Pixel Studio

GameTHFN  
Тест план

Версия 1.0

|  |  |
| --- | --- |
| GameTHFN | Версия: 1.0 |
| Тест план | Дата: 01.04.22 |

**Лист регистраций изменений**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Дата** | **Версия** | **Описание** | **Автор** |
| 01.04.22 | 1.0 | Первая версия, написанная одним членом команды, содержащая основные пункты. | Бандышев Даниил ИСП-220П |

|  |  |
| --- | --- |
| GameTHFN | Версия: 1.0 |
| Тест план | Дата: 01.04.22 |

**Содержание**

1. ID 4

2. Введение 4

3. Объекты тестирования 4

4. Что будет тестироваться? 4

5. Что не будет тестироваться? 4

6. Подход 4

7. Критерии успешного тестирования 5

8. Критерии прерывания и продолжения тестирования 5

9. Результаты проведения тестирования 5

10. Задачи проведения тестирования 5

11. Технические требования 5

12. Необходимые компетенции и тренинги 5

13. Расписание/ срок сдачи 6

14. Риски и их устранение 6

**1. ID**

Тестирование GameTHFN версии 1.0

**2. Введение**

Этот документ является тест планом по тестированию приложения GameTHFN версии 1.0. Он описывает стратегию и подходы к тестированию продукта. План используется для валидации качества программного обеспечения.

**3. Объекты тестирования**

Ниже приводится список объектов функционального тестирования:

* возможности персонажа,
* возможности врагов,
* изменение настроек игры.

**4. Что будет тестироваться?**

Функции GameTHFN, с точки зрения пользователя, что будет тестироваться:

- запуск приложения;

- нажатие кнопки;

- движение персонажа;

- стрельба;

- смерть персонажа;

- движение врагов;

- смерть врагов;

**5. Что не будет тестироваться?**

Функции GameTHFN, с точки зрения пользователя, что не будет тестироваться:

- работоспособность уровней, начиная с 7. Причина – невозможность пройти из-за высокой сложности.

**6. Подход**

Вовремя тестирования приложения будет проводится нефункциональное тестирование, а именно:

- тестирование интерфейса

- тестирование удобства использования

Для функционального тестирования будут использоваться следующие техники

тестирования:

1) Разбиение на классы эквивалентности (Шрифты)

2) Анализ граничных значений (Шрифты)

3) Комбинаторное тестирование.

Необходимо написать тест план, с указанием всех ключевых требований, подходов, а так

же обязанностей и компетенций соответственно.

Написание тест кейсов в соответствии с распределёнными обязанностями, обязательное

их согласование и занесение в тест менеджмент систему.

При создании последнего тест кейса составление матрицы трассируемости требований и

просчет покрытия требований тестами.

**7. Критерии успешного тестирования**

Все тест кейсы с высоким приоритетом закрыты с результатом «пройден/pass».

Тестовое покрытие проверено и является достаточным, где критерий достаточности

составляет не менее 99% покрытия требований тестами.

Тест репорт составлен и утвержден тест лидом и заказчиком.

**8. Критерии прерывания и продолжения тестирования**

Критерием прерывания тестирования является появления и занесения в баг-трекинговую

систему блокирующих багов.

Критерием продолжения тестирования закрытие блокирующего бага в баг-трекинговой

системе.

**9. Результаты проведения тестирования**

Результатом проведения тестирования является получение следующих документов: тест

план, тест кейсы, матрица трассируемости требований.

**10. Задачи для проведения тестирования**

|  |  |
| --- | --- |
| **Задача** | **Расположение** |
| Написание тест плана | Создание тест плана, обязанности |
| Написание тест кейсов | Объекты тестирования, обязанности |
| Разработка критериев успешности тестирования | Критерии успешности тестирования |
| Проведение тестирования и оценка результатов | Подход к тестированию, обязанности |
| Создание отчетов о результатах тестирования | Результат проведения тестирования |

**11. Технические требования**

Тестирование приложения будет происходит на компьютере, со следующими характеристиками:

- 32 гигабайт оперативной памяти,

- процессор AMD Ryzen 5 3400G,

- видеокарта NVIDIA RTX2060.

- операционная система Windows 10 Pro.

**12. Необходимые компетенции и тренинги**

Для выполнения поставленных задач необходимо обладать следующими компетенциями:  
- знание и умение использования правил написания тест планов, в том числе основанных на стандарте IEEE-829;  
- знание и умение применить техники тест дизайна;  
- знание различных типов тестирования в том числе функционального и нефункционального, такого как тестирование интерфейса и юзабилити;  
- умение использование тест менеджмент системы, выбранной для текущего проекта.  
Необходимые тренинги для проведения тестирования проекта:  
- тренинг по тестированию шрифтов;  
- тренинг по использованию специфического программного обеспечения для более  
качественного и полного тестирования юзабилити.

**13. Расписание/ срок сдачи**

Срок утверждение и внесения всех тест кейсов в тест менеджмент систему – 1.04.2022 23:59:59

Срок составления отчетов 6/04/2020 23:59:59

Срок сдачи проекта – 7/04/2020 19:00:00

**14. Риски и их устранение**

Возможные риски во время тестирования:

- отсутствие необходимого оборудования, программного обеспечения, данных или инструментов;  
- изменения в оригинальных требований или инструкций;  
- количество допустимых дефектов будет увеличено;  
- объемы плана могут быть изменены;  
- тестирование приложения может быть просто остановлено.