**Автоматизированная система “Тренажер памяти”**

**ПРОГРАММА И МЕТОДИКА ИСПЫТАНИЙ**

**2019**

СОДЕРЖАНИЕ

[1. Объект испытаний 3](#_Toc21158975)

[1.1. Наименование испытуемой программы 3](#_Toc21158976)

[1.2. Область применения 3](#_Toc21158977)

[1.3. Обозначение испытуемой программы 3](#_Toc21158978)

[2. Цель испытаний 3](#_Toc21158979)

[2.1. Цель проведения испытаний 3](#_Toc21158980)

[3. Требования к программе 3](#_Toc21158981)

[3.1. Требования, подлежащие проверке во время испытаний и заданные техническом задании на программу. 3](#_Toc21158982)

[4. Требования к программной документации 3](#_Toc21158983)

[4.1. Состав программной документации, предъявляемой на испытания 3](#_Toc21158984)

[5. Средства и порядок испытаний 3](#_Toc21158985)

[5.1. Технические и программные средства 3](#_Toc21158986)

[5.2. Порядок проведения испытаний 3](#_Toc21158987)

[6. Методы испытаний 4](#_Toc21158988)

[6.1. Описания используемых методов испытаний 4](#_Toc21158989)

Программа и методика испытаний

# 1. Объект испытаний

## 1.1. Наименование испытуемой программы

    Объектом испытаний является программа “Тренажер памяти”.

## 1.2. Область применения

    Программа предназначена к применению в образовательных целях и в целях тренировки памяти.

## 1.3. Обозначение испытуемой программы

        Наименование темы разработки – «Разработка тренажера памяти».

        Условное обозначение темы -  Тренажер памяти.

# 2. Цель испытаний

## 2.1. Цель проведения испытаний

        Проверка надежности функционирования автоматизированной системы “Тренажер памяти”.

# 3. Требования к программе

## 3.1. Требования, подлежащие проверке во время испытаний и заданные техническом задании на программу.

Требования, подлежащие проверке во время испытаний будут описаны на этапе проектирования программы.

# 4. Требования к программной документации

## 4.1. Состав программной документации, предъявляемой на испытания

Программная документация по данному продукту составлена в соответствии с ГОСТ 19.301 - 79 и ГОСТ 34.602 - 89 и включает в себя:

* техническое задание (ГОСТ 34.602-89);
* руководство пользователя;
* описание программы (ГОСТ 19.402-78);
* программы и методика испытаний (ГОСТ 19.301-79);
* текст программы (ГОСТ 19.401-78).

# 5. Средства и порядок испытаний

## 5.1. Технические и программные средства

Использованы следующие технические средства, необходимые для проведения испытаний: Celeron Dual-Core, HDD - 500MB, RAM - 512MB.

Программа работает в соответствии с условиями эксплуатации ОС Windows (версия не ниже 7).

## 5.2. Порядок проведения испытаний

Испытания были проведены путем нелогичной работы пользователя.

Порядок проведения испытаний:

1. Запуск программы осуществляется путём открытия файла с игрой формата .exe.
2. В меню выбирается игра из списка.

3. Дальнейшие действия зависят от выбора игры:

3.1. При нажатии на кнопку «Найди пару» главное меню скрывается и появляется окно с выбором уровня игры «Найди пару». При нажатии на какой-либо из уровней главное меню, уровни скрываются и происходит инициализация игрового поля. После нахождения всех пар игровое поле скрывается, и отображается время прохождения уровня и количество совершенных нажатий.

3.2. При нажатии на кнопку «Матрицы памяти» главное меню скрывается, открывается окно выбранной игры и начинается первый уровень игры. На игровом поле закрашиваются некоторые клетки, которые нужно запомнить, после чего необходимо нажать на соответствующие клетки очищенного поля. Если произошло неверное нажатие, то выводится сообщение об ошибке, и игра закрывается. В противном случае, когда все нужные клетки будут нажаты, появится сообщение об успешном прохождении уровня, и произойдет переход на следующий уровень. Каждые 4 уровня размерность игрового поля (матрицы) будет увеличиваться.

3.3. При нажатии на кнопку «Квадрат Шульте» главное меню скрывается, открывается окно выбранной игры и инициализируется игровое поле. После нажатия на клетку с номером «1» начнется игра. Прохождение игры заключается в последовательном нажатии всех клеток игрового поля по номерам или по буквам, в зависимости от типа выбранной таблицы. После прохождения уровня появляется окно с сообщением успешного прохождения уровня.

3.4. При нажатии на кнопку «Потерянное слово» главное меню скрывается, открывается окно выбранной игры и открывается меню игры. Нажимая на кнопку «Начать», начинается игровой процесс. На игровом поле последовательно отображаются слова, которые необходимо запомнить. В дальнейшем эти слова отображаются в другом порядке, за исключением одного слова, которое и нужно отгадать. Также отображаются 4 варианта ответа. Выбирая один из них, уровень заканчивается, и, в зависимости от правильности выбранного ответа, появляется сообщение о прохождении уровня и кнопки для дальнейшего прохождения игры, сохранения и загрузки. Если верно отгадывать слова несколько раз подряд, то скорость игрового процесса будет возрастать.

3.5. При нажатии на кнопку «Наперстки» главное меню скрывается, открывается окно выбранной игры и инициализируется игровое поле. Игровой процесс начинается после нажатия на кнопку «Начать игру». Сначала наперстки поднимаются, и мы видим, где находится шарик. Затем они опускаются и перемешиваются. Необходимо нажать на наперсток, накрывающий шарик. Если наперсток выбран верно, то игра продолжается и скорость игры возрастает. В противном случае игра заканчивается, и появляется окно с предложением начать новую игру.

4. Во всех играх при нажатии на кнопку «Сохранить» данные текущего игрового процесса сохранятся. Нажимая на кнопку «Загрузить», игра инициализируется с последними сохраненными параметрами, если таковые имеются.

# 6. Методы испытаний

## 6.1. Описания используемых методов испытаний

* тестирование локализации (проверка правильности расположения кнопок, элементов и пр);
* тестирование производительности (нагрузочное тестирование) – приведено в протоколе «Тестирование производительности»;
* регрессионное тестирование - не предусмотрено, поскольку данный продукт был выпущен в единственной версии;
* тестирование удобства пользования (получение обратной связи об использовании от постороннего человека) – приведено в протоколе «Получение обратной связи от пользователя».

СОСТАВИЛИ

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование организации, предприятия | Должность исполнителя | Фамилия, имя, отчество | Подпись | Дата |
| - | Программист | Алиева Альбина Ахмедовна |  |  |
| - | Программист | Васюк Максим Александрович |  |  |
| - | Программист | Назаренко Артём Александрович |  |  |
| - | Программист | Романов Никита Евгеньевич |  |  |
| - | Программист | Тибелиус Янина Олесьевна |  |  |

СОГЛАСОВАНО

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование организации, предприятия | Должность исполнителя | Фамилия, имя, отчество | Подпись | Дата |
|  |  |  |  |  |