

Maze

ТЕСТ ПЛАН

Съдържание

[1. Въведение 2](#_Toc86869168)

[2. Entry и exit критерий 2](#_Toc86869169)

[2.1 Entry критерий 2](#_Toc86869170)

[2.2 Exit критерий 2](#_Toc86869171)

[3. Цели и задачи 2](#_Toc86869172)

[3.1 Цели 2](#_Toc86869173)

[3.2 Задачи 2](#_Toc86869174)

[4. Обхват 2](#_Toc86869175)

[4.1 Ръчно тестване 2](#_Toc86869176)

[4.2 Автоматично тестване 3](#_Toc86869177)

[5. Възможни рискове при тестването 3](#_Toc86869178)

[6. Процес на тестване 3](#_Toc86869179)

[6.1 Резултати от тестовете 3](#_Toc86869180)

[6.2 Използвани технологии 3](#_Toc86869181)

# Въведение

Документът съдържа план за тестване на нашата игра. Играта ни представлява минаването на лабиринти с различна трудност. Тестването е нужно за благоприятното и безпроблемно използване на програмата.

# Entry и exit критерий

## Entry критерий

* Направена е тест документация
* Осигурен е достъп до приложението
* Първите тестове за програмата са сортирани

## 2.2 Exit критерий

* Няма критични грешки, които да пречат на цялостната работа
* Повечето тестове са успешни
* Проблемите по програмата са изчистени от екипа
* Играта е одобрена от отбора

# Цели и задачи

## Цели

След направата на основната част от играта, целите ни са да тестваме програмата, за да може да работи оптимално и безпроблемно за потребителя. При намиране на грешки, в хода на работа и в последствие, трябва да се изчистят и да се усъвършенства програмата.

## Задачи

Задачите, които поставяме, за да е гарантирано доброто качество на играта са:

* Да се тестват най-важните елементи
* Да се създадат много тест случаи
* Да се извърши ръчно тестване
* Да се извърши автоматично тестване, там където е приложимо
* Да се изготвят тест и бъг доклади

# Обхват

## Ръчно тестване

* Интерфейс на играта
* Опции на менюто
* Преместване на позиция
  + - * Проверка за край на играта

## Автоматично тестване

# Възможни рискове при тестването

* Промени по играта, които не са коментирани и изрично изяснени с отбора.
* Промени по програмните изисквания, преди коментирането им с отбора
* Забавяне в изчистването на грешки
* Откриване на критични проблеми, които са трудоемки за оправяне

# Процес на тестване

## Резултати от тестовете

* Excel таблица с Test Suites и различни тестови случаи
* QA Документация, под формата на тест план

## Използвани технологии

* Excel за описване на тестовете, очакванията и резултатите
* Visual Studio за автоматичен Unit Testing
* GitHub за предоставяне на актуална информация, свързана с тестовете