

Manuális tesztelés dokumentáció

Saboteur karakter részletes funkcionális vizsgálata

Dokumentáció készítője: Nemes Dominik Márk

Tesztelő(k): Ágota Benedek

Általános leírás, célok:

Ezen dokumentáció a „Lords of Drukmákor” játékprogram „Saboteur” karakterének teljes funkcionális tesztelésének tervét, annak megvalósítását és kiértékelését dokumentálja. Célja, hogy felhasználói szemszögből megvizsgálja annak hibátlan és hiánytalan működését a definiált use-casek alapján és az ebből megfogalmazott tesztesetekkel. A működés mellett az ergonómiai visszajelzéseket is figyelembe vesszük a felhasználói felülettel kapcsolatban. A tesztelés végeztével az esetlegesen feltárt hibákat/módosítások javításra kerülnek kiírásra.

Terv:

Nemes Dominik Márk, a tesztelési folyamat felelőse és vezetője meghatározza a dokumentációban foglalt use-casek alapján a pontos teszteseteket, majd részletes végrehajtását, melyet *Ágota Benedek* tesztelő fog végrehajtani és kiértékelni. A beérkező visszajelzések elemzésre kerülnek és az esetleges problémák továbbításra kerülnek a fejlesztői csapat felé.

Végrehajtási útmutató:

A tesztek elvégzésekor a leírásban foglalt állapotból kell kiindulni és a cselekvést leírásnak megfelelően elvégezni.

Dokumentálandó az „eredmény” sorban minden a leírástól eltérő esemény (pl. a lépés nem történt meg), az „észrevételek” sorban pedig meglátások a játék használatával kapcsolatban (pl. logikátlan felületkialakítás).

Kikötések:

- A játékot **grafikus módban** kell futtatni
- Aktív elem: Minden olyan pályaelem, ami **NEM** cső
- A teszteket „**Saboteur**” karakterrel kell végrehajtani

Összes részletes use-case:

Use-case neve	Change
Rövid leírás	A játékos (szerelő vagy szabotőr) átállítja annak a pumpának a be- és kimenetét, amin áll.
Forgatókönyv	1. A pumpának, amin a játékos (szerelő vagy szabotőr) áll megváltozik a be- és kimenete a kiválasztott lehetőségekre. 2. A pumpának, amin a játékos (szerelő vagy szabotőr) áll nem változik meg a be- és kimenete, mert a kiválasztott lehetőségek valamilyen feltételnek nem tettek eleget.

Use-case neve	Damage
Rövid leírás	A játékos (szerelő vagy szabotőr) kilyukasztja azt a csövet, amin éppen áll. Ennek hatására, ha folyt víz a csőben, akkor az most a sivatagba fog elfolyni.
Forgatókönyv	1. A játékos (szerelő vagy szabotőr) kilyukasztja azt a csövet, amin éppen áll. 2A. A játékos (szerelő vagy szabotőr) nem tudja kilyukasztani a csövet, amin éppen áll, mert az már ki van lyukasztva. 2B. A játékos (szerelő vagy szabotőr) nem tudja kilyukasztani a csövet, amin éppen áll, mert az nem rég lett befolytva.

Use-case neve	Move
Rövid leírás	A játékos (szerelő vagy szabotőr) egy másik mezőre lép.
Forgatókönyv	1. A játékos (szerelő vagy szabotőr) a számára szabad mezőre lép. 2. A játékos (szerelő vagy szabotőr) nem tud a kiválasztott mezőre lépni, mert már áll ott valaki.

Use-case neve	Slippery
Rövid leírás	A szabotőr az adott csövet, amin áll egy rövid ideig csúszóssá teszi, aminek hatására a rálépő játékosok a cső egyik vagy másik végére kerülnek véletlenszerűen.
Forgatókönyv	1. A szabotőr csúszóssá teszi azt a csövet, amin áll. 2. A szabotőr nem tudta csúszóssá tenni azt a csövet, amin áll, mert az már csúszós volt.

Use-case neve	Sticky
Rövid leírás	A játékos (szerelő vagy szabotőr) ragadóssá teszi az adott csövet, amin áll.
Forgatókönyv	1. A játékos (szerelő vagy szabotőr) ragadóssá tette az adott csövet, amin áll. 2. A játékos (szerelő vagy szabotőr) nem tudta ragadóssá tenni az adott csövet, amin áll, mert az már ragadós volt.

Végrehajtandó tesztesetek:

Teszt-eset neve	1.A játékos sima csőre lép.
Leírás	A játékos egy aktív elemen áll és egy, az elemhez csatlakozó csőre lép, ahol nem áll senki.
Teszt célja	A játékos át tud és át is lép az üres csőre.
Eredmény	A teszt sikeres.
Észrevételek	-

Teszt-eset neve	2.A játékos ragadós csőre lép.
Leírás	A játékos egy aktív elemen áll és egy, az elemhez csatlakozó csőre lép, ahol nem áll senki, de az ragadós, ekkor nem tud továbblépni 1 körig.
Teszt célja	A játékos át tud és át is lép a ragadós csőre, és a következő léptetésekor nem tud ellépni, majd a következőre igen.
Eredmény	A teszt sikeres.
Észrevételek	A felület nem ad visszajelzés a ragadóságról.

Teszt-eset neve	3.A játékos csúszós csőre lép és a túloldalára kerül.
Leírás	A játékos egy aktív elemen áll és egy, az elemhez csatlakozó csőre lép, ahol nem áll senki, viszont az csúszós így random oldalára kerül. Ebben a tesztben a cső túloldalára kerül.
Teszt célja	A játékos a csőre lépéskor az másik végén lévő aktív elemre kell kerüljön.
Eredmény	A teszt sikeres.
Észrevételek	A felület nem ad visszajelzést a csúszásról

Teszt-eset neve	4.A játékos csúszós csőre lép és visszakerül oda, ahonnan indult.
Leírás	A játékos egy aktív elemen áll és egy, az elemhez csatlakozó csőre lép, ahol nem áll senki, viszont az csúszós így random oldalára kerül. Ebben a tesztben visszakerül a kiindulási helyére.
Teszt célja	A játékos a csőre lépéskor az másik végén lévő aktív elemre kell kerüljön.
Eredmény	A teszt sikeres.
Észrevételek	A felület nem ad visszajelzést a csúszásról

Teszt-eset neve	5.A játékos nem tud csőre lépni.
Leírás	A játékos egy aktív elemen áll és egy, az elemhez csatlakozó csőre akar lépni. Ezen a csövön áll egy másik játékos, így az foglalt és nem tud rálépni.
Teszt célja	A játékos nem tud foglalt csőre lépni.
Eredmény	A teszt sikeres.
Észrevételek	A felület nem ad visszajelzést miért nem sikerült a lépés.

Teszt-eset neve	6.A játékos egy aktív elemre lép
Leírás	A játékos egy csövön áll és innen szeretne egy ahhoz csatlakozó aktív elemre lépni. Ilyen van és nem akadályozza semmi, így át is tud lépni
Teszt célja	A játékos „tiszta” csőről át tud lépni egy aktív elemre.
Eredmény	A teszt sikeres.
Észrevételek	

Teszt-eset neve	7.A játékos egy aktív elemre próbál lépni, de nem tud, mert ragadós csövön áll.
Leírás	A játékos korábban egy ragadós csőre lépett, így nem tud lelépni arról egy szomszédos aktív elemre.
Teszt célja	A játékos ragadós csőről nem tud ellépni.
Eredmény	A teszt sikeres.
Észrevételek	A felület nem ad visszajelzés a ragadósságról.

Teszt-eset neve	9.A játékos megpróbál pumpát helyezni, de nem tud, mert nincs nála pumpa.
Leírás	A játékos egy csövön áll, amin helyezhetne el pumpát, viszont nincs nála, így nem történik meg.
Teszt célja	A játékos nem tud pumpát elhelyezni, ha nincs nála.
Eredmény	A teszt sikeres.
Észrevételek	

Teszt-eset neve	11.A játékos kilyukaszt egy csövet.
Rövid leírás	A játékos egy csövön áll és megpróbálja kilyukasztani. A cső foltozás utáni „védettsége” már lejárt vagy még teljesen ép, így megtörténik a lyukasztás.
Teszt célja	A játékos tud csövet lyukasztani.
Eredmény	A teszt sikeres.
Észrevételek	

Teszt-eset neve	12.A játékos megpróbál kilyukasztani egy ép csövet, de nem tudja.
Rövid leírás	A játékos egy csövön áll és megpróbálja kilyukasztani. A cső foltozás utáni „védettsége” még nem járt le (alap esetben random mennyiségű körön át, a teszt érdekében ez most 1), így nem tudja kilyukasztani azt.
Teszt célja	A nemrég foltozott csövet nem lehet kilyukasztani.
Eredmény	A teszt sikeres.
Észrevételek	

Teszt-eset neve	13.A játékos ragadóssá teszi a csövet, amin áll.
Rövid leírás	A játékos ragadóssá teszi azt a csövet, amin áll, de ő le tud róla lépni.
Teszt célja	A cső ragadós lesz és a játékos ellép onnan.
Eredmény	A teszt sikeres.
Észrevételek	

Teszt-eset neve	14.A játékos átállítja egy pumpa be-, és kimenetét.
Rövid leírás	A játékos egy pumpán áll, amin megfelelően kiválasztja a beállítani kívánt be-, és kimeneti csöveket.
Teszt célja	A pumpa be-, és kimenete megváltozik a kiválasztottakra.
Eredmény	A teszt sikeres.
Észrevételek	

Teszt-eset neve	15.A játékos sikertelenül próbálja beállítani egy pumpa be-, és kimenetét.
Rövid leírás	A játékos egy pumpán áll, amin nem megfelelően választja ki a beállítani kívánt be-, és kimeneti csöveket.
Teszt célja	A pumpa be-, és kimenete nem változik meg.
Eredmény	A teszt sikeres.
Észrevételek	A felhasználó nem is tudja rosszul állítani a pumpát mer a GUI azt letiltja.

Teszt-eset neve	20.A játékos csúszóssá tesz egy csövet
Leírás	A szabotőr csúszóssá teszi azt a csövet, amin áll, de ő le tud róla lépni.
Teszt célja	A cső csúszós lesz és a játékos ellép onnan.
Eredmény	A teszt sikeres.
Észrevételek	

Kiértékelés, lezárás:

A szabotőr funkció megfelelően működnek. Kivétel a cső felvétel és áthelyezés, valamint a pompa felvétel és lehelyezés. Ezeket nem engedi a felület, a gombok inaktívak.

Véglegesített eredmény:

A kiértékelt tesztek között voltak sikertelenül lefutottak, viszont működésük teljes mértékben az elvártak megfelelő. Sikertelenségüket és az elvárt eredményt egy korábbi hibásan megfogalmazott dokumentáció okozta, ami így utólag pontosításra került, hiszen ezek nem minden játékos típuson alkalmazható lépések voltak, csak szerelőkön, ez hiányzott belőle. A jelenlegi dokumentáció frissített változatából törölöm ezeket.

Az észrevételeket továbbítottam a játék megrendelői felé és úgy vélik, hogy az adott opciógombok letiltása megfelelő visszajelzést nyújt a játékosoknak további indoklás nélkül is. Ennek ellenére azok feljegyzésre kerültek, hogy a későbbiekben ha a felhasználói béta teszteléskor is érkeznek ilyen észrevételek a fejlesztői csapat felé már egy kész listával tudjunk állni az implementálandó részokról.