- Marko Golovko, Katsiaryna Yalovik

- Środa 18-20

- Zestaw nr 4

Proces testowy B zrobiony ze wzorca A, tylko ze zmienionym celem testowania. Gra dla przykładu została taka sama „Najlepszy wędkarz w Amazonii”.

Proces testowy B

Planowanie

- Zakres testów i cel testów

Sprawdzenia działanie gry, testowanie funkcjonalności, ocena przyjemności z grania.

- Element testowy

Gra np. „Najlepszy wędkarz w Amazonii” , testowana będzie cala gra w dostępnej wersji.

- Funkcjonalności, które zostaną przetestowane

Handel, wędkarstwo, podróżowanie

- Poziomy i typy testów

Testowanie funkjconalne, testowanie związane ze zmianami

- Metody testowania

Testy beta

- Kryteria akceptacji

Zadowolenie graczy ze średnią oceną ankiet powyżej 4.15

- Rzeczy które są dostarczane razem z testami

Raporty z testów.

- Środowisko testowe

Gra w ostatniej wersji „Najlepszy wędkarz w Amazonii”

- Harmonogram

Każdy sprint planujemy na dwa tygodnia.

Sprint 0, podczas tego sprintu, przeprowadzane są taski inicjujące obejmujące na przykład przygotowanie środowisk testowych, projektowanie testów i analiza procesu testowego . W tej iteracji uzgodniamy założenia biznesowe, zakres projektu, określiamy kluczowe wymagania, zidentyfikujemy ryzyka, oszacujemy wstępne koszty. Takoż robimy planowania procesu testowego.

Sprint 1, podczas tego sprintu inicjujemy beta testowanie. Odbywają się fazy implementacji, wykonania, oceny i raportowania.

Sprint 2-3 W tych sprintach robimy to samo jak w pierwszym. Dodajemy korektę planowania. Dodajemy taski do projektowania. Z tą fazą gra staje się przyjemniej dla graczy.

Sprint 4 to faza, która obejmuje testy akceptacyjne. I rozdział zamykania czynności testowych.

Skład teamu –

Producenci gry: Marko Golovko, Katsiaryna Yalovik

Wiodący tester: Stanisław Abacki

Testery: Mateusz Cabacki, Kuba Kabacki, Maria Rabacka

Techniczny tester: Arkadiusz Tabacki

- Ryzyka i zagrożenia

Niemożność dostarczenia produktu w czas (Możliwe przeniesienie czasu zakończenia procesu testowego)

Brak umiejętności lub ludzi. (Zmiana planowanych sprintów zgodnie z analizą umiejętności teamu)

Problem ze zdefiniowaniem właściwych wymagań. (Dodatkowe konsultacje z klientem lub dyskusją z teamem programistów)

Identyfikacja zagrożeń dla realizacji testów podczas etapów.

Monitorowanie zagrożeń dla realizacji prac całego procesu testowego.

- Założenia

Pomiar i analiza rezultatów. Monitorowanie i dokumentowanie postępu. Inicjowania właściwych reakcji w odpowiedzi na następujące zmiany. Podejmowanie decyzji.

- Osoby zatwierdzające plan

Katsiaryna Yalovik, Stanisław Abacki

Analiza

1. Określamy jako przedmiot testowy naszą grę (Najlepszy wędkarz w Amazonii).
2. Określamy cel testowania
3. Robimy spis funkcjonalności i możliwości, które posiada gra i te, które będą testowane.
4. Z otrzymanej informacji definiujemy ankiety testowe.
5. Na podstawie kroku 3 i 4 określamy elementy testowe
6. Dokonujemy analizy ryzyka.

Projektowanie testów

1. Wyznaczamy poziomy testów dla konkretnych testowanych obszarów.
2. Wybieramy techniki projektowania ( w naszym przypadku czarnoszkrzynkowe techniki)
3. Tworzymy historyjki użytkownika
4. Tworzymy ankiety testowe
5. Priorytetyzacja ankiet testowych

Podczas pierwszego sprintu ankiety testowe bardziej szczegółowe. Z kolejnymi iteracjami testerzy poznają . Robią ankiety bardziej ogólne, określając pełne wrażenia graczy.

Implementacja

1. Przygotowujemy środowisko testowe (Załadujemy grę w Steam z oznaczeniem Early Access.).
2. Testują ochotnicy manualne.
3. Team testerów kieruje proces beta testowania, w fazie implementacji zawartość ankiet.

Wykonanie testów

1. Graczy wykonują testy na naszym elemencie testowym.
2. Po wykonaniu testów otrzymane wrażenie zapisują w zawartości aktualnej ankiety.
3. Ocenę graczy team testerów przetwarza w raport.
4. Zgodnie z raportem część przetestowanej funkcjonalności przechodzi z powrotem do fazy projektowania.
5. Zgodnie z uwzględnieniem pewnych odstępstw, plan może ulecz zmianie.

Kontrola

Proces, który ściśle powiązany z implementacją i wykonaniem.

Tę fazę dzielimy na dwa procesy: Monitoring i nadzór.

Monitorowanie

Stanisław Abacki — osoba odpowiedzialna. Zadanie polega na monitorowaniu, czyli sprawdzeniu, czy wszystkie taski idą zgodnie z planem, czy nie ma opóźnień i czy wszystkie taski zostaną dostarczone na czas.

Stanisław Abacki używa takich metryk:

1. Stosunek ilości zadań do zadań zaplanowanych w danym spincie
2. Stopień pokrycia funkcjonalności ankietami testowymi.
3. Liczba dobrych ocen (4-5).
4. Liczba średnich ocen (3-4).
5. Liczba niskich ocen (<3).

Raportowanie

Do monitorowania projektu zaliczamy też raportowanie testów.

Po, w trakcie, jak i po zakończonych testach tworzymy raport testów.

Wzorzec raportu umieściłem w oddzielnym pliku 'RaportB.docx'.

Nadzór

Zgodnie z wynikami monitoringu w razie sytuacji takich, że proces nie idzie zgodnie z planem lub w ostatniej iteracji zgłoszono znacznie więcej niskich ocen niż zwykle. Wtedy przeprowadzamy analizę źródła problemu, a w następnej kolejności zastanawiamy się nad kolejnymi krokami.

W zależności od raportowania podejmujemy różne decyzji i działania na przykład:

- czy konieczne jest przedłużenie fazy testowej

- czy konieczna będzie redukcja ilości zadań zaplanowanych na następny sprint po to by programiści zdążyli zrobić zmiany.

Ocena i raportowanie

Podczas tej fazy zadanie polega na określeniu czy uzyskane wyniki są zgodne c celami testowania.

Ocenę wykonujemy dla każdego poziomu testów.

Ocenę wyników tworzymy na podstawie monitorowania postępów w testach oraz spełnieniu określonych kryteriów.

Zgodnie z metrykami opisanymi w fazie monitorowania otrzymujemy takie kryteria:

- Stopień pokrycia funkcjonalności testami musi być większy niż 90%

- Średnia ocena jest większa od 3.85

Na podstawie otrzymanych ocen tworzymy raport na potrzeby klienta.

Czynności zamykające testowanie

Podsumowujemy to, co się działo w ramach procesu.

Katsiatyna Yalovik ma do wykonania następujące zadania:

- sprawdzić, czy wszystko zostało dostarczone zgodnie z planem i dokumentacją

- zarządzić błędami, czyli zamykanie notek, tworzenie nowych, edycja istniejących, jeśli jest taka potrzeba

- utrzymywanie dokumentacji

- prace niezbędne do utrzymania środowiska testowego i ponownego użycia w przyszłości

- zorganizować spotkanie retrospektywne

- zachować artefakty procesu testowego