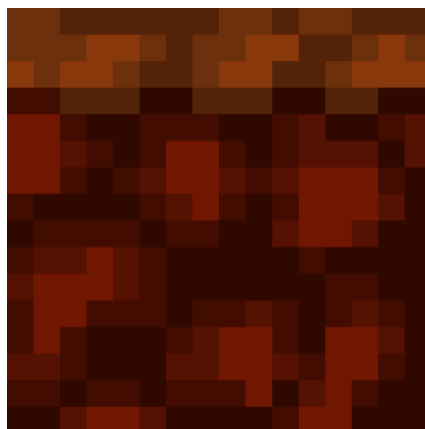


Jungle Jumble

Proocoale de testare



versiunea: 1.0

-2019-

Cuprins

I. Introducere.....	3
II. Teste :	
I. Instalare.....	3
II. Inregistrare.....	3
III. Stabilitate.....	4
IV. Functionalitate.....	5

Observatii

- Erorile aparute in timpul testelor sunt evidentiatare cu rosu in sectiunea rezultat a fiecarui test.
- Rezultatele pozitive sunt evidentiatare cu albastru in sectiunea rezultat a fiecarui test.

I.Introducere

Acest document prezinta cazurile de testare efectuate pentru aplicatia Jungle Jumble si rezultatele obtinute dupa fiecare testare in parte. Fiecare element care urmeaza sa fie testat este reprezentat de un caz de testare individual.

II.Teste

1. Instalare

- ID test : 1.1
- Titlu test : Instalare corecta
- Protocol : Instalarea aplicatiei pe mai multe dispozitive cu proprietati diferite.
- Obiectiv : Instalarea corecta intregului pachet al aplicatiei.
- Actiuni de test : Descarcati aplicatia Jungle Jumble de pe github-ul echipei si instalati-o.
- Rezultat : [Rezultatul pentru testare este pozitiv. Aplicatia a trecut cu brio testul de instalare.](#)

2. Inregistrare

- ID test : 1.2
- Titlu test : Inregistrarea corecta
- Protocol : Inregistrarea mai multor jucatori si memorarea inregistrarii acestora.

- Obiectiv : Nerestricționarea înregistrării unui jucător, funcționarea corectă a meniului de joc și memorarea datelor corecte ale acestuia (nume, nivel curent) în istoricul aplicației.
- Acțiuni de test : Accesați meniul și înregistrați-vă pe butonul de New game cu numele, jucați minim un nivel apoi accesați butonul de Quit. Reveniți în aplicație accesați butonul Options și verificați dacă datele au fost înregistrate și puteți relua jocul de la nivelul maxim la care ați ajuns. Înregistrați-vă cu un alt cont.
- Rezultat : **Inregistrarea numelui a fost realizată cu succes, dar nivelul curent nu a fost reținut cu succes (jucătorul nu a putut prelua jocul din stadiul în care a rămas).**
De asemenea funcționalitatea corectă a meniului și înregistrarea mai multor jucători au avut succes.

3. Stabilitatea

- ID test : 1.3
- Titlu test : Stabilitate aplicație
- Protocol : Verificarea stabilității aplicației (dacă se deschid mai multe ferestre la accesare, dacă aplicația se oprește în timpul utilizării)
- Obiectiv : O stabilitate cât mai mare a aplicației în timpul utilizării și o accesare fără probleme.
- Acțiuni test : Accesați aplicația și verificați dacă se deschide o singură fereastră cu opțiuni. Utilizați aplicația și sesizați eventualele opriri neașteptate ale acesteia.

- Rezultat : **Rezultat negativ la testare. La accesare se deschid mai multe ferestre de lucru si aplicatia are opriri neasteptate in timpul utilizarii.**

4. Functionalitate

- ID test : 1.4
- Titlu test : Functionalitate caracter
- Protocol : Verificarea stabilitatii caracterului si functionalitatea corespunzatoare a acestuia.
- Obiectiv : Functionarea in parametrii normali ai caracterului, stabilitatea acestuia in toate conditiile de joc specificate.
- Actiuni test : Verificati comportamentul caracterului, sesizati eventualele erori grafice, erori de miscare si de adaptabilitate.
- Rezultat : **Sunt sesizate mai multe erori la nivel directional, ce cauzeaza comportamentul impredictibil si nedeterminist al avatarului. De asemenea, apar erori de miscare si adaptabilitate la sprint. Atributele caracterului nu sunt alterate dupa cum ar trebui in momentele in care acesta patrunde in zonele de alterare ale fizicii.** **Directia caracterului functioneaza corespunzator, la fel si saltul.**

- ID test : 1.5
- Titlu test : Functionalitatea mecanicilor secundare (Zone de alterare ale fizicii , geometria non-euclidiană, obstacolele)
- Protocol : Testarea stabilității caracterului în zonele de alterare ale fizicii, verificarea funcționalității geometriei non-euclidiene, funcționalitatea corespunzătoare a obstacolelor.
- Obiectiv : Caracterul să reacționeze corespunzător în zonele de alterare ale fizicii, să poată merge pe diferite suprafețe, iar obstacolele să scadă viata acestuia la interacțiune.
- Acțiuni test : Verificați comportamentul caracterului în zonele de alterare ale fizicii, și funcționalitatea sa pe conceptul de geometrie non-euclidiană. Verificați funcționalitatea obstacolelor stabilitatea lor și comportamentul la interacțiunea cu avatarul.
- Rezultat : **Erorile de adaptabilitate în zonele de alterare ale fizicii (forța de frecare a adus câteva erori) au fost sesizate și mai sus la testarea comportamentului caracterului.** Forța gravitațională funcționează corespunzător în comportamentul caracterului. **Geometria non-euclidiană nu este încă pusă la punct.** La partea de obstacole, lava, tepii, tureta și gloantele funcționează corespunzător, **în schimb , extraterestii nu au o interacțiune corespunzătoare cu caracterul (Viata caracterului nu era influențată de acestia așa cum ar fi trebuit).**

- ID test : 1.6
- Titlu test : Functionalitatea mecanicilor secundare din zona de puzzle
- Protocol : Verificarea functionalitatii usilor, trapelor si butoanelor care actioneaza deschiderea acestora.
- Obiectiv : Deschiderea usilor si trapelor la actionarea butoanelor. De asemenea, acestea ar trebui sa ramana deschise apasarea butoanelor.
- Actiuni test : Game tester-ul va trebui sa apese toate butoanele din joc verificand daca usile si trapele corespunzatoare se deschid si daca avatarul poayte trece prin ele.
- Rezultat : **Butoanele nu actioneaza corespunzator usile si trapele.**