

**Тестирование**

ПМ.03 Ревьюирование программных продуктов

|  |  |
| --- | --- |
| Пинаев Алексей Владимирович | |
| *(Ф.И.О. обучающегося)* | |
| 09.02.07 Информационные системы и программирование | |
| *(специальность)* | |
|  | |
| Учебная группа | ИСПк-301-51-00 |

Киров, 2022 г.

**Оглавление**

[Тест: «Тестирование движения персонажа влево» 3](#_Toc120010999)

[Тест: «Тестирование движения персонажа вправо» 4](#_Toc120011000)

[Тест: «Тестирование прыжка персонажа» 5](#_Toc120011001)

[Тест: «Тестирование сбора «Ягод» персонажем» 6](#_Toc120011002)

[Тест: «Тестирование сбора «Ложных Ягод» персонажем» 7](#_Toc120011003)

[Тест: «Тестирование сбора «Финишной Ягоды» персонажем» 8](#_Toc120011004)

[Тест: «Тестирование использования телепорта персонажем» 9](#_Toc120011005)

[Тест: «Тестирование «Пеньков» при столкновении с персонажем» 10](#_Toc120011006)

[Тест: «Тестирование выхода персонажа за границы карты» 11](#_Toc120011007)

[Тест: «Тестирование «Ложных преград» при столкновении с персонажем» 12](#_Toc120011008)

# **Тест: «Тестирование движения персонажа влево»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование** | **Описание** |
| **Наименование проекта** | LightSTONE |
| **Номер версии** | 1.0 |
| **Имя тестера** | Алексей Константин |
| **Даты тестирования** | 20.11.2022 |
| **Test Case #** | Move L |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Тестирование передвижения персонажа. |
| **Резюме испытания** |  |
| **Шаги тестирования** | Запуск файла .exe.  Зажать клавишу «A». |
| **Данные тестирования** | .exe файл |
| **Ожидаемый результат** | Персонаж начинает движение влево. |
| **Фактический результат** | Персонаж начинает движение влево. |
| **Предпосылки** |  |
| **Постусловия** |  |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | - |

# **Тест: «Тестирование движения персонажа вправо»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование** | **Описание** |
| **Наименование проекта** | LightSTONE |
| **Номер версии** | 2.0 |
| **Имя тестера** | Алексей Константин |
| **Даты тестирования** | 20.11.2022 |
| **Test Case #** | Move R |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Тестирование передвижения персонажа. |
| **Резюме испытания** |  |
| **Шаги тестирования** | Запустить файл .exe.  Зажать клавишу «D». |
| **Данные тестирования** | .exe файл |
| **Ожидаемый результат** | Персонаж начинает движение вправо. |
| **Фактический результат** | Персонаж начинает движение вправо. |
| **Предпосылки** |  |
| **Постусловия** |  |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | - |

# **Тест: «Тестирование прыжка персонажа»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование** | **Описание** |
| **Наименование проекта** | LightSTONE |
| **Номер версии** | 3.0 |
| **Имя тестера** | Алексей Константин |
| **Даты тестирования** | 20.11.2022 |
| **Test Case #** | Jump |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Тестирование передвижения персонажа. |
| **Резюме испытания** |  |
| **Шаги тестирования** | Запустить файл .exe.  Зажать клавишу «W». |
| **Данные тестирования** | .exe файл |
| **Ожидаемый результат** | Персонаж начинает движение вверх. |
| **Фактический результат** | Персонаж начинает движение вверх. |
| **Предпосылки** |  |
| **Постусловия** |  |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | После определенного времени в воздухе персонаж перестает движение вверх. |

# **Тест: «Тестирование сбора «Ягод» персонажем»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование** | **Описание** |
| **Наименование проекта** | LightSTONE |
| **Номер версии** | 4.0 |
| **Имя тестера** | Алексей Константин |
| **Даты тестирования** | 20.11.2022 |
| **Test Case #** | Collect 1 |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Тестирование сбора персонажем объекта «Ягода». |
| **Резюме испытания** |  |
| **Шаги тестирования** | Запустить файл .exe.  Добраться персонажем до объекта «Ягода» и соприкоснуться с ним. |
| **Данные тестирования** | .exe файл |
| **Ожидаемый результат** | Сбор «Ягоды». |
| **Фактический результат** | Сбор «Ягоды». |
| **Предпосылки** |  |
| **Постусловия** |  |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | «Ягодой» считается красный кружок. При сборе «Ягоды» счетчик увеличится на +1, так же при сборе «Ягода» пропадает. |

# **Тест: «Тестирование сбора «Ложных Ягод» персонажем»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование** | **Описание** |
| **Наименование проекта** | LightSTONE |
| **Номер версии** | 5.0 |
| **Имя тестера** | Алексей Константин |
| **Даты тестирования** | 20.11.2022 |
| **Test Case #** | Collect 2 |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Тестирование сбора персонажем объекта «Ложная Ягода». |
| **Резюме испытания** |  |
| **Шаги тестирования** | Запустить файл .exe.  Добраться персонажем до объекта «Ложная Ягода» и соприкоснуться с ним. |
| **Данные тестирования** | .exe файл |
| **Ожидаемый результат** | Смерть персонажа. |
| **Фактический результат** | Смерть персонажа. |
| **Предпосылки** |  |
| **Постусловия** |  |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | «Ложной Ягодой» считается розовый кружок. Смерть перезапускает уровень и сбрасывает счетчик. |

# **Тест: «Тестирование сбора «Финишной Ягоды» персонажем»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование** | **Описание** |
| **Наименование проекта** | LightSTONE |
| **Номер версии** | 6.0 |
| **Имя тестера** | Алексей Константин |
| **Даты тестирования** | 20.11.2022 |
| **Test Case #** | Collect 3 |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Тестирование сбора персонажем объекта «Финишная Ягода». |
| **Резюме испытания** |  |
| **Шаги тестирования** | Запустить файл .exe.  Добраться персонажем до объекта «Ложная Ягода» и соприкоснуться с ним. |
| **Данные тестирования** | .exe файл |
| **Ожидаемый результат** | Продолжение игры с восстановлением всех объектов на уровне и возвращение персонажа в начало. |
| **Фактический результат** | Продолжение игры с восстановлением всех объектов на уровне и возвращение персонажа в начало |
| **Предпосылки** |  |
| **Постусловия** |  |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | «Финишной Ягодой» считается зеленый кружок. При сборе «Финишной Ягоды» счетчик собранных «Ягод» не сбрасывается. |

# **Тест: «Тестирование использования телепорта персонажем»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование** | **Описание** |
| **Наименование проекта** | LightSTONE |
| **Номер версии** | 7.0 |
| **Имя тестера** | Алексей Константин |
| **Даты тестирования** | 20.11.2022 |
| **Test Case #** | Teleport |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Тестирование взаимодействия персонажа с объектами. |
| **Резюме испытания** |  |
| **Шаги тестирования** | Запустить файл .exe.  Добраться персонажем до объекта телепорт и соприкоснуться с ним. |
| **Данные тестирования** | .exe файл |
| **Ожидаемый результат** | Мгновенное перемещение персонажа в определенную сторону. |
| **Фактический результат** | Мгновенное перемещение персонажа в определенную сторону. |
| **Предпосылки** |  |
| **Постусловия** |  |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | Телепортом считается черный кружок. Телепортация отправляет персонажа вправо на небольшое расстояние. |

# **Тест: «Тестирование «Пеньков» при столкновении с персонажем»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование** | **Описание** |
| **Наименование проекта** | LightSTONE |
| **Номер версии** | 8.0 |
| **Имя тестера** | Алексей Константин |
| **Даты тестирования** | 20.11.2022 |
| **Test Case #** | Kill |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Тестирование взаимодействия персонажем с объектом «Пенёк». |
| **Резюме испытания** |  |
| **Шаги тестирования** | Запуск файл .exe.  Добраться персонажем до объекта «Пенёк» и соприкоснуться с ним. |
| **Данные тестирования** | .exe файл |
| **Ожидаемый результат** | Смерть персонажа. |
| **Фактический результат** | Смерть персонажа. |
| **Предпосылки** |  |
| **Постусловия** |  |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | «Пеньком» считается деревянный кол с лицом. Смерть перезапускает уровень и сбрасывает счетчик. |

# **Тест: «Тестирование выхода персонажа за границы карты»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование** | **Описание** |
| **Наименование проекта** | LightSTONE |
| **Номер версии** | 9.0 |
| **Имя тестера** | Алексей Константин |
| **Даты тестирования** | 20.11.2022 |
| **Test Case #** | Kill 2 |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Тестирование случая выхода персонажа за пределы карты. |
| **Резюме испытания** |  |
| **Шаги тестирования** | Запустить файл .exe.  Добраться персонажем за предел карты карты. |
| **Данные тестирования** | .exe файл |
| **Ожидаемый результат** | Смерть персонажа. |
| **Фактический результат** | Смерть персонажа. |
| **Предпосылки** |  |
| **Постусловия** |  |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | Смерть перезапускает уровень и сбрасывает счетчик. Под картой расставлены элементы, убивающие персонажа. |

# **Тест: «Тестирование «Ложных преград» при столкновении с персонажем»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование** | **Описание** |
| **Наименование проекта** | LightSTONE |
| **Номер версии** | 10.0 |
| **Имя тестера** | Алексей Константин |
| **Даты тестирования** | 20.11.2022 |
| **Test Case #** | Fake |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Тестирование взаимодействия персонажа с объектами без коллизии. |
| **Резюме испытания** |  |
| **Шаги тестирования** | Запустить файл .exe.  Пройти персонажем через не настоящие преграды. |
| **Данные тестирования** | .exe файл |
| **Ожидаемый результат** | Персонаж пройдет сквозь ложные преграды. |
| **Фактический результат** | Персонаж проходит сквозь ложные преграды. |
| **Предпосылки** |  |
| **Постусловия** |  |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | Ложные преграды выглядят как обычные. |