## ΕΝΤΥΠΟ ΑΝΑΦΟΡΑΣ ALPHA TEST

## ΕΚΔΟΣΗ ……………….

1. **Η δοκιμή έγινε από:**

|  |  |
| --- | --- |
| Ονοματεπώνυμο, Ιδιότητα | ……………………………………………………. |
|  |  |

1. **Σύστημα παρουσίασης**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **3.1 )Διαδικτυακά ,**  |  | **3.2) Τοπικά,** |
| Μέσω του browser…………………..…… |  | σε λειτουργικό σύστημα ………………..… |
| Με ταχύτητα…………………………….….. |  | με επεξεργαστή ταχύτητας………….. Hz |
|  |  | σκληρό δίσκο…………………B μνήμη RAM………….……..B |
| **α/α** | **Σημείο ελέγχου** | **Έλεγχος****ΝΑΙ/ΟΧΙ** | **Διορθώσεις/αλλαγές** |
| 1 | Δίδονται οδηγίες στο χρήστη, πριν την εκκίνηση της εφαρμογής , σχετικά με τους όρους του παιχνιδιού; |  |  |
| 2 | Πώς θα βαθμολογούσατε το γραφικά της εφαρμογής από το 1 έως το 5; (άριστα το 5) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |
|  |  |  |  |  |
| 3 | Μειώνονται οι ζωές κάθε φορά που φάντασμα «τρώει» τον Pacman; |  |  |
| 4 | Αυξάνονται οι ζωές κάθε φορά που ο Pacman «τρώει» ένα φρούτο/καραμέλα; |  |  |
| 5 | Υπάρχει Τερματισμός (game over) σε περίπτωση ήττας; |  |  |
|  | Βγαίνει μήνυμα ότι έγινε Τερματισμός (με ήττα); |  |  |
| 6 | Υπάρχει Τερμαρτισμός (game over) σε περίπτωση νίκης ; |  |  |
| 7 | Βγαίνει μήνυμα ότι έγινε Τερματισμός (με νίκη); |  |  |
| 8 | Είναι ικανοποιητική η ταχύτητα με την οποία κινείται ο Pacman; |  |  |
| 9 | Είναι ικανοποιητική η ταχύτητα με την οποία κινούνται τα φαντάσματα; |  |  |
| 10 | Κατά την κίνηση του Pacman , γίνεται σωστά η εναλλαγή των όψεων; |  |  |
| 11 | Δίνει η εφαρμογή επιλογές στο χρήστη; |  |  |
| 12 | Πώς θα χαρακτηρίζατε το παιχνίδι σε επίπεδο δυσκολίας ; (από το 1 έως το 5, με 5 το πολύ δύσκολο) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |
|  |  |  |  |  |

Παρατηρήσεις, Προτάσεις