**Звіт про тестування**

**RUN AND FIRE**

**Розробники**

Шатохін Максим  
Бухало Михайло

КИЇВ-2020

**ЗМІСТ**

[**1.** **Процес тестування** 3](#_Toc59052945)

[**2.** **Специфікація тестів** 3](#_Toc59052946)

[**3.** **Результати тестування** 5](#_Toc59052947)

[**4.** **Історія виявлення дефектів та їх усунення** 5](#_Toc59052948)

# **Процес тестування**

Перед початком тестування було виділено два основних метода для перевірки коректної роботи гри та її двигуна, а саме: вручну проходити всі найважливіші тест кейси, а також модульне тестування. Наш вибір впав все ж на перший метод, тому, що завдяки ручному тестуванні, 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 використовувалося 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

# **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 переміщається 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 по рівню |
| 4 | Тестування колізій | Ручна перевірка на колізії з іншими модельками | Персонаж не перетинається, та не налягає, на інші моделі |
| 5 | Тестування смерті персонажа при падінні з платформ | Впасти з платформи | Смерть персонажа |
| 6 | Тестування смерті персонажа при перетині рамки екрана справа та зліва | По черзі покинути персонажем рамки головного екрана | 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 шкоду противнику | Смерть противника |
| 9 | Тестування смерті персонажа, при отриманні шкоди | Отримати шкоду 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 |

# **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 |

# **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 вже під час того, як з’явився користувацький інтерфейс. І завдяки мануальному проходженню рівня різними способами ці проблеми вдалося виявити, що і довело правильність обраного методу тестування.