

Об'єкт тестування якості – Геймпад

Опис:

Геймпад – це пристрій введення, який використовується для управління персонажами, об'єктами або іншими елементами гри на комп'ютері, консолі або мобільному пристрої. Основні елементи геймпада включають кнопки, стіки, тригери, акумулятор (у бездротових моделях) і комунікаційний модуль для підключення до пристроїв.

Основні частини:

1. Кнопки (основні та функціональні)
2. Джойстики (аналогові стіки)
3. Тригери (L1, L2, R1, R2)
4. Корпус

Тест-кейси:

Тестування кнопок

1. Перевірка функціонування кожної кнопки (натискання і відпускання).
2. Тест на чутливість кнопок (мінімальний тиск для активації).
3. Перевірка одночасного натискання кількох кнопок.
4. Тест на затримку реакції кнопок під час використання.
5. Тест на зносостійкість після великої кількості натискань.

Тестування джойстиків

1. Тест плавності руху джойстиків.
2. Перевірка повернення в початкове положення.
3. Тест на правильне визначення напрямків.
4. Тест калібрування джойстиків у програмному забезпеченні.
5. Перевірка відсутності "мертвих зон" або надмірної чутливості.

Тестування тригерів

1. Тест сили натискання (аналогу тиску в залежності від сили).
2. Перевірка точності реакції на плавний натиск.
3. Тест на одночасне використання кількох тригерів.
4. Тест на зносостійкість тригерів після великої кількості натискань.

Тестування корпусу

1. Тест міцності корпусу при падінні.
2. Тест стійкості до подряпин і зносу.
3. Перевірка зручності утримання (ергономіка).
4. Тест температурного режиму корпусу під час тривалої гри.
5. Перевірка водо- і пилоустійкості (для моделей з відповідним захистом).