: Een willekeurige student op de campus Vives Brugge.

## Vereisten testsubject:

De student die de test zal uitvoeren mag geen voorkennis hebben van de game, hiermee kunnen we zoveel mogelijk feedback krijgen op de intuïtiviteit van de UI en alle elementen van de game.

## Uitsluitingscriteria:

Studenten die elektronica-ict volgen, zij weten al deels hoe alles werkt, waardoor we een inaccuraat resultaat krijgen.

## Testomgeving:

- De test vindt plaats op de campus Vives Brugge, tijdens een lesdag.
- Er is telkens iemand van ons team bij om een kaart te ruilen met het testsubject.

## Testprotocol:

Vorbereiding: we zorgen ervoor dat de website functioneert zoals het hoort, zonder onverwachtse errors. Iemand van het team is klaar om een kaart te ruilen met het testsubject.

Opstartprocedure: we navigeren het testsubject naar onze website.

## Testfasen:

- Fase 1: account aanmaken
  - o Laat het testsubject zelfstandig een account aanmaken.
  - o Laat het testsubject inloggen met het account.
- Fase 2: navigeren op de website
  - o Het testsubject navigeert zelfstandig naar alle pagina's van de website.
- Fase 3: kaarten ruilen
  - o Het testsubject ruilt een kaart met iemand van het team.

## Evaluatie van interactie:

- Observeer of de gebruiker plezier heeft.
- Observeer of er verwarring ontstaat bij de gebruiker.
- Vraag achteraf feedback aan de gebruiker.

## Testcriteria:

- Technische eigenschappen
  - Er wordt een nieuwe gebruiker toegevoegd in de database.
  - Er wordt een kaart gewisseld tussen 2 accounts in de database.
- Gebruiksvriendelijkheid
  - De gebruiker moet zonder moeite een account aanmaken.
  - De gebruiker moet zonder veel moeite een kaart ruilen.
  - De website geeft geen onverwachte errors bij standaard input van de gebruiker.

## Succescriteria:

De test wordt beschouwd als geslaagd wanneer:

- De gebruiker succesvol een account kan aanmaken en inloggen, zonder hulp.
- De gebruiker succesvol een kaart kan ruilen, zonder instructies buiten de website.

## Falen van de test:

De test wordt beschouwd als gefaald indien:

- Het account niet aangemaakt is in de database.
- Het ruilen van de kaart niet lukt.
- Er een onverwachte error optreed die de test dwarsboomt.

## Interactie met het testsubject:

- De tester mag enkel helpen bij het navigeren naar de website en bij het ruilen van de kaarten.
- De tester mag niet ingrijpen, tenzij er kritische errors optreden.
- Communicatie met de gebruiker is toegestaan, indien er onduidelijkheid is.

## Testdocumentatie:

Tijdens de test moet de tester:

- Alle feedback van de gebruiker bijhouden.
- Eventuele errors noteren.