

# Testrapport – Jump!ng Man

**Projectnaam:** Jump!ng Man

**Testperiode:** 10 juni 2025 – 1 juli 2025

**Projectleider:** Zion

**Teamleden:** Emir, Caylen, Joaquim, Zion

## 1. Inleiding

Dit rapport beschrijft de testfase van het Unity-project *Jump'ing Man*, een 2D game met vier verschillende levels en een eliminatiezone. Tijdens deze periode zijn alle gameplay-elementen getest op functionaliteit, stabiliteit en gebruiksvriendelijkheid.

## 2. Testomgeving

- Ontwikkelomgeving: Unity 2023.1.0f1
- Testapparaat: PC/Laptop (Windows 10)
- Testers: Projectleden en een aantal externe testers

### 3. Testscenario's & Resultaten

	Testcase	Resultaat	Opmerkingen
10 juni	Levels laden en starten	Geslaagd	Alle 4 levels laden correct, geen crashes
12 juni	Beweging en springen van characters	Geslaagd	Bewegingscontrols reageren soepel

15 ju ni	Elimination zone functionaliteit	Geslaagd	Spelers worden correct verwijderd na trigger
18 ju ni	Overgang naar volgend level na finish	Geslaagd	Na finishen laadt volgende scene zoals verwacht
22 ju ni	Testen van verschillende characters	Geslaagd	Characters reageren volgens hun basis abilities
25 ju ni	Algemene spelbalans en obstakelinteractie	Geslaagd met kleine aanpassingen	Obstakels soms lastig, kleine aanpassing gedaan
28 ju ni	Stabiliteitstest (lange sessie)	Geslaagd	Geen crashes of vastlopers na 2 uur spelen

## 4. Conclusies

- Het spel functioneert stabiel en zonder grote fouten.
- De eliminatiezone werkt naar wens en de levelovergangen zijn soepel.
- Beweging en gameplay voelen intuïtief aan voor de speler.
- Kleine verbeteringen in obstakelbalans zijn doorgevoerd naar aanleiding van feedback.
- Menu en extra features zijn nog niet geïmplementeerd wegens tijdsgebrek, dit kan een focuspunt zijn voor toekomstige updates.

## 5. Aanbevelingen

- Implementeren van een startmenu en optiescherm.
- Toevoegen van meer levels en visuele variatie.
- Uitbreiden met extra characters en skins (battlepass).
- Verdere optimalisatie van levelbalans en moeilijkheidsgraad.