Ferenczi Csongor – LGRPYH   
PacMan Tesztelői kézikönyv

Játékom fejlesztése során figyeltem arra hogy minden bugot kijavítsak.

Eddigi ismert bugok: Amikor a láncolt listában eltárolt highscoret sorba rendezés után ki akarom iratni az értékek (név és pont) nem íratódik ki.

Más bugot nem ismerek, hiszen ami volt benne, kijavítottam, illetve felhasználó biztosra írtam a programom. A programomat modulonként építettem fel, kezdve a menüvel.

Menü: Eleinte méretezhető volt az ablak, de a rá vetített kép fix volt, ezt lecseréltem teljes paraméretes menüre, majd hosszas morfondírozás után úgy döntöttem a 750\*720-as felbontás a leg megfelelőbb, hiszen így ráfér a 32\*32-es pálya úgy, hogy egy egység 20\*20 pixel, és minden oldalon marad 40 pixel.

A menüben fejlesztés közben előfordult bugok: Kattintó felületek elcsúszása, amíg nem volt globálisan nullázva a hang a menü és a játék között váltva váltott a hang lejátszás is.

Játék: Eredetileg az irányítás úgy nézett ki, hogy mikor megnyomtam a gombot, ott helyben elfordult pacman, ez átírásra került két darab irányenum segítségével Az egyik a jelenlegit a másik a kívánt irányt tárolja. A játék fejlesztése során előforduló bugok: Pacman animálásának beragadása illetve véletlenszerűsége. Koordináták és pályában tárolt pozíciók „elkallódása”. Pályában tárolt Pacman pozíció a koordináták szerinti mátrix^-1. Pacman pozíciójának elveszése. Pacman aktuális pozíciójával a pálya tömb szétfloodolása (értsd: Ott rajzolódik ki ahol a char palya[32][32]-ben egy ’9’-van. A régi pozíciót emiatt fel kell tölteni ’ ’-zel. Ennek hiányában a legmagasabb indexű pozícióban fog megjelenni a menüből való visszatérés során. Pálya felkajálása, menü meghívásakor időzítő duplázódása, menü meghívásakor pacman eltűnése, Pacman pályáról kifutása, és így tömb téves indexelése. Animáció irányának elcsúszása. Illetve minden leírt hiba megjelent, és kiküszöbölésre került Blinky-vel. Blinkynél még külön gond volt hogy szintén felkajálta a pályát. Ez úgy lett megoldva, hogy csak koordináta szerint tárolódik, és csak ideiglenesen kerül a pályába iratásra a menü hívás alkalmával.

Játék-Menü kapcsolata: Bug volt: A menüből meghívódott a játék, abból az almenü, onnan a menü, onnan az eredmények, a játék, aztán az almenü, megint menü, így felstackelve a memóriában a fv.-eket. Ezt egy GameState enum segítségével kiküszöböltem, így tudtam megcsinálni, hogy ha a 4 szint mélyen meghívott almenüben történő kilépéskor nem egy szintel feljebb ugrunk, hanem egyenesen kilép a játék.

A játék szinte minden módon tesztelve lett. Képes a legbutább felhasználót is ellátni élete végéig szórakozással.

Tesztelve van: Falakba ütközés, Gyors kanyarodás, Indokolatlan random billentyűzet és egér input overflow, Minden irányítással kapcsolatos dolog. Cheat aktiválás-deaktiválás, Highscore megadásnál a nem kezelt unicode inputok nem kerülnek feldolgozásra, illetve itt a törlés is értelmezve van. A pont számlálás néha hibásnak tűnhet, de ez nincs így,csak az erőforrás spórolás érdekében ritkábban renderelődik ki, mint 22fps, és emiatt néha 10 helyett 20-at ugrik egyszerre a számláló.

Amennyiben valamilyen létszükségletű fájl hiányzik, a játékunk az STDERR fájlban jelzi, mit nem sikerült megnyitni( Kép, Betűtípus, zene,Memóriafoglalási hiba, Ablaknyitási hiba, Hangnyitási hiba, Térkép ill. mentés nyitási hiba)