

Тестування ігрового додатку. Загальні підходи

Тренер Золотухіна О.А.

Поняття тестування програмного забезпечення

Визначення 1

Тестування програмного забезпечення - процес дослідження, випробування програмного продукту призначений для:

- демонстрації розробникам і замовникам, що програма відповідає вимогам
- виявлення ситуацій, в яких поведінка програми є неправильною, небажаною або не відповідає специфікації

Визначення 2

Тестування програмного забезпечення - перевірка відповідності між реальною і очікуваною поведінкою програми, що здійснюється на кінцевому наборі тестів, обраному певним чином

Гра не вирішує бізнес-задач



Кінцева мета споживача – отримати
захоплюючий ігровий процес

Ступінь захоплення грою дуже важливий!



Якщо перше враження від гри є негативним, то гравець скоріш за все не буде купувати наступні версії

Основні фактори успіху гри

- Механіка гри
- Ігровий інтерфейс
- Ігровий процес

Типові види тестування ігор

- Функціональне тестування
- Тестування навантаження
 - Тестування локалізації
 - Тестування сумісності

Функціональне тестування



Функціональне тестування

- **Мета:**
виявити баги (відхилення від необхідної функціональності)
- **Вимоги до тестувальника:**
тестування не потребує великих технічних знань
- **Спосіб проведення:**
багатократне проходження гри,
виявлення відхилень та умов, за яких їх
можна відтворити

Тестування навантаження



Тестування навантаження

- **Мета:**
визначити працездатність системи при різних навантаженнях (в тому числі, дуже великих)
- **Вимоги до тестувальника:**
знання підходів до тестування навантаження, вміння розробляти скрипти та програми для організації тестування, досвід роботи із системами контролю версій, знання архітектур додатків тощо
- **Спосіб проведення:**
використовуються різноманітні програмні інструменти для автоматизації тестування

Тестування локалізації



Тестування локалізації

- **Мета:**
визначити коректність перекладу гри
- **Вимоги до тестувальника:**
знання мови локалізації
- **Спосіб проведення:**
послідовна перевірка на коректність перекладу елементів інтерфейсу, підказок, анімацій, відеофрагментів тощо

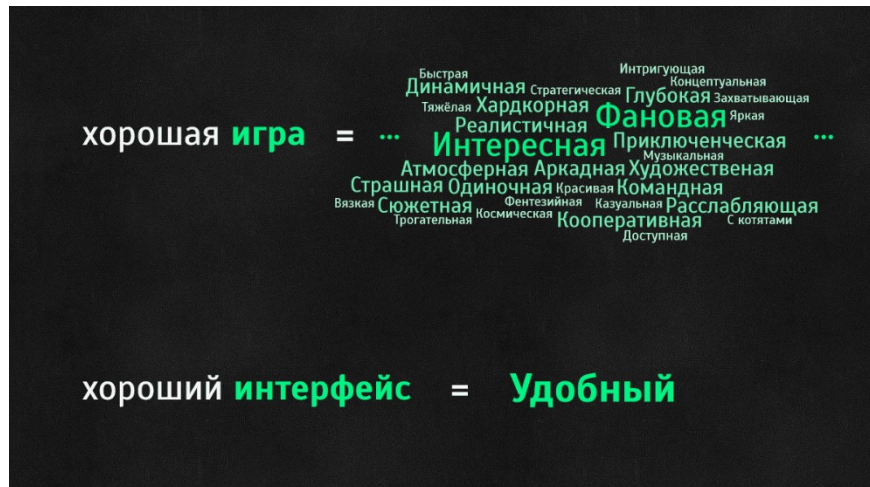
Тестування сумісності



Тестування сумісності

- **Мета:**
визначити працездатність гри та коректність користувальницького інтерфейсу на різних пристроях та/або в різному програмному оточенні
- **Вимоги до тестувальника:**
знання особливостей та характеристик різних пристроїв, знання методів та інструментів автоматизованого тестування
- **Спосіб проведення:**
послідовна перевірка на коректність відображення та функціонування елементів гри при зміні програмного та/або апаратного оточення

Нетривіальні задачі тестування



Тестування ігрового інтерфейсу



Тестування процесу гри

Експертне та користувальницьке тестування



- Фокус-групи
- Ретроспективне анкетування
- Бета-тестування
- Тестування ігрового інтерфейсу та процесу за записами реакцій гравця



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
in Game Industry in Ukraine

Дякую за увагу!
Чи є запитання?

The lecture was performed with support of the Erasmus+ Programme of the European Union (561728-EPP-1-2015-1-ES-EPPKA2-CBHE-JP). The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Цей матеріал ліцензовано на умовах Ліцензії Creative Commons Із Зазначенням Авторства — Некомерційна — Поширення На Тих Самих Умовах 4.0 Міжнародна.



Erasmus+