**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. Slike postavljene su stare zato što je dokument pisan istovremeno dok se kod nadograđivao; slike još bolje pokazuju napredak.

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. Jedino se pomaknuo gumb za upute igranja igrice zato što je bio na sredini, što nije bilo baš estetski lijepo. Sada je s ostalim gumbovima.

1. 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. Kasnije je samo prilagođen raspored strelica.

Slika na kojoj se prikazuje šišmiš, sisavac, mali smeđi šišmiš, Veliki smeđi šišmiš

Opis je automatski generiran

1. 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. Kada sam prvi put testirala, nije funkcioniralo zato što se tako poremetio raspored cijelog grafičkog sučelja.

1. 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 verzji funkciju „izbrisi“ zamijenio je „x“.

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, zaslon

Opis je automatski generiran

1. Može li se prelaziti s jednog korisničkog računa na drugi i ostvarivati različit 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.

1. 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.

1. 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.

1. 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 „Izađi“ koji omogućuje izlaz iz igrice. Nadodan je kasnije i gumb, kako sam prije spomenula, koji odvodi na pravila igrice.

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

1. 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. Funkcionira i ta promjena boje.

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font, dizajn

Opis je automatski generiran

1. 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.

1. 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.

Slika na kojoj se prikazuje oblak, snimka zaslona, nebo, Plavetnilo

Opis je automatski generiran

1. 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.

1. 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.

1. Funkcionira li upravljanje zmaja tipkovnicom?

Da. Upravlja se isključivo tipkovnicom.

1. Ima li beskonačno mnogo objekata dok se ne prijeđe level?

Da. Oni padaju i otežavaju level sve dok se level ne prođe. Neki se kreću vertikalno, a neki horizontalno.

Slika na kojoj se prikazuje snimka zaslona, igra za PC, softver videoigre, digitalno skladanje

Opis je automatski generiran

1. 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.

1. Kako se zmaj i objekt sudaraju?

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

1. Gubi li se život kada se sudare zmaj i objekt?

Da, sukladno prethodnom testu 17).

1. Kada se pauzira igrica, 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 igrica, bio bi prividno pauziran napredak, ali kada bi se ponovno pokrenula igrica, napredak bi nastavio ondje gdje bi nastavio kao da nikad nije ni pauzirana igrica.

1. 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 igrica.

1. 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.

Slika na kojoj se prikazuje šarenilo, dizajn

Opis je automatski generiran

1. Radi li praćenje napretka igrice sa strane dok se igrica igra?

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



1. Funkcionira li „replay“ gumb?

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

1. Kako uopće prelazim na nove levele?

Isprogramirano je tako da se ne može stisnuti na level, već se stišće da se nastavi igrica na gumbu „Nastavi“. Prvi put kada sam probavala prijeći na novi level, bilo je nekih grešaka, ali sada sve radi kako treba. I dalje vrijedi ako se stisne na gumb levela da se ne može otključati taj level ako se nije prešao onaj prije.

1. Kako izgleda kada se upiše korisnikovo ime?

Nije ime na sredini mjesta gdje treba biti zato što je namještena sredina prema gornjoj granici duljine imena; 9 slova. Stoga, ime nije uvijek na sredini. No, to nije nekakva velika greška, stoga nije bilo potrebe popravljati.

1. Kako postignuća funkcioniraju?

Iako je to već testirano, samo napominjem kako je u finalnoj igrici jest sve namješteno tako da sve funkcionira s promjenom boje postignuća kako bi korisnik znao koje je postignuće postigao.