- 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 beta testów.

Testowanie funkcjonalności zaplanowano jako testy manualne.

Ankiety testów zostały zaplanowane kilkuset graczy, w 3 sesjach testowych, eksploracyjnych według harmonogramu:

- 1 sesja testowa – 2d wraz z utworzeniem raportu zgłoszonych sugestii,

- 2 sesja testowa – 2d wraz z utworzeniem raportu zgłoszonych sugestii,

- 3 sesja testowa -2d wraz z utworzeniem raportu zgłoszonych sugestii oraz raportu z ankiet 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 sugestii - 317

Średnia ocena z ankiet – 4.16

1. **Zgłoszenia sugestii**

**Liczba zgłoszonych sugestii**

W ramach sesji testów manualnych wysłano 317 sugestii, których szczegółowy opis dostępny jest w załączniku „Raport zgłoszonych sugestii.docx” (*raport ten zawiera numery ankiet i ocen, struktura dokumentu jest jasna, więc do wzorca nie dołączam*)

**Klasyfikacja zgłoszonych sugestii według priorytetów**

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Priorytet** | **Opis** | **Liczba zgloszeń** |
| 1 | Rozszerzenie sklepu wędkarskiego | 89 |
| 2 | Zmiana menu gry | 68 |
| 3 | Dodanie większej ilości ryb | 56 |
| 4 | Zmiana kierowania wędkowania. | 43 |
| 5 | Zmiany kosmetyczne | 31 |
| 6 | Inne mniej znaczące sugestie | 30 |

1. **Ryzyka**

- Niskie pokrycie testami funkcjonalności w strefie handlu

- Duża ilość zmian funkcjonalności dla zespołu programistycznego

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 problemy w funkcjonalności, objętych zakresem testów. Największe zagęszczenie niezgodności zaobserwowano w obszarze ekonimicznym gry.

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