- Marko Golovko, Katsiaryna Yalovik

- Środa 18-20

- Zestaw nr 4

**Raport z testów gry ‘Najlepszy wędkarz w Amazonii’**

1. **Wprowadzenie**

**Cel dokumentu**

Dokument ma na celu opisanie czynności wykonanych w ramach testów gry Najlepszy wędkarz w Amazonii

**Opis ogólny przedmiotu testów**

Gra Najlepszy wędkarz w Amazonii, stworzona do ludzi fascynujących się wędkowaniem. Gra umożliwia podróżowania wzdłuż rzek Południowej Ameryki i możliwości wędkowania. Gra zawiera takoż możliwości do handlu.

**Zakres dokumentu**

Opis i ocena wykonanych czynności testerskich wraz z zakresem przeprowadzonych testów oraz rekomendacjami dotyczącymi dalszych działań testowych.

1. **Zakres testów**

Zakres testów obejmuje funkcjonalności gry Najlepszy wędkarz w Amazonii

Zostaly zaplanowane i wykonane testy funkcjonalne

**Funkjonalności przetestowane**

W zakres zaplanowanych i wykonanych testów wlączono funkcjonalności gry Najlepszy wędkarz w Amazonii:

- menu gry

- wędkowanie

- możliwości wyboru miejsca wędkowania

- możlowości handlu rybą

- sklep wędkarski

**Funkconalności wyłączone z testowania**

Wyłączono z testów:

- możliwość wyboru innej rzeki niż Amazonka

- możliwość kupowania mieszkania

- możliwość kooperatywnej gry

1. **Środowisko testowe**

Wersja systemu operacyjnego, na którym prowadzone testy: Microsoft Windows 10

Gra Najlepszy wędkarz w Amazonii wersji 0.00015a

1. **Podejście do testów. Użyte metody i techniki**

Grę Najlepszy wędkarz w Amazonii przetestowano przy użyciu technik czarno-skrzynkowych.

Do zaplanowania i zaprojekowania testów, użyto techniki stanów przejść, zamieszczając na diagramie zidentyfikowane stany testowanej gry i jej funkcjonalności. Testowanie funkcjonalności zaplanowano również jako testy manualne.

Testy zostały zaplanowane dla trzyosobowego zespołu testującego, w 3 sesjach testowych, eksploracyjnych według harmonogramu:

- 1 sesja testowa – 2h wraz z utworzeniem raportu zgłoszonych niezgodności,

- 2 sesja testowa - 2h wraz z utworzeniem raportu zgłoszonych niezgodności,

- 3 sesja testowa -2h wraz z utworzeniem raportu zgłoszonych niezgodności oraz raportu z testów.

W każdej sesji każdemu testerowi, przyporządkowane zostały idee testowe według zaplanowanego zakresu testów.

**Zespół testowy**

Zespół testujący to pięcioosobowy zespół, ze specjalistyczną wiedzą z zakresu testowania oprogramowania oraz wieloletnim doświadczeniem w testowaniu oprogramowania. Zespół mieści się również w grupie docelowej odbiorców gry, zatem docelowych jej użytkowników.

1. **Metryki**

Testy zostały zaplanowane zgodnie z zakresem podanym w planie testów. Każda wymieniona funkcjonalność została przetestowana.

Łączna ilość zgłoszonych defektów - 17

Nie znaleziono błędów krytycznych i blokujących.

1. **Zgłoszenia niezgodności**

**Liczba zgłoszonych niezgodności**

W ramach sesji testów manualnych znaleziono 17 defektów, których szczegółowy opis dostępny jest w załączniku „Raport znalezionych defektów.docx” (*raport ten zawiera numery przypadków testowych i wynik testowania, struktura dokumentu jest jasna, więc do wzorca nie dołączam*)

**Klasyfikacja zgłoszonych niezgodności według priorytetów**

W ramach sesji testów manualnych znalezione niezgodności sklasyfikowane według priorytetów. Poniższa tabela prezentuje klasyfikację i opis zgłoszeń niezgodności według priorytetów.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Priorytet** | **Opis** | **Liczba zgloszeń** |
| Blocker | Całkowite zablokowanie  funkcjonalności | 0 |
| Critical | Poważny błąd, istotne  ograniczenie funkcjonalności | 2 |
| Major | Brak funkcjonalności w odniesieniu  do podobnego przypadku/ elementu | 4 |
| Minor | Pomniejszy błąd bez większego  wpływu na ogólne działanie | 5 |
| Trivial | Błędy kosmetyczne | 6 |

1. **Ryzyka**

- niskie pokrycie testami funkcjonalności w strefie handlu

- niska efektywność testów manualnych, testy wykonywane są w godzinach wieczornych, ze względu na dostępność zespołu testującego.

1. **Rekomendacja i ocena testowanej aplikacji**

W przyjętej następującej skali: Niedopuszczalna/Zadowalająca/ Dobra/ Bardzo Dobra, jakość testowanej gry Najlepszy wędkarz w Amazonii , została oceniona na Dobra.

Zaplanowane i wykonane testy wykazały błędy w funkcjonalności, objętych zakresem testów. Największe zagęszczenie niezgodności zaobserwowano w obszarze graficznym gry.

Należy zaplanować testy potwierdzające po wprowadzeniu poprawek dla zgłoszonych niezgodności , testy zgłoszeń oraz testy regresji. Szacowany czas na powyższe testy to 8 roboczogodzin.