Test Plan

Battle ships

Joël van Baal

phoenix corp.  keizerinmarialaan 2

**Test Plan**

Project : battle ships

Opdrachtgever : Richard Meulenberg

Auteur : Daan de Keijzer

Datum : 15 november 2019

Versie : 1.0

Contents

[Inleiding 2](#_Toc25220264)

[programma 2](#_Toc25220265)

[Eisen 2](#_Toc25220266)

[Test stappen 2](#_Toc25220267)

[Test 2](#_Toc25220268)

# Inleiding

Dit is het test plan van het spel battle ships. In dit document word er beschreven welk programma er getest gaat worden en een kleine uitleg wat het programma doet er wort ook beschreven wat de handelingen zijn die in het programma gedaan kunnen worden.

# programma

wij gaan alles testen voor de battle ships

het spel zal er voor zorgen dat je battle ships kan spelen tussen twee spelers en op twee laptops

# Eisen

Zodra je het spel opstart krijg je een menu te zien waar je kan kiezen hoe je wil spelen. Zodra je een mode geselecteerd hebt kun je gaan spelen. In het menu kun je ook kiezen om instellingen aan te passen.

Je moet tijdens de eerste beurt je schepen kunnen plaatsen op het speelveld, dit kan alleen tijdens de eerste beurt, hierna kun je de locatie en rotatie van de schepen niet meer aanpassen. Deze eerste beurt is voor beide spelers tegelijkertijd, zodra je klaar bent moet je op de “Ready!” knop drukken om te laten weten dat je klaar bent. Wanneer beide spelers op de knop gedrukt hebben begint het spel.

Zodra de eerste beurt voor bij is begint het spel, er word dan willekeurig bepaald wie er als eerste aan zet is. Als het jou beurt is kun je op één vakje klikken waar je dan op schiet. Als je een schip van de tegenstander raakt krijg je dit te weten door middel van visueel en audio, het zelfde geld voor als je geen schip van de tegenstander raakt. Zodra je geschoten hebt gaat de beurt naar de tegenstander.

Wanneer je alle schepen van de tegenstander kapot hebt win je. Zodra je gewonnen hebt krijg je dit in het beeld te zien met een pop-up die duidelijk aangeeft dat je gewonnen hebt met statistieken zoals hoelang het spel geduurd heeft en hoeveel zetten het gekost heeft. Dit gaat allemaal het zelfde in werking als je verloren hebt, het enige verschil is dat je een pop-up te zien krijgt waarop aangegeven staat dat je verloren hebt.

# Test stappen

Als eerst gaan we testen of de connectie tussen twee laptops werkt, daar na gaan we testen of we schepen kunnen plaatsen en kunnen opslaan in een database.

Daarna gaan we beginnen met de echte game en gaan het schieten van schepen en water. En dat het turn based is.

Wanneer de game compleet is gaan we de settings maken en testen.

# Test

|  |  |
| --- | --- |
| werkzaamheden | Klopt/fout |
| De connectie van 2 laptops |  |
| Schepen plaatsen |  |
| Kunnen schieten |  |
| Kunnen winnen |  |
| Turn based |  |
| Settings |  |
|  |  |