



## **Introductie:**

De app die wij gaan testen is een endless race game, genaamd Rainbow Racers van CBD. In de app moet je racen met een autootje. Het autootje rijdt vanzelf rechtdoor. De tester stuurt het autootje naar links of rechts door op de linker of rechter kant van het scherm te drukken.

Aangezien de app alleen kan racen en instructies kan weergeven zullen onze scenario's niet veel verschillen van elkaar. We hebben zoveel mogelijk verschil proberen te maken in de scenario's.

Uit praktische overwegingen zullen we de tester in het verslag met hij aanspreken. Dus waar hij staat kan ook zij gelezen worden.

## **Methodiek:**

De testers gaan één voor één aan de slag met één van de scenario's die wij hem geven. De andere twee testers zullen dus niet aanwezig zijn bij de test. Dit doen we, zodat de tester onvoorbereid de scenario's gaat uitvoeren.

Tijdens de test hebben wij drie rollen te verdelen. Wat de rollen zijn en wie die uit gaat voeren wordt verderop in het verslag gespecificeerd. De drie rollen zijn zo gemaakt dat we de tester optimaal kunnen observeren tijdens het spelen van het spel. Na afloop van de tests zullen wij de resultaten bespreken en een conclusie trekken.

## **Doelen:**

In dit onderzoek wordt onderzocht hoe behulpzaam de instructies zijn van de app en hoe snel de gebruiker de functionaliteit van de app leert. We gaan letten op hoe lang het de tester duurt om achter de functionaliteit te komen.

## **Scenario's:**

Elke tester gaat één van de volgende scenario's uitvoeren:

1. Een tester krijgt de opdracht om de instructies te lezen. Hierna gaat hij het spel spelen. Hij moet 1000 punten proberen te krijgen.
2. Een tester krijgt de opdracht om **niet** de instructies te lezen. De tester moet meteen op de play knop de drukken. Hij moet 1000 punten proberen te krijgen.
3. Een tester krijgt de opdracht om de instructies te lezen. Hierna gaat hij het spel spelen in first-person modes. Wij leggen niet uit hoe de tester in first-person modes gaat. Hij moet 1000 punten proberen te krijgen.

Toevoeging bij scenario 3: Hoe de tester in first-person modes komt, is uitgelegd in de instructies. De tester komt in first-person modes door op de back button van de telefoon te drukken.

De handelingen van de testers worden vastgelegd. Elke tester krijgt daarbij de uitleg om hardop na te denken terwijl ze de app gebruiken.

## **Rollen:**

De onderzoekers hebben bij elk scenario een andere rol.

Scenario 1:

Nick geeft de tester uitleg. Robin observeert de tester. Niels neemt de test op.

Scenario 2:

Robin geeft de tester uitleg. Niels observeert de tester. Nick neemt de test op.

Scenario 3:

Niels geeft de tester uitleg. Nick observeert de tester. Robin neemt de test op.

## **Resultaten:**

Alles wat de testpersoon zegt zullen we hieronder vermelden per scenario.

Scenario 1:

De tester geeft aan dat de instructies niet mooi zijn, maar wel redelijk te lezen is. Hij probeert het weg te klikken maar er gebeurt niets. Tester geeft aan dat de controls vrij duidelijk zijn. Het speelt soepel en is niet lastig te begrijpen. Hij vindt het best leuk. Als je rechts klikt en dan links wil klikken terwijl je rechts blijft klikken gebeurt er niets.

Je gaat terug naar het hoofdmenu als je op retry drukt, terwijl je denkt dat er meteen een nieuw spel wordt gestart. Je gaat wel dood als je over een muur probeert te springen. De tester komt er tussendoor achter dat je first-person kan spelen. Hij geeft aan het niet gelezen te hebben in de instructies. First-person spelen werkt ook goed. Het is iets uitdagender. Je kunt met de terugknop niet de app sluiten.

Scenario 2:

Hij reageert snel, je kan blijkbaar niet scheef op een schans komen. Het ziet er mooi uit. Het is jammer dat retry je niet aan het begin zet. Het ziet er wel mooi uit. Sommige bochten zijn best lastig te nemen.

Toevoeging bij scenario 2: Deze testpersoon is niet tot de 1000 punten gekomen. Hoewel dit wel in de scenario beschrijving komt is dit niet cruciaal voor het resultaat van de test.

Scenario 3:

Instructies zijn duidelijk. Tester kan de back button niet vinden. Je blijft niet in first-person als je af gaat. De tester vindt dit vreemd. Het sturen is best lastig. Het ziet er wel fancy uit zo. Het sturen word best snel makkelijker, naarmate je het spel speelt. Je kunt alleen de score niet zien als je in first-person zit. Als first-person niet in de instructies stond zou deze optie niet gevonden worden.

## **Conclusie:**

De instructies hebben geholpen het spel onder de knie te krijgen. Testpersoon 3 had niet in first-person modes kunnen komen zonder de instructies.

Bij de alle eerste keer dat de testers het spel spelen deden ze alle drie het zelfde: ze hielden allemaal de stuurknop te lang in waardoor ze meteen de rand raakte. Bij de tweede keer ging dit bij iedereen goed. De besturing is daarna gemakkelijk. De stuurintensiteit is bij de eerste keer niet logisch, maar is makkelijk aan te leren.

## **Discussie:**

Naar aanleiding van dit onderzoek kunnen we een aantal aanbevelingen doen naar het team van CBD.

Het spel werkt prima en is verslavend. De instructies zijn duidelijk, maar slecht leesbaar door de zwarte letters op een grijs achtergrond.

Helaas heeft de app weinig features. Dit maakte onze usability research moeilijk.

Daarnaast is bij het testen een bug naar boven gekomen. Het is mogelijk om van de baan af te komen. Dit doe je door bij de start, na de verbreding van de rijbaan, een bocht te maken en terug naar de startpositie te rijden. Het autootje valt dan het oneindige in. Na ongeveer 4000 punten verdwijnt de UI en de score is dan niet meer zichtbaar. In deze situatie is het onmogelijk om terug te keren naar het hoofdmenu, tenzij je de app afsluit en opnieuw opstart.

Wij raden aan om bij de retry knop, die zichtbaar is nadat de game afgelopen is, meteen een nieuwe game te starten. Ook raden wij aan om de switch van view (first-person of third-person) door een andere knop te laten gebeuren.