

Manuális Tesztelés

A maximális felhasználói élmény érdekében elengedhetetlen a manuális tesztelés a játékok területén. A játék valós idejű tesztelése fontos lépés a tervezett funkciók és viselkedés ellenőrzésében, hogy biztosítsuk a specifikációk szerinti működést. A manuális tesztelés során a tesztelők interaktívan játszanak a játékkal, kipróbálják a különböző játékterveket, funkciókat és forgatókönyveket. Ez lehetővé teszi a valós problémák, hibák és hiányosságok azonosítását, amelyek befolyásolhatják a felhasználói élményt. A manuális tesztelés által nyújtott visszajelzés segít a fejlesztőknek a játék minőségének javításában és finomhangolásában. Ezáltal a manuális tesztelés létfontosságú a játékok fejlesztésében, hogy a játék valóban úgy működjön, ahogy tervezték, és a játékosoknak optimális élményt nyújtson.

Funkciók tesztelése:

- Játék létrehozása, betöltése
- Játékosok létrehozása
- Mozgás
- Action
- Gyűjtés
- Lopás
- Eldobás

Tesztek:

Leírás:

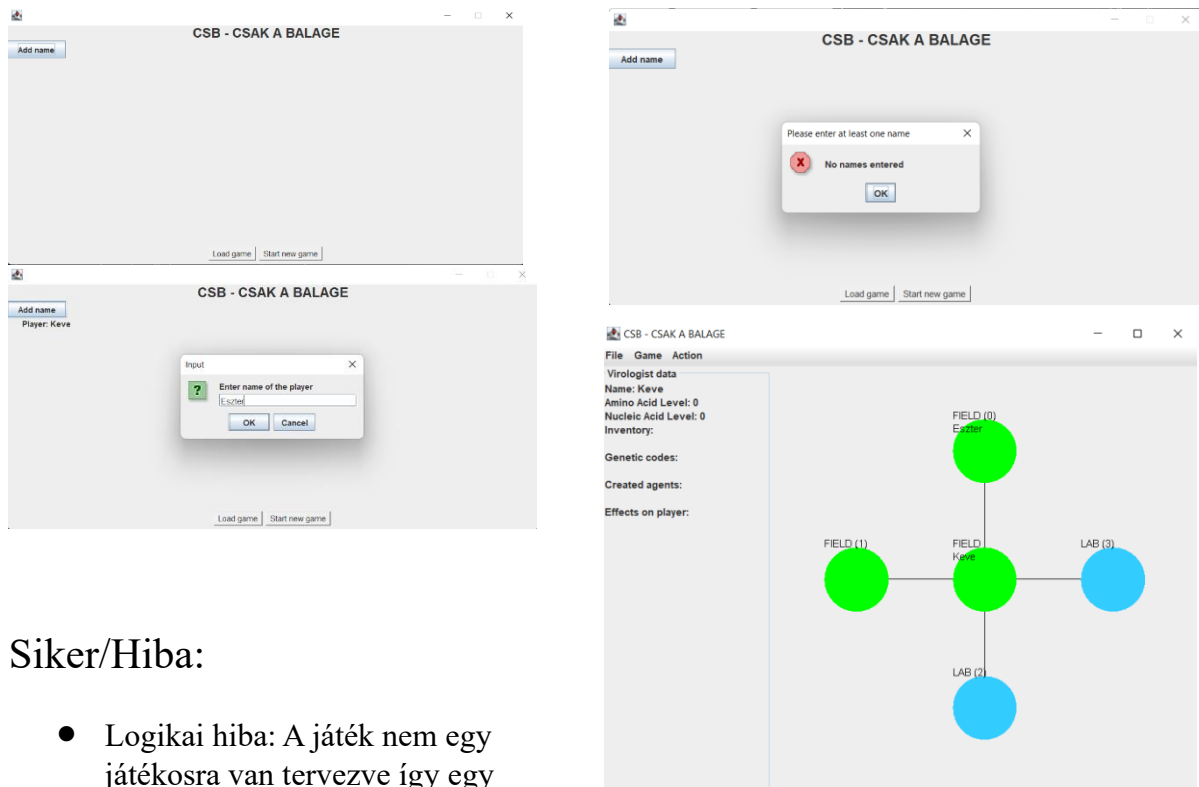
Játék létrehozása, betöltése és játékosok létrehozása

Lépések:

1. program elindítása pl:
Az indításhoz szükséges:
 - Le kell tölteni a maven-t.
 - A projekt root mappájában egy cmd-t nyitni:
 - `java -cp target/meow-1.0-SNAPSHOT.jar main.java.Main`
2. Start new Game gomb lenyomása
3. Játékosok megadása
4. Start new Game gomb lenyomása
5. A Cancel gombot is ki kell próbálni
6. Figyelni a nem logikus és rendellenes viselkedést

Elvárt eredmény (képek):

Játékosok megadásával a játék elindítható



Siker/Hiba:

- Logikai hiba: A játék nem egy játékosra van tervezve így egy játékossl lényegét veszti.
- Ezen kívül a teszt sikeresen elvégezhető
- A Cancel gomb is tökéletesen működik.

Megjegyzések:

- Legalább egy játékosnak kell lennie, hogy a játék elindulhasson

Leírás:

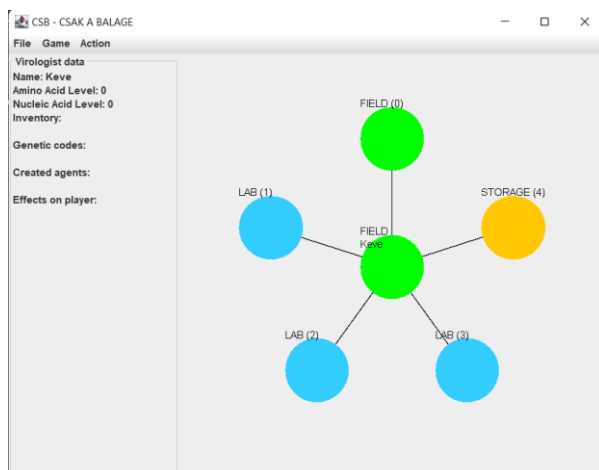
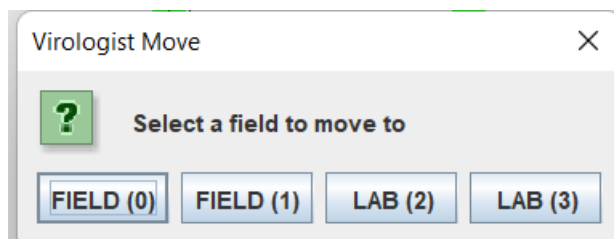
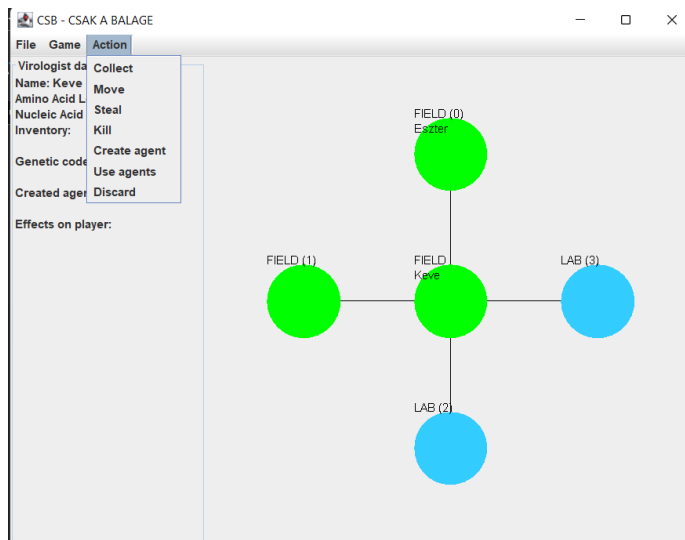
Mozgás vizsgálata. A mozgás, mint egy akció vizsgálata.

Lépések:

1. Az action tab-ról a Move menüpont kiválasztása
2. a felugró ablakról a célmező kiválasztása
3. Az új view megjelenésének ellenőrzése
4. Egy új játék generálásában ezeket kipróbálni megint
5. Figyelni a nem logikus és rendellenes viselkedést

Elvárt eredmény:

elvárás, hogy a mozgást az aktuális soron következő játékos elvégezze, és a mezők kiválasztásnál az összes szomszédos mező fel legyen sorolva megfelelő azonosítókkal, amikkel lehet rájuk hivatkozni.

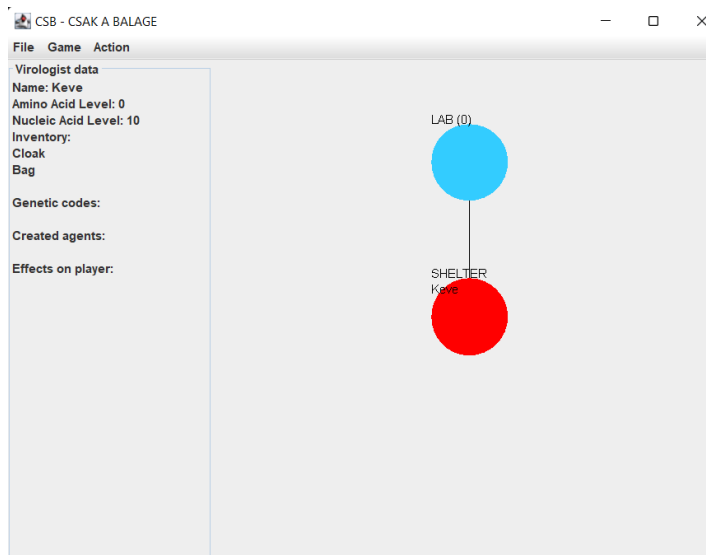
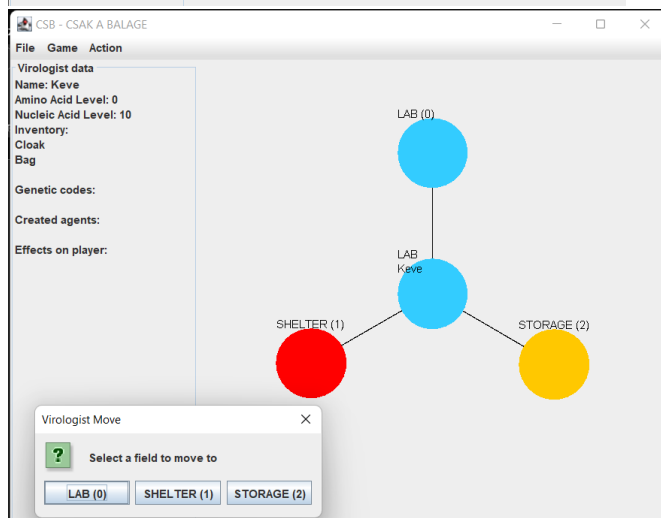
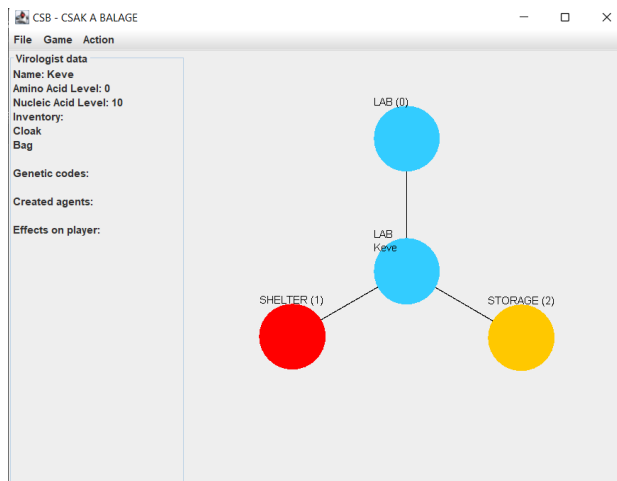


Siker/Hiba:

A teszt sikeresen elvégezhető.

HIBA:

Ebben a helyzetben hiába választom ki a Lab(0)-t nem tesz rá a játék, helyette a Shelter-re rak. (Nincs rajtam MedveVírus)



Lehetséges hiba:

Minden lépés után megváltoznak a mezők nevei, tehát a játékra nézve globálisan nem lehet egyértelműen azonosítani egy mezőt. Ami egyszer Lab(0) egy lépés után lehet Lab(1) is

Megjegyzések:

Minden körben csak egyet lehet lépni.

Leírás:

Az akciók számának ellenőrzése véletlenszerű módon. Csak 2 akciót lehet-e végezni. (kevesebbet, többet) Mi számít akciónak.

Lépések:

1. Két véletlenszerű akció elvégzése
2. További akcióra való lehetőség keresése
3. kör lezárása **End Round** gomb segítségével
4. Az előző lépéseket 4x, 5x megismételni, hogy mindenféle különböző eszközt, ágenst és Nucleic Acidot is begyűjtsünk.

Elvárt eredmény:

Siker/Hiba:

A játék nem írja ki, hogy az aktuális soron lévő játékosnak hány akciója van még hátra. Egyébként minden esetre szépen reagál a program és a dokumentáció szerint működik.

Az akcióknál a felugró akcióspecifikus kis ablakot bezártam, akkor az nem számolódik akciónak.

Megjegyzések:

Az aktuális soron lévő játékos körét 0, 1 vagy 2 akció után lehet bezárni.

Akciónak számít az is, ha például a **Collect** menüpontot választottuk, de az adott mezőn nincsen semmi és nem tudtunk begyűjteni semmit. Mégis elhasználódik egy akció.

Figyelni kell, hogy ne legyen a játékos Medve vírusos, különben nem működik a teszt.

Leírás:

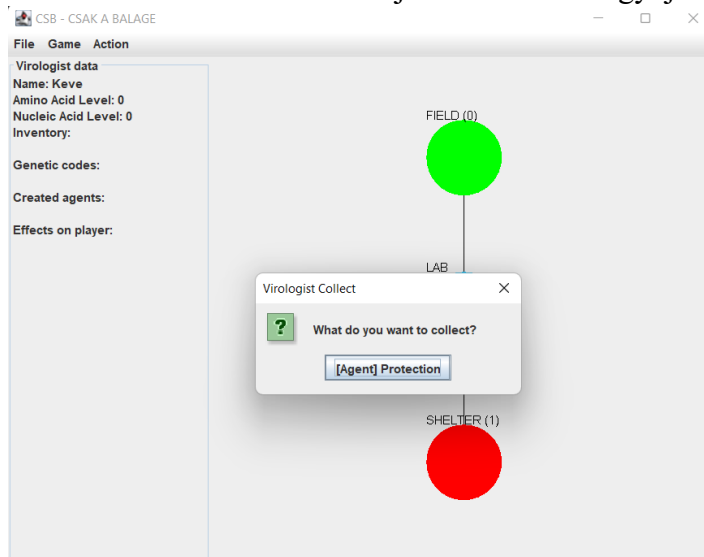
A gyűjtés akció vizsgálata. Hány objektumot lehet begyűjteni.

Lépések:

- Kipróbálni minél több fajta ágens és eszköz gyűjtését
- Az inventariban ellenőrizni, hogy megjelenik-e a begyűjtött objektum
- Figyelni a nem logikus és rendellenes viselkedést

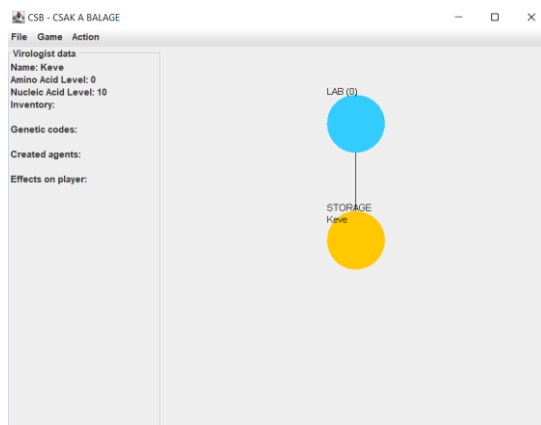
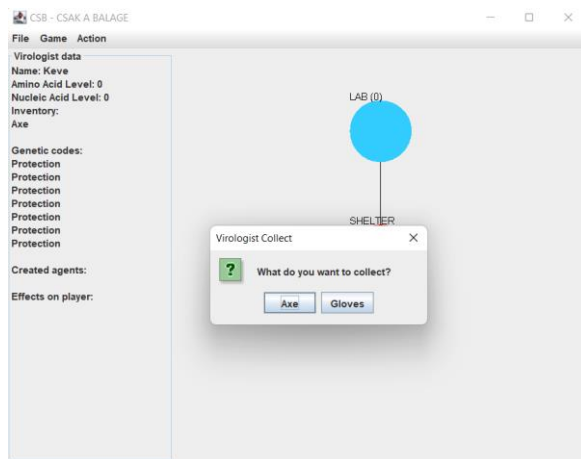
Elvárt eredmény:

Két akcióval maximum két objektumot lehet begyűjteni



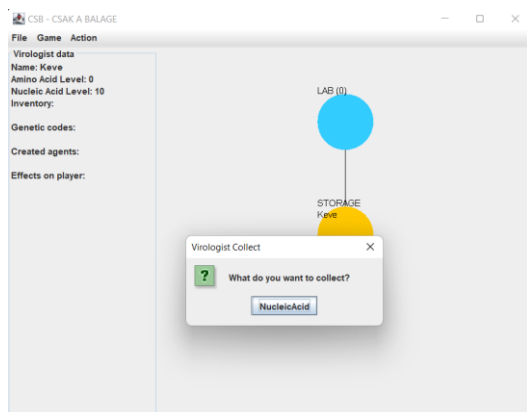
Siker/Hiba:

Az inventory-kban szépen megjelennek az eszközök, ágensok.

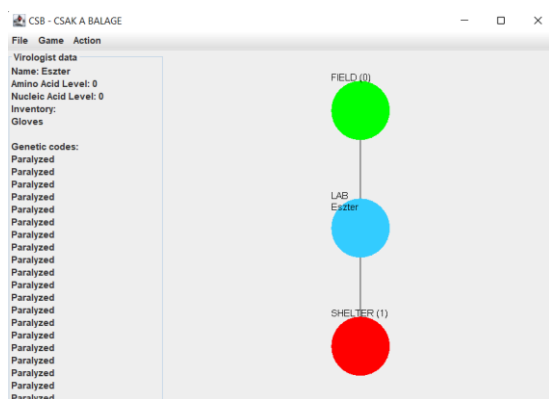
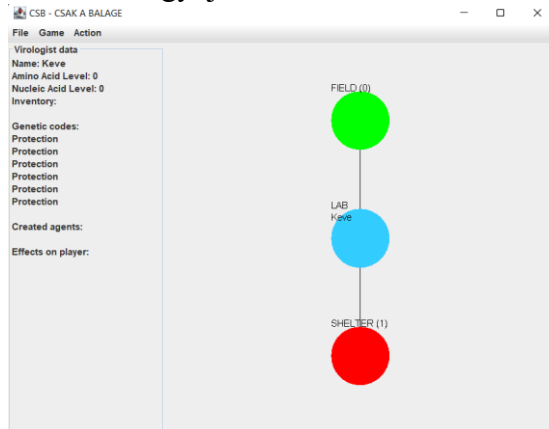


Nucleic Acid is szépen megjelenik a helyén.

HIBA: a játék engedi, hogy begyűjtsünk még Nucleic Acid-ot, de már nem veszi be a Level-hez.:



HIBA: A begyűjtés nem számít akciónak. Végtelen ágenst lehet gyűjteni.



Megjegyzések:

A „collect” nem számít akciónak. A genetikai kódokból végtelen mennyiségűt lehet gyűjteni, az eszközök viszont szépen megjelennek az inventory-ban.

Leírás:

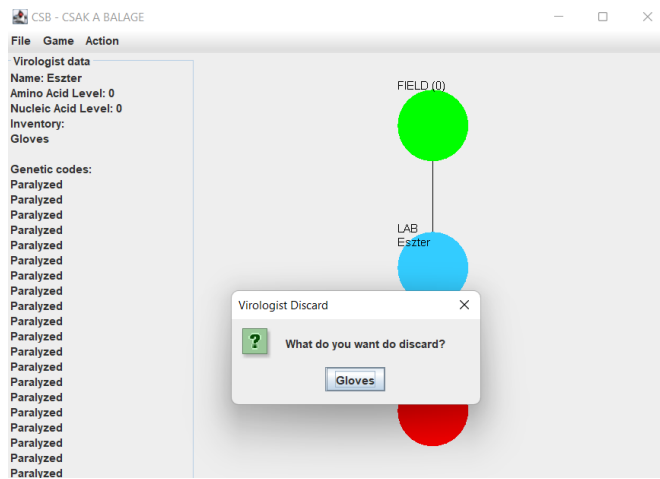
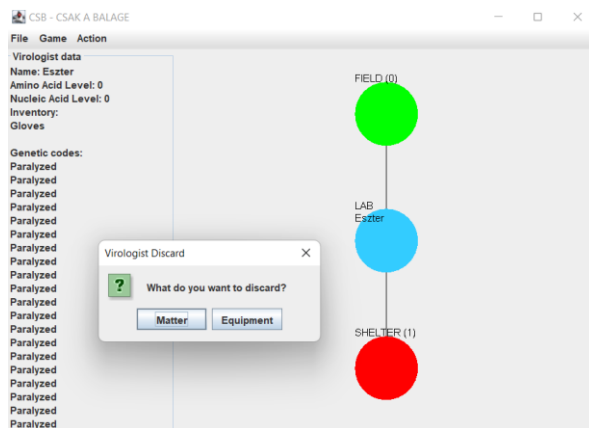
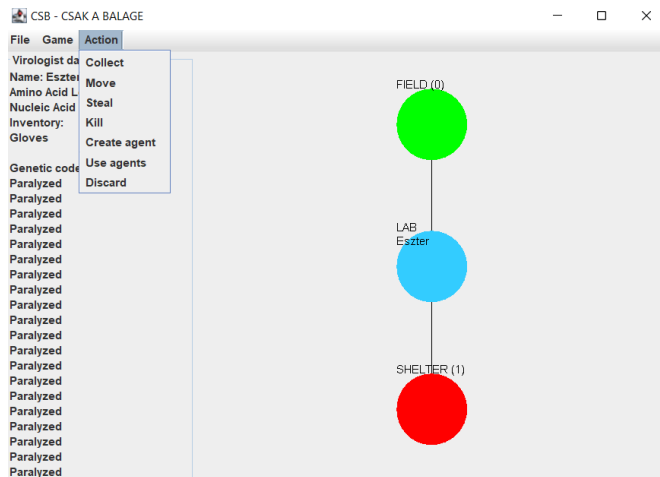
Eldobás vizsgálata

Lépések:

- begyűjtök az egyik játékosal legalább két objektumot
- Az Action menüből kiválasztom a legalsót: Discard
- Többször megismételni az előző lépést különböző objektumokkal.
- Figyelni a nem logikus és rendellenes viselkedést

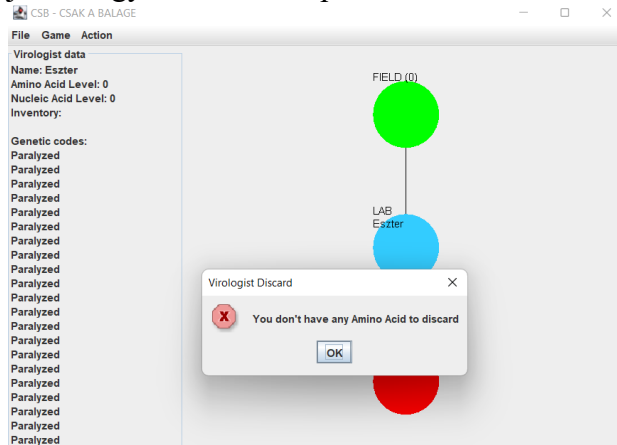
Elvárt eredmény:

Siker/Hiba:



Az inventory-ból szépen el lehet dobni mindent. Ha valami olyat akarok eldobni, amim nincs, akkor egy megfelelő felugró ablak

jelzi, hogy nincs nekem pl: Amino Acidom:



HIBA: Genetikai kódot/ágenst nem lehet eldobni.

Megjegyzések:

Figyelni kell, hogy ne legyen a játékos Medve vírusos, különben nem működik a teszt.

Leírás:

Lopás vizsgálata

Lépések:

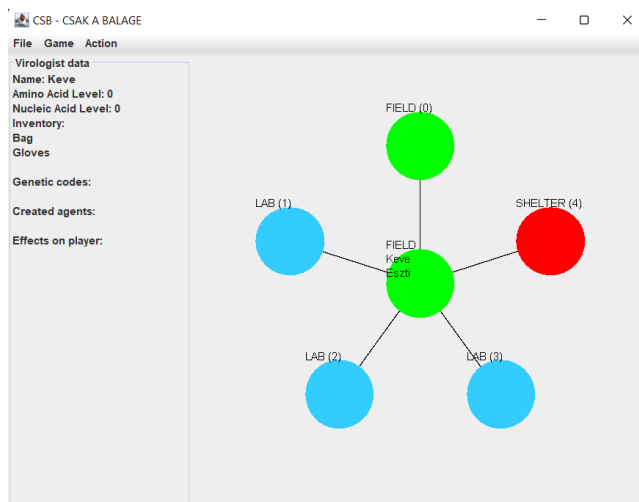
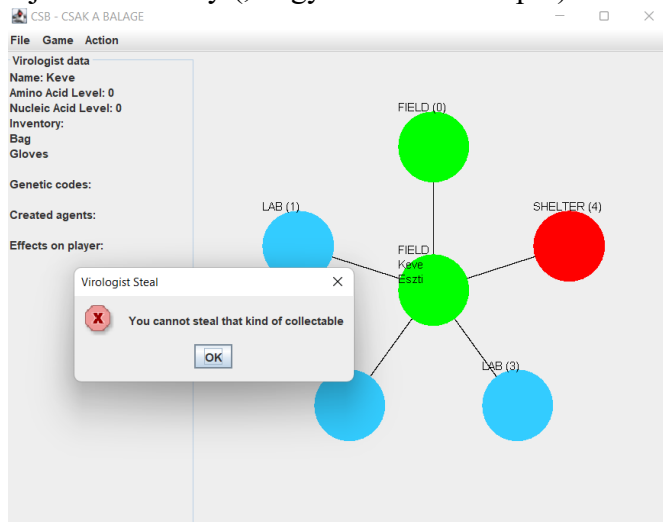
- Az egyik karakterrel gyűjtsünk össze legalább 2 tárgyat az inventory-ba
- Mozgassuk a karaktereket egy közös mezőre
- Az Akciók közül válasszuk a Steal opciót
- Válasszuk ki kitől akarunk lopni
- válasszuk ki mit akarunk lopni
- Ismételjük meg az előző lépéseket
- az útközbeleni visszavonás (ablak bezárása) opciót is próbáljuk ki
- Figyeljük a rendellenességeket

Elvárt eredmény:

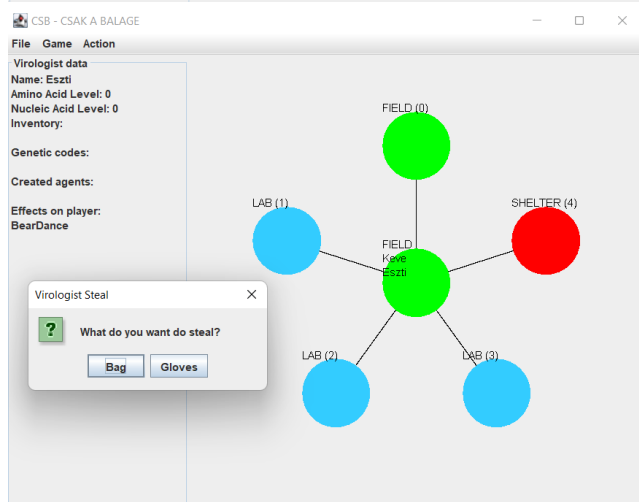
A lopott objektum jelenjen meg a tolvaj inventory-ában.

Siker/Hiba:

Ha olyat választunk ki, ami nincs a karakternek, akkor egy ennek megfelelő felugró ablakkal a játék ezt a tényt(, hogy nem tudunk lopni) tudtunkra adja.



Kevének van egy Zsákja és egy Kesztyűje.



Eszter lop Kevétől

Megjegyzések:

Medvetánc alatt a lopás nem működik.