**ПЛАН ТЕСТИРОВАНИЯ**

**Введение**

Данный документ описывает план тестирования разрабатываемого программного продукта – игра «Shooter». Он может быть предназначен для команды тестировщиков.

Цель тестирования: проверить соответствие приложения требованиям и выявить возможные ошибки, допущенные при реализации данного приложения.

**Объект тестирования**

В процессе тестирования предполагается проверить работоспособность приложения. В качестве объектов тестирования можно выделить основные функциональные требования, а также требования к удобству использования.  
Атрибуты качества:

Функциональность:

1)функциональная полнота;

2)функциональная корректность;

3)функциональная целесообразность.

Удобство использования:

1)управление персонажем;

2)сглаженность работы;

3)отработка настроек игры.

**Риски**

Запоздалый отклик нажатия клавиш.

Неизменность процесса игры при изменении параметров настроек.

**Аспекты тестирования**

В ходе тестирования планируется проверить реализацию основных функций приложения, провести позитивные и негативные тесты, а также проверить нефункциональные требования. Основная функция - проверка дееспособности приложения.

**Функциональные требования:**

1. **Вход в игровой процесс:**

Этот вариант использования необходимо протестировать на:

1. Чёткое появление персонажа;
2. Загрузка в то же время противников.
3. **Отклик на нажатие клавиш управления персонажем:**

Этот вариант использования необходимо протестировать на:

1. Быстрый отклик управления;
2. Залипания клавиш при их нажатии.
3. **Стрельба и перезарядка:**

Этот вариант использования необходимо протестировать на:

1. Отображение пользователю перезарядки;
2. Изменение цвета оружия (для отображения перегрева);
3. **Отображение интерфейса:**

Этот вариант использования необходимо протестировать на:

1. Корректное отображение задач (даже при изменении);
2. Отображение жизней и их изменений;
3. Отображение и другой информации на экране;

**Нефункциональные требования:**

1. Размер расширения игры;
2. Контрастность и цветокоррекция всех элементов приложения;
3. Анимации при нажатии каких-либо кнопок.

**Подходы к тестированию**

Для тестирования приложения необходимо вручную проверить каждый аспект тестирования.

**Предоставление результатов**

Результаты тестирования представлены в документе "Представление результатов".

**Выводы**

Данный тестовый план позволяет протестировать основной функционал приложения. Успешное прохождение всех тестов не гарантирует полной работоспособности на всех платформах и архитектурах, однако позволяет полагать, что данное приложение работает корректно.