

**Звіт про тестування**

**RUN AND FIRE**

**Розробники**  
Шатохін Максим  
Бухало Михайло

КИЇВ-2020

## **ЗМІСТ**

<b>1.</b>	<b>Процес тестування .....</b>	<b>3</b>
<b>2.</b>	<b>Специфікація тестів .....</b>	<b>3</b>
<b>3.</b>	<b>Результати тестування .....</b>	<b>5</b>
<b>4.</b>	<b>Історія виявлення дефектів та їх усунення.....</b>	<b>5</b>

## 1. Процес тестування

Перед початком тестування ми обирали між двома методами для перевірки коректної роботи гри та її двигуна: вручну проходити всі найважливіші тест кейси, або ж модульне тестування. Наш вибір впав все ж на перший метод, тому, що завдяки ручному тестуванню, можна виявити набагато більше проблем з двигуном, а також знайти нестандартні помилки, які навряд чи були виявлені при модульному тестуванні, та побачити коректність роботи гри візуально, просто граючи в неї.

Також, оскільки це гра, то важливо відмітити системні вимоги комп'ютера, який використовувався при тестуванні:

- ОС - Windows 10 Pro 20H2
- Процесор - Intel Core i5-8400 2.8GHz
- Об'єм оперативної пам'яті - 16gb
- Відеокарта – Intel UHD Graphics 630

## 2. Специфікація тестів

№	Назва тесту	Кроки тесту	Очікуваний результат
1	Тестування можливості керувати персонажем	По черзі спробувати всі можливі способи керування, а саме клавіши (ASWD)	Персонаж коректно реагує на натиснуті клавіши і переміщується у заданому напрямку
2	Тестування гравітації	Зробити стрибок на іншу платформу	Персонаж перестрибне на іншу платформу з врахуванням гравітації
3	Тестування фізики	Випадкове переміщення персонажем	Персонаж коректно переміщається рівнем

4	Тестування колізій	Ручна перевірка на колізії з іншими об'єктами	Персонаж не перетинається, та не налягає, на інші об'єкти
5	Тестування смерті персонажа при падінні з платформ	Впасти з платформи	Смерть персонажа
6	Тестування зміщення камери при перетині рамки екрана справа та зліва	По черзі покинути персонажем рамки головного екрана ліворуч і праворуч	Камера повинна зміщатись
7	Тестування можливості персонажа наносити шкоду противникам	Натискати «прогалину», для нанесення удару	Персонаж наносить удар мечем
8	Тестування смерті противника, при отриманні шкоди	Нанести удар противнику	Смерть противника
9	Тестування смерті персонажа, при отриманні шкоди	Отримати удар від противника	Смерть персонажа
10	Тестування можливості відкривати скрині, яка завершує рівень	Натиснути «прогалину», для того, щоб відкрити скриню.	Скриня відкриється
11	Тестування успішного завершення рівня	Відкрити скриню	З'являється вікно, з оповіщенням про перемогу

### 3. Результати тестування

№	Результат
1	Тест пройдено
2	Тест пройдено
3	Тест пройдено
4	Тест пройдено
5	Тест не пройдено
6	Тест не пройдено
7	Тест пройдено
8	Тест пройдено
9	Тест пройдено
10	Тест пройдено
11	Тест пройдено

### 4. Історія виявлення дефектів та їх усунення

Під час тестування було виявлено і виправлено багато незначних дефектів. Здебільшого ці проблеми були пов'язані з роботою двигуна. Етапи розробки були сформовані таким чином, що спочатку робота проходила над самим двигуном, а потім вже на візуальним представленням гри, тому багато дефектів було виявлено як тільки з'явилась підтримка рівнів. І завдяки мануальному проходженню локації різними способами ці проблеми вдалося виявити, що і довело правильність обраного методу тестування.