

Jungle Jumble

Fisa de mentenanta



versiunea: 1.0

-2019-

Cuprins

I.	Introducere.....	3
II.	Erori aparute in protocoalele de testare:	
	1. Erori aparute la inregistrare.....	3
	2. Erori aparute la stabilitate.....	3
	3. Erori ale caracterului.....	4
	4. Erori ale mecanicilor secundare.....	4
	5. Erori ale zonei de puzzle.....	5

1. Erori aparute la inregistrare

- ID test : 1.2
- Bug aparut : Nivelul curent nu a fost retinut cu succes (jucatorul nu a putut prelua jocul din stadiul in care a ramas)
- Masura propusa : Modalitatea de memorare a nivelului va fii schimbata cu una ce pastreaza permanenta.
- Modificari efectuate : Tipul de fisier in care se salveaza datele a fost schimbat .
- Rezultat : Dupa realizarea unui nou test am descoperit ca eroarea a fost rezolvata, iar nivelul curent a este memorat cu succes.

2. Erori aparute la stabilitate

- ID test : 1.3
- Bug-uri aparute : La accesarea jocului se deschid mai multe ferestre de lucru si aplicatia are opriri neasteptate in timpul utilizarii.
- Masura propusa : Refactorizarea sistemului de lansare a firelor de executie.
- Modificari efectuate : Schimbarea ordinii de lansare a firelor de executie si eliminarea ferestrelor optionale.
- Rezultat : Dupa realizarea unui nou test am sesizat ca fereastra jocului este singulara si stabila (nu mai apar opriri neasteptate).

3. Erori ale caracterului

- ID test : 1.4
- Bug-uri aparute : Sunt sesizate erori la nivelul stabilitatii caracterului. De asemenea, apar erori la miscare si adaptabilitate la sprint.
- Masura propusa : Schimbarea arhitecturii de nivel pentru acomodatarea miscarilor eratice.
- Modificari efectuate : Crearea nivelelor mai largi cu multe spatii deschise care sa permita miscarea caracterului in orice directie cu spatiu de eroare marit.
- Rezultat : Dupa efectuarea unui nou test am constatat o crestere statistica a frecventei gradului de stabilitate al caracterului .

4. Erori ale mecanicilor secundare

- ID test : 1.5
- Bug-uri aparute : Erorile de adaptabilitate in zonele de alterare ale fizicii (fora de frecare). Geometria non-euclidiană nu reactioneaza asa cum ar trebui. Extraterestii nu au o interactiune corespunzatoare cu caracterul (Viata caracterului nu era influentata de acestia asa cum ar fii trebuit).
- Masura propusa : Schimbarea implementarii zonei de alterare .Schimbarea hitbox-ului modelului extraterestrului si revizuirea sistemului de coliziuni.
- Modificare efectuata : Setarea atributelor caracterului, facuta prin intermediul unor constante globale. Marirea hitbox-ului modelului extraterestrului.

- Rezultat : Dupa efectuarea unui nou test se constata un comportament predictibil al zonelor de alterare in context cu factorul de alterare al atributelor. De asemenea, obstacolele sunt bine puse la punct, extraterestrul reactioneaza corespunzator la interactiunea cu caracterul. Geometria non-euclidiana nu a fost pusa la punct nici dupa acest nou test (Aventura continua).

5.Erori ale zonei de puzzle

- ID test : 1.6
- Bug aparut : Butoanele nu actioneaza corespunzator deshiderea usilor si a trapelor.
- Masura propusa : Refacerea sistemului de interactiune dintre butoan si usa sau trapa.
- Modificare efectuata : Schimbarea firului de executie pe care se proceseaza interactiunea.
- Rezultat : Dupa efectuarea testului 2.6 am descoperit ca butoanele au o functionalitate corespunzatoare.