|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID тест-кейса:**  #001 | | | **Название:**  shooter\_windows 0.1.0 test | **Статус:**  Новый | |
| **Тип ТК:**  Нефункциональное тестирование — тип для проверки нефункциональных аспектов программного приложения: производительность, удобство использования, надежности. | | | **Автор:**  Треугольник | **Дата создания:**  23.70.2022 | |
| **Статус автоматизации:**   * Мануальное (ручное) – без использования дополнительных программных средств, т. е. «вручную» | | | **Приоритет:**   * Критический |  | |
| **Характеристики устройства -** | | | Процессор - AMD A8 9600 3.1GHz  Видео карта - Radeon R7 Series 6 core, 900MHz  Оперативная память - 8 GB DDR4  Разрешение монитора - 1440x900  Операционная система - Windows 10 | | |
| **Цель:**   * Тестирование графики и работоспособности – работа клиента и графики под игровой нагрузкой + тест производительности. Логика использования программного продукта. * Тестирование совместимости – тестирование работы программного продукта с другими файлами. | | | | | |
| **Предусловия:** Тест проводился на основе локального сервера и личного опыта в сетевой игре. Версия сборки - shooter\_windows 0.1.0 | | | | | |
| **#** | **Шаги воспроизведения** | **Ожидаемый результат** | | | **Pass**  **\Fail** |
| Тестирование графики и работоспособности | | | | | |
| **1** | Запуск shooter.exe | Клиент запустится без системной ошибки | | | Pass |
| **2** | Нажать на кнопку локального хоста и загрузить карту. Выйти за пределы карты. | После нажатие кнопки запустится игра с корректным отображением карты map1.obj. Игрок после прохождение границы карты падает вниз | | | Not available  Нажатии кнопки локального хоста одновременно активируется функция выстрела из оружия. |
| **3** | Нажать на кнопку клавиатуры esc а потом нажать на restart. | Игрок возвращается на платформу без застревания в текстурах | | | Not available  Нажатии кнопки restart одновременно активируется функция выстрела из оружия. |
| **4** | Выйти из игры через esc и кнопки exit | Выход из клиента без ошибок | | | Pass |
| **5** | В файле connect.txt заменить ник «PlayerName» на «Player1», затем повторить 1, 2 пункт. Затем изменить на «Андрей» и проверить правильность кодировки | Корректное отображение изменённых имён | | | Not available  При написании русскими буквами имя игрока, выводит не правильные символы.. |
| **6** | Проверить управление игры. | W – вперёд, S – назад, A – лево, D – право; Spase — прыжок; Q или E – смена оружия; R – перезарядка; Shift – слоумод, P – смена режима обработки графики. Tab – монитор ресурсов | | | Not available  при нажатии P игра резко тормозит и слишком много потребляет ресурсов пк |
| **7** | Собрать все предметы игры (Оружие, бонусы) | Оружие соберётся а бонусы дадут нужный результат | | | Pass |
| **8** | Проверка слоу-мо | Игрок должен замедляться и полоска в левом нижнем углу должна уменьшаться и увеличиваться при взятии бонуса | | | Pass |
| **9** | Проверка здоровья и респавна после 0хп | После того как в игрока попали у него осталось 0хп, через некоторое время респавнится около платформы. Здоровья можно повысить при взятии бонуса | | | Pass |
| **10** | Механика «Человек паук» | Можно цепляться за любые поверхности и передвигаться | | | Pass |
| **11** | Проверка работы оружия | Все оружия должны стрелять и издавать звук, должна быть перезарядка «R», правильная работа магазина патронов и его запаса. Урон по игрокам (Тело, голова), отдача от дробовика, прицеливание через снайперскую винтовку | | | Not available  UI патронов не доработан. Цифры пересекаются    Звук дробовика и снай-винтовки одинаковы  не хватает -  снай-винтовки не прицеливает |
| **12** | Звуки и окружение | Проверка воспроизведения звуков | | | Not available  Многие звуки тихие(перезарядка) или громкие(ходьба). |
| **13** | Правильное отображение 3D объектов не изменяя файлы | Тщательно проверить на наличие артефактов и не правильного отображение 3D объектов | | |  |
| **Критика UI** | | | | | |
| **#** | **Проблема** | **Приоритет** | | |  |
| **1** | Нету возможности сделать оконный режим (либо пользователь не сможет узнать так как нету настройки с управлением) | Высокий | | |  |
| **2** | Нету кнопки настройки (Ничего нельзя изменить в клиенте, не изменить разрешение экрана, не настроить управление или звук) | Высокий | | |  |
| **3** | Нету чата в сетевой игре | Выше среднего | | |  |
| **4** | Слишком больной монитор ресурсов который перекрывает всю игровую область | Средний | | |  |
| **Тестирование производительности** | | | | | |
| Всего удалось запустить 13 клиентов игры. Потребление каждого клиента - процессор от 2.4% до 6.7%, потребление памяти от 77мб до 150мб, GPU нагружалось с 5.6% до 9.2%  При смене режима обработки графики (P) видим, игра необоснованно ест очень много ресурсов процессора и памяти (Целых 4гб). Также происходит утечка памяти и приложение со временем всё больше забирает оперативную память себе. | | | | | |
| **Дополнительный файл (Вложение):** Дополнительный файл для теста | | | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Тестирование совместимости (замена файлов) | | | |
| **Формат файла** | **Совместимость** | **Вылет клиента с фатальной ошибкой** | **Папка** |
| **.ttf** | Да | Нет | engine |
| **.obj** | нет | Да/Нет | obj |
| **.ogg** | Да | Нет | sound |
| **.png** | Да | Нет | textures |
| Дополнительные комментарий — очень большая проблема конвертировать obj файл так, чтобы движок правильно воспринял полигоны и их коллизию. Происходят артефакты. Также игроки могут изменять obj файлы и обходить многие препятствия или даже сделать больше headbox игрока чтобы иметь приемущество над игроком. | | | |

|  |
| --- |
| Отзывы игроков |
|  |
|  |
|  |
|  |