4.1 Тестування

Під час тестування було проведено два види тестування функціональне тестування та юзабіліті-тестування (тестування інтерфейсу).

Для початку було застосовано функціональне тестування. Мета функціонального тестування – виявлення невідповідностей між реальною поведінкою реалізованих функцій і очікуваною поведінкою відповідно до специфікації і вимог. Функціональні тести повинні охоплювати всі реалізовані функції з урахуванням найбільш ймовірних типів помилок. На першій ітерації тестування були отримані наступні результати (табл. 1).

Таблиця 1 – Перша ітерація функціонального тестування

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Функція | Сценарій перевірки | Очікуваний результат | Отриманий результат |
| 1 | Запуск додатку | Запустити додаток та чекати його завантаження | Додаток запускається та відбувається завантаження додатку | Додаток запускається та відбувається завантаження додатку |
| 2 | Початок гри | Гра починається у той момент, коли з’являється комічний корабель та метеорити | Метеорити починають пересуватися і з’являється можливість керування космічним кораблем | Метеорити починають пересуватися і з’являється можливість керування космічним кораблем |
| 3 | Керування космічним кораблем | Керування космічним кораблем здійснюється за допомогою двох кнопок, що дають йому змогу пересуватися за віссю ординати. | Пересування космічного кораблю за допомогою кнопок керування. | Пересування космічного кораблю за допомогою кнопок керування. |
| 4 | Падіння метеоритів | Падіння метеоритів відбувається випадковим чином, але обов’язково за віссю абсцис. | Падіння метеоритів випадковим чином та уникання їх гравцем. | Падіння метеоритів випадковим чином та уникання їх гравцем. |
| 5 | Поразка у грі | Поразка у грі відбувається після того, як метеорит падає на поверхню космічного короблю, тобто вісь абсцис дорівнює віссі ординат. | Зупинка гри та можливість розпочати гру спочатку. | Зупинка гри та можливість розпочати гру спочатку. |

Помилок не було виявлено.

Перейдемо до тестування інтерфейсу. Для цього було запропоновано спробувати протестувати додаток гравцям для виявлення можливих недоліків в інтерфейсі з метою його покращення.

Після тестування користувачі робили певні зауваження. По-перше, було зауваження про відсутність можливості поставити гру на паузу. По-друге, деяким користувачам було не дуже зручно грати на середній швидкості, тобто необхідна можливість прискорення гри. Крім даних випадків зауважень не було, користувачі вільно і легко користувалися додатком.