

Izvještaj o testiranju igrice *Zmajko*

Tester: Marija Topić, 4. d

Ovaj dokument sadrži detaljan pregled svih testova koje sam provela kao tester igrice *Zmajko*. Svrha testiranja bila je identificirati potencijalne greške, poboljšati korisničko iskustvo te osigurati stabilnost i performanse igre. U nastavku su dokumenta opisi svakoga provedenog testa.

1) Kakav je raspored gumbova na početnoj stranici i ulazi li tekst u granice gumba?

Početna stranica je grafički uredna i od početka je takva kakva je i u finalnoj verziji. Promijenila se pozadinska slika kako bi boje bile ljepše iskombinirane, ali je oduvijek raspored gumbova i teksta u njima bio korektno isprogramiran.

2) Je li veličina zmaja koji se odabire prilagođen gumbu odabira?

Na početnoj se stranici nalazi i odabir dizajna zmaja koji korisnik želi koristiti. Lijepo je dizajniran taj odabir jer je dizajn smanjen u okvire tog prozora u kojem se bira, a ispod se nalaze strelice za mijenjanje tog dizajna.



3) Može li se upisivati neograničena duljina korisničkog imena?

Ovo nije funkcioniralo kada sam testirala igru prvi put, ali je sada popravljeno i duljina je imena ograničena na 9 slova. Također se ne može upisivati neke čudne znakove koji ne doprinose imenu.

4) Funkcionira li brisanje korisničkih računa koji se više ne žele koristiti?

Funkcionira. Nakon što se stisne gumb na početnoj stranici koji odvede do svih korisničkih računa ikad napravljenih, s desne strane od svakog korisničkog imena postoji „izbrisi“ na koji se stisne i obriše se taj korisnički račun. Na finalnoj verziji funkciju „izbrisi“ zamijenio je „x“.



5) Može li se prelaziti s jednog korisničkog računa na drugi i ostvarivati različiti napredak?

Može. S jednim korisničkim računom se postigne neka razina u igrici, to se zapamti, a zatim se prebaci na drugi korisnički račun i napravi novo postignuće bez da se miješa s onim prethodnim postignućem. Što znači kako su svi korisnički računi povezani samo sa svojim postignućem.

6) Pamti li se napredak zasebno za svaki korisnički račun, neovisno o tome igra li se zaredom na istom računalu?

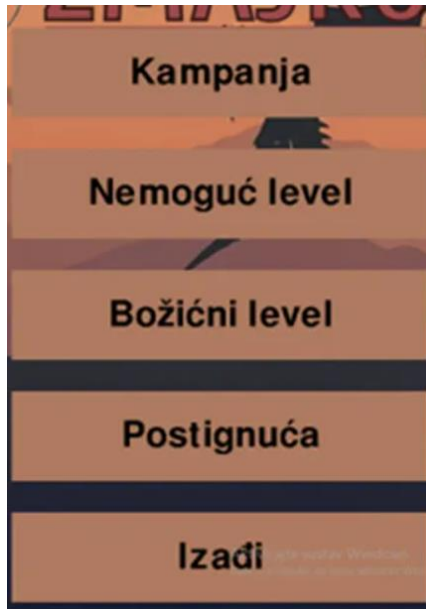
Sukladno prethodnom testu 5), pamti se taj poredak.

7) Može li se birati izgled zmaja?

Postoji nekoliko različitih dizajna zmajeva te se na početnoj stranici može taj dizajn i izabrati, sukladno testu 2). S tim se zmajem onda i igra igrica.

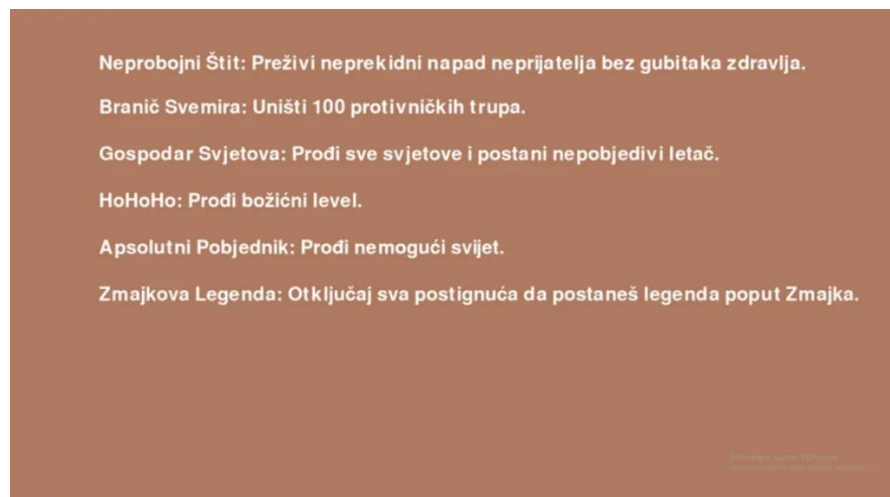
8) Odvede li svaki gumb na mjesto gdje treba?

Svaki gumb odvede na mjesto gdje treba. „Kampanja“ odvodi na levele, „Nemoguć level“ na jedan level koji je „nemoguće“ riješiti, „Božićni level“, postignuća gdje se nalazi 6 postignuća i „Izadi“ koji omogućuje izlaz iz igrice.



9) Pojavljuju li se postignuća kada se pritisne gumb „Postignuća“?

Pojavljuju se. Postoji ih šest i crvenih su slova, a kada se postignu, postanu zelenih slova. Slika je iz starije verzije, boje su nadodane u finalnu.

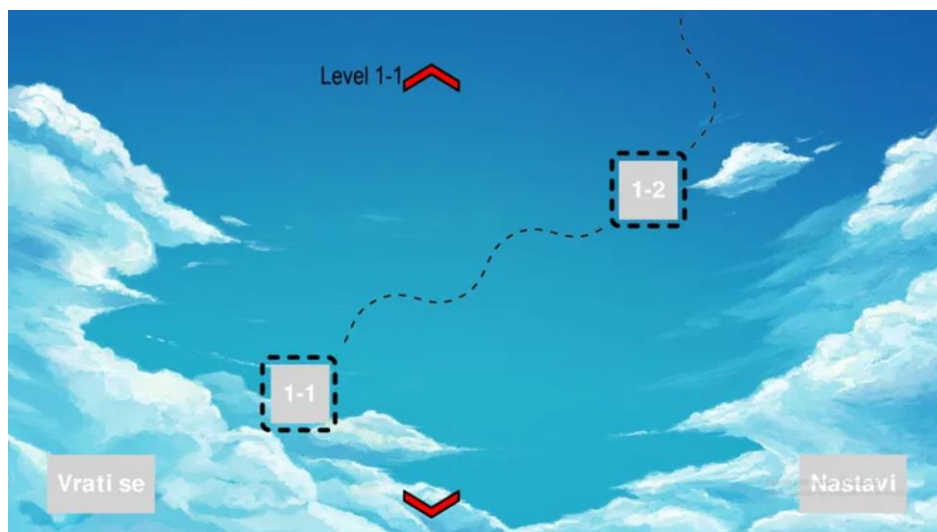


10) Kako izgledaju strelice za listanje levela?

Strelice za listanje levela nalaze se za odlaženje prema gore i prema dolje. Prije nije odgovaralo to što je strelica za gore postojala iako se došlo do zadnjeg levela, a postojala je i strelica prema dolje iako se došlo do prvog levela. U finalnoj verziji je to popravljeno.

11) Upadaju li gumbi za nove levele u ocrtano područje?

Gumbi za nove levele su kada sam testirala bili izlazili van iz ocrtanog okvira. To je u finalnoj verziji također popravljeno.



12) Može li se prijeći na određeni level bez da se prošao onaj koji mu prethodi?

Ne može. Pojavi se porukica kako se ne može preskočiti prethodni level.

13) Kada se igrica započne, izlazi li zmaj kojim se upravlja izvan okvira?

Ne. Uvijek ostaje u okviru, kada se ode do ruba, ne može se proći izvan.

14) Funkcionira li upravljanje zmaja tipkovnicom?

Da. Upravlja se isključivo tipkovnicom.

15) Ima li beskonačno mnogo ptica, aviona, vanzemaljaca, meteora i vjetrova dok se ne prijeđe level?

Da. Oni padaju i otežavaju level sve dok se level ne prođe. Ptice i meteori padaju, avioni se kreću horizontalno, kao i vjetar koji odnosi zmaja prema lijevo i tako otežava igru.



16) Koliko su randomizirana kretanja objekata iz prethodnog testa?

Randomizirana su u potpunosti. Ne kreću se prema „špranci“, već ovisno o zmajevu položaju otežavaju prolazak levela.

17) Kako se zmaj i objekt sudaraju?

Tako da kada se sudare, zmaju se boja izblijedi, ukazujući na to da se izgubio jedan život.

18) Gubi li se život kada se sudare zmaj i objekt?

Da, sukladno prethodnom testu 17).

19) Kada se pauzira igrice, nastavlja li kretanje zmaja tamo gdje je stalo na praćenju napretka sa strane?

Ovo nije radilo kada sam prije testirala, no u finalnoj verziji igrice je popravljeno. Kada bi se pauzirala igrice, bio bi prividno pauziran napredak, ali kada bi se ponovno pokrenula igrice, napredak bi nastavio ondje gdje bi nastavio kao da nikad nije ni pauzirana igrice.

20) Kako funkcionira kompletan gubitak života?

Postoje 3 života koja se izgube ako se zmaj sudari s nekim objektom. Kada se u potpunosti izgube životi, završava igrice.

21) Kako se koriste i rade li pojačatelji moći?

Postoje 4 pojačatelja moći; užarena kugla, vodena kugla, vatreni štit i malene vodene kuglice. Oni se mogu sa strane odabrati klikom na mišu. Užarena kugla može sve na što se baci uništiti, vodena kugla uništava sve po toj liniji po kojoj je bačena do kraja ekrana, osim meteora, vatreni štit štiti zmaja od svega, a malene vodene kuglice se bace u različitim smjerovima po prostoru. Svaki od pojačatelja ima određeno vrijeme koje se ne smije koristiti nakon ponovnog korištenja. Radili su svaki put kada sam testirala.



22) Radi li praćenje napretka igrice sa strane dok se igrice igra?

Radi, osim kada nije radilo pauziranje igrice pod testom 19), ali sada sve radi u finalnoj verziji.



23) Funkcionira li „replay“ gumb?

Funkcionira. Omogućava ponovni pokušaj igranja levela koji je prethodno prijeđen.