# Kristinas Anteckningar(TA BORT SEDAN!!!)

Den minsta omfattning som ska finnas för denna typ av dokumentation är ett testdokument med tillhörande testrapporter. Testdokumentet ska som minst innehålla:

* Beskrivning av testprocess för projektet. Som minst ska kravbaserad testning utföras med utgångspunkt i kravdokumentet. Beskrivningen ska ange hur testning genomförs, när testning sker i utvecklingsprocessen, och hur denna dokumenteras. Det ska också beskrivas hur eventuella problem som testningen identifierar ska hanteras.
* Mer detaljerad beskrivning av testmetoder som används. Som minst ska kravbaserad testning utföras.
* Om inte alla krav kan testas så ska det beskrivas hur krav har prioriterats för test.
* Testfall som skapas utifrån valda testmetoder.
* Varje testfall ska som minst innehålla:
  + namn
  + id
  + förberedelser
  + beskrivning av teststeg
  + beskrivning av vilket resultat man förväntar sig av testet
* Spårningsmatris som anger vilka testfall som testar vilka krav.

Testrapporter ska skrivas för alla tester som utförs enligt testprocessen. Testrapporter ska som minst innehålla:

* Datum för testningen
* Vem som utfört testerna
* På vilken kodversion testerna utförts
* Vilka testfall som genomförts
* Resultat av genomförandet av testfallen

# Projektetstestprocess

* *Beskrivning av testprocess för projektet. Som minst ska kravbaserad testning utföras med utgångspunkt i kravdokumentet. Beskrivningen ska ange hur testning genomförs, när testning sker i utvecklingsprocessen, och hur denna dokumenteras. Det ska också beskrivas hur eventuella problem som testningen identifierar ska hanteras. (TA BORT DETTA SEN)*

#### Testprocessen

Vid skrivandet av ny kod ansvarar varje utvecklare själv för att köra egna enhetstester för att se till att varje del av koden fungerar individuellt. Testerna sker omgående då utvecklaren anser att en körbar del av koden har blivit färdig genomförs och det är upp till utvecklaren att bestämma hur dessa tester ser ut. Om ett problem uppstår i testen ska utvecklaren själv försöka lösa problemet om möjligt. Mindre problem kan lösas enkelt av utvecklaren och behöver inte dokumenteras eller rapporteras. Gäller det större buggar eller problem rapporteras detta till teamet på en gemensam bugglista så att andra kan komma med lösningar till problemet. Om buggen kvarstår tills nästa möte görs en bedömning på hur allvarlig buggen är och hur hög prioritet som borde sättas på att fixa buggen.

I slutet av varje sprint genomförs ett större kravbaserat systemtest där hela teamet är närvarande. I dessa test görs en genomgång av alla krav i kravdokumentet för att se vilka krav som är uppfyllda. Testet genomförs sedan genom att en eller två personer i teamet startar upp spelet, speltestar alla delarna av spelet och ser till att de testar de relevanta kraven. Teamet bedömer sedan gemensamt om ett visst krav är uppfyllt eller inte. De krav som har blivit uppfyllda noteras i en testrapport.

Själva testen i projektet kommer att ske i flera omgångar och i olika delar av projektet. Så fort som möjligt kommer vi att börja göra interna tester. I början av projektet kommer dessa interna test att främst gå ut på att hitta buggar och se till så att hela programmet fungerar. När projektet börjar att mer och mer ta sin form så kommer denna testningen att börja bli mer och mer fokuserad på kraven. Kraven som vi har måste uppfyllas med projektet för att projektet skall kunna ses som en succé.

När vi närmar oss slutet av projektet kommer vi också att påbörja testningen av alla projektets komponenter. Om det är möjligt, vilket vi inte vet än med tanke på att vi gör ett spel, så vill vi dela upp spelet i mindre självständiga komponenter och därefter testa dessa.

Frågan är hur pass effektivt detta är med tanke på att det är ett spel, där alla mindre funkioner är beroende av varandra, men detta återstår att se än sålänge.

(TIDIG DRAFT)

# Testmedor

* *Mer detaljerad beskrivning av testmetoder som används. Som minst ska kravbaserad testning utföras. (TA BORT DETTA SEN)*

Vi kommer att använda oss av en rad olika metoder för att få ut så mycket av testen som möjligt. Vi kommer bland annat att använda oss utav;

#### Scenariotestning

#### Integrationstestning

Integrationstestning där vi prövar hur pass spelet funkar i sin helhet kommer att vara extremt viktigt för oss som utvecklar spel därför att ett spel måste fungera 100% när alla delarna sitter ihop, annars finns det en stor chans att hela spelet rasar samman. Som ett exempel, säg att hoppfunktion hos karaktärerna funkar perfekt när i kör det kontrollerat med primitiva drivare, men sen när vi kopplar ihop alla delarna tillsammans märker vi att hoppfunktionen inte längre fungerar, då kommer en stor del av hela spelet att brista samman eftersom att vårt spel har stora delar där spelet inte går att klara av om man inte kan hoppa. Nu är detta ett mycket extremt exempel, men det förklarar varför vi måste se till att fungerar ihop.

Metoder vi kan göra detta genom är att bla.lala.la

#### Enhetstestning

#### Betatestning

Vi kommer att använda oss utav betatestning under den fjärde sprinten. Under denna tiden kommer vi att besöka några av gruppmedlemmarnas gamla gymnasiumskola där vi kommer att få träffa ett par elever som studerar på skolans teknikprogram. När vi gör betatestningen är det tänkt att spelet kommer att vara nära att vara en färdig produkt, och denna testningen kommer därför att användas för att få en potentiell slutanvändares åsikter om spelet, vad som bör ändras för att spelet ska blir roligare. Under betatestningen kommer vi också att kunna ha många användare samtidigt som spelar spelet och som utan att tänka om det letar efter buggar som vi som utvecklare kanske överser eftersom att vi spelar vår produkt på ett annat sätt som en slutanvändare gör. Därför kommer denna typen av testning att vara ovärderlig under utvecklings slutfas.

# Testfall

#### Testfall 1(Mall)

namn

id

förberedelser

beskrivning av teststeg

beskrivning av vilket resultat man förväntar sig av testet

#### Testfall 2

**Betatestning på Sundsgymnasiet, Vellinge  
Beta1**

**Vi kommer att kontakta lärare och elever, bestämma en tid, och därefter låta eleverna få prova vårt spel på specifika datorer där vi kan kontrollera scenariorna och säkerheten.**

**beskrivning av teststeg**

**beskrivning av vilket resultat man förväntar sig av testet**

# Testrapportering

#### Testrapport(MALL)

Datum för testningen

Vem som utfört testerna

På vilken kodversion testerna utförts

Vilka testfall som genomförts

Resultat av genomförandet av testfallen