GAME ĐÀO VÀNG TRÊN NỀN ANDROID

**T EST PLAN**

Bảng các lọai kiểm thử có thể tiến hành và phục vụ cho các mục đích khác nhau thông qua các giai đọan của dự án, bao gồm units, intergrated units, application and system.

1 Giới thiệu

Lập kế hoạch cho việc testing game ĐÀO VÀNG trên nền Android ,để đảm bảo việc testing được thực hiện đúng kế hoạch thực hiện đầy đủ các yêu cầu cần thiết và đạt hiệu quả công việc cao.

* 1. Mục đích.

Tài liệu Test Plan này dành cho dự án Game ĐÀO VÀNG Testing hỗ trợ những mục tiêu sau đây:

* Sử dụng các công cụ cũng như các kỹ năng để thực hiện việc test phầm mềm quản lý thư viện với các thông tin :
* Lập kế hoạch cụ thể cho dự án này
* Phân chia công việc hợp lí
* Đảm bảo thực hiện đúng thời gian và đúng chất lượng
* Những yêu cầu được đề nghị cho việc test
* Tìm hiểu kỹ về chương trình các chức năng và cách làm việc để hiểu sâu được dự án này
* Thực hiện đầy đủ các test case cho dự án
* Báo cáo đầy đủ công việc của từng người
* Kiểm soát tốt các công việc tránh sự hỗn loạn giữa các thành viên
* Xử lý các bug một cách nhanh chóng và hiệu quả
  1. Nền tảng.

Dự án này sử dụng các công cụ và các kỹ năng cần thiết để test phầm mềm Game ĐÀO VÀNG trên nền android .đây là dự án giúp cho các nhóm làm việc theo nhóm được dễ dàng hơn và được quản lý chặt chẽ hơn.Với các chức năng và kiến trúc chính như:

* Chức năng quản trị (quản trị project, user,báo cáo)
* Cấu hình game
* Xem các log(lỗi ứng dụng)

Với mỗi project đều được quản lý chặt chẽ theo từng use-case và từng thành phần trong project,theo dõi được tất cả các bug,các bug chưa xử lý,các bug mới tạo ra,các bug mới cập nhật…phân loại theo trạng thái của các bug trong mỗi dự án và có thể gán các bug cho các user trong dự án để xử lý

Dựa vào các chức năng và cấu trúc của một game đào vàng từ đó lập kế hoạch và phân công để thực hiện công việc testing một cách thuận tiện và chính xác

Kế hoạch dự kiến :theo bảng phân công công việc như đã nêu trên

* 1. Phạm vi.

Các giai đoạn chính của quá trình testing:

* Test giao diện.
* Xem xét mức độ tiện dụng
* Tính dễ chơi, dễ hiểu game
* Cách thức trình bày giao diện, các button chính.
* Test chức năng chính của game
* Tạo profile để chơi game.
* Người chơi chọn chế độ game
* Cho người chơi vào Shop thực hiện giao dịch.
* Người chơi xem tổng điểm tích lũy.
* Người chơi nhặt vật phẩm
* Test quy trình quản trị project:
* Các trường hợp khởi tạo dự án
* Phân quyền project
* Phân công công việc của dự án cho các member
* Quản lý quá trình làm việc
* Quá trình phát hiện lỗi, phân loại lỗi và sử lý
  1. xác minh thẩm định dự án

Bảng ở dưới đồng nhất tài liệu và tính sẵn sàng được dùng để phát triển test plan:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tài liệu** | **Có sử dụng hay không** | **Ghi chú** |
| Đặc tả yêu cầu | Có |  |
| Chỉ rõ những chức năng | Có |  |
| Báo cáo Use-case | Có |  |
| Chỉ rõ thiết kế | Có |  |
| Mẫu | Có | Sử dụng mẫu có sẵn |
| Người sử dụng những tài liệu | Có | Tất cả các thành viên có liên quan đến dự án đề sử dụng tài liệu |
| Mô hình prototype | Không | Không cần thiết |

1. kế hoạch test
   1. Testing chức năng.

Testing Chức năng của những mục đích test cần phải tập trung vào bất kỳ yêu cầu nào cho test mà có thể được theo vết trực tiếp để sử dụng những trường hợp hay những chức năng nghiệp vụ và những quy tắc nghiệp vụ. Dạng này (của) testing được dựa trên kỹ thuật Black Box, mà đang xác minh ứng dụng và những quá trình bên trong của nó bởi việc tương tác với ứng dụng qua giao diện đồ hoạ(GUI) và phân tích đầu ra hay những kết quả,việc đồng nhất hóa bên dưới là một bản soạn thảo của việc test đề nghị cho mỗi ứng dụng

|  |  |
| --- | --- |
| Mục tiêu test | Đảm bảo rằng những chức năng hợp lệ của mục đích của việc test, bao gồm chức năng chọn profile chơi game, chức năng vào shop giao dịch, chức năng chọn chế độ chơi… |
| Kỹ thuật | Thực hiện mỗi user case, luồng use case hay chức năng,sử dụng yêu cầu hợp lệ hay không hợp lệ để xác minh những đều dưới  Những kết quả được chờ đợi xuất hiện khi chọn chức năng hợp lệ  Lỗi hay những thông báo cảnh báo thích hợp được trình bày khi người chơi chọn chức năng không đúng.  Mỗi quy tắc nghiệp vụ được ứng dụng đúng đắn |
| Tiêu chuẩn hoàn thành | Tất cả các test plan đã được thực hiện.  Tất cả các nhược điểm đã được xác định |
| Những sự xem xét Đặc biệt: | Xác định hay mô tả những tiết mục hay những vấn đề(bên trong hay bên ngoài) mà ảnh hưởng đến sự thi hành và thực hiện của chức năng test |

* 1. Testing giao diện.

Testing giao diện người dùng xác minh một sự tương tác của người sử dụng với phần mềm. Mục đích của Testing Giao diện người dùng sẽ bảo đảm rằng giao diện người dùng cung cấp cho người sử dụng với sự truy cập thích hợp và sự hướng dẫn thông qua những chức năng của mục đích test.Trong sự bổ sung, test UI bảo đảm rằng những đối tượng bên trong chức năng UI như sự chờ đợi và phù hợp với những mong đợi của người chơi game.

|  |  |
| --- | --- |
| Mục tiêu test | Xác minh những điều sau:  Sự hướng dẫn thông qua mục đích của test đúng mức phản chiếu những chức năng nghiệp vụ và những yêu cầu bao gồm từ button tới màn hình chính các thao tác chạm vuốt.  Những đối tượng và những đặc trưng của game Andriod, như những menu, kích thước, vị trí trạng thái, và tiêu điểm phù hợp với những tiêu chuẩn |
| Kỹ Thuật: | Tạo ra hay sửa đổi những việc test cho mỗi màn hình để xác minh sự hướng dẫn thích hợp và trạng thái của đối tượng cho mỗi ứng dụng màn hình và level game. |
| Tiêu chuẩn Hoàn thành: | Mỗi sự thành công của màn hình được xác minh để nhất quán những cái còn lại với phiên bản tiêu chuẩn hay bên trong tiêu chuẩn chấp nhận được |
|  |  |

* 1. Testing sự thực thi.

Định hình Sự thực thi là một việc test sự thực thi trong thời gian được đáp ứng, những nhịp độ thực hiện game, và những yêu cầu khác cần xử lý theo thời gian được đo lường và ước lượng. Mục đích của định hình Sự thực thi là để kiểm tra những yêu cầu thực hiện đã đạt được. định hình Sự thực thi được bổ sung và thực hiện để mô tả và hòa hợp một mục đích của test những thái độ thực hiện như một chức năng của điều kiện như quản lý hay những cấu hình phần cứng hay bộ nhớ. Vì trên di động không gian bộ nhớ thường không nhiều.

* 1. Testing trọng tâm.

Test trọng tâm là 1 kiểu của thực thi test được bổ sung và thực hiện để tìm thấy những lỗi vì thiếu tài nguyên hay sự cạnh tranh về tài nguyên. Bộ nhớ hay không gian đĩa thấp có thể để lộ ra những khuyết điểm trong mục đích của việc test là không được trình bày dưới những điều kiện bình thường. Những khuyết điểm khác có lẽ là kết quả từ sự cạnh tranh về tài nguyên dùng chung như việc tràn bộ nhớ.test trọng tâm cũng có thể được sử dụng để xác định co6ng việc mục đích của việc test có thể xử lý được

* 1. Testing dung lượng.

Test dung lượng đưa ra những mục đích của test tới những số lượng lớn của dữ liệu để xác định nếu những giới hạn đạt được mà gây ra sự thất bại của game.test dung lượng cũng xác định tải trọng tối đa liên tục hay dung lượng mục đích của việc test có thể xử lý theo một thời kỳ đã cho. ví dụ, nếu mục đích của việc test đang xử lý một tập hợp những thao tác tạo mới profile ,một test dung lượng sẽ sử dụng một test cơ sở dữ liệu lớn và game vẫn lưu trữ bình thường và đúng.

* 1. Testing cho hết lỗi và sự phục hồi.

Testing cho việc bắt hết lỗi và sự phục hồi đảm bảo rằng những mục đích của test được thành công không còn lỗi và phục hồi từ một sự đa dạng của phần cứng,phần mềm hay mạng không hoạt động với sự mất mát quá nhiều hay toàn bộ dữ liệu.

1. Công cụ test.

Những công cụ sau đây sẽ được sử dụng cho dự án này

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Công việc | Công cụ | Nhà cung cấp | Version |
| Test Source | Eclip ,NUnit |  |  |
| Công cụ cho test chức năng | Eclip ,NUnit |  |  |
| Công cụ cho test sự thi hành | Eclip ,NUnit |  |  |
| Sự theo dõi khuyết điểm | Word, game đào vàng |  |  |
| Quản lý dự án | Word, game đào vàng |  |  |