

Planificarea Iterațiilor pentru Testare

Planul este organizat pe 3 sprinturi, fiecare durând 2 săptămâni:

Sprint 1 – Teste de bază (inițializare și funcționalități critice)

Durată: 2 săptămâni

Obiectiv: Asigurarea funcționalităților de bază ale jocului

Task-uri:

- Scrierea testelor unitare pentru inițializarea jocului
- Testarea distribuției resurselor
- Testarea comerțului între jucători
- Implementarea testelor pentru condițiile de câștig

Livrabile:

- Framework-ul de testare configurat (NUnit)
- Primele teste unitare și de integrare rulate

Sprint 2 – Teste avansate și mecanici suplimentare

Durată: 2 săptămâni

Obiectiv: Testarea unor mecanici mai complexe

Task-uri:

- Testarea comerțului cu banca
- Testarea mutărilor jucătorilor
- Testarea construirii drumurilor și satelor
- Scrierea testelor pentru mecanismul hoțului

Livrabile:

- Testele implementate pentru mecanicile avansate

Sprint 3 – Teste de stabilitate și optimizări

Durată: 2 săptămâni

Obiectiv: Asigurarea stabilității jocului și testele de stres

Task-uri:

- Testarea stabilității după 100+ ture
- Testarea performanței generale a jocului
- Verificarea cazurilor de margine și a bug-urilor descoperite

Livrabile:

- Teste de stres și de performanță finalizate
- Toate bug-urile critice remediate