Testiraportti

Aiheen nimi: Peliprojekti Sprint 2

Vaihe: Järjestelmätestaus  
Tekijä ja päiväys: Aleksi Rytkönen 2006302 28.11.2021

# 1. Testauksen kohde

Testauksen kohteena on tekemämme ketterän kehitysprojektin projektityö. Testiympäristönä käytän Unreal Engine 4 sovellusta.

Testattavana versiona toimii ensimmäisen sprintin aikana tehdyt pelin osat. Kyseessä on järjestelmätason testaaminen.

# 2. Poikkeamat

Testi suoritettiin testisuunnitelman mukaan, ei poikkeamia.

# 3. Testauksen kattavuus

Testauksen kattavuus 100%. Kaikki toiminnot sovelluksesta tuli testattua.

# 4. Testauksen tulokset

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Testinumero | Testi | Odotettu tulos | Tulos |
| 1 | Hahmon liikutus | Hahmoa voi liikuttaa | EI |
| 2 | Pelikenttä aukaisu | Pelikenttä aukeaa pelaa napista | OK |
| 3 | Pelikentän sulku | Pelikentän voi sulkea pelin sisältä | EI |
| 4 | Hahmon hyppääminen | Hahmo hyppää hyppypainiketta painettaessa | EI |

Ohjelma ei läpäissyt testausta. Hahmoa ei pysty liikuttamaan, eikä hahmolla pystynyt hyppäämään. Pelikenttää ei myöskään pystynyt sulkemaan vielä pelinsisäisesti. Käytetty aika testaamiseen 14-minuuttia. Syyt virheisiin johtuvat puuttuvasta ohjelmoinnista ja ilmeisimmin projektityön sopimisesta. Toimenpiteet korjaukselle, lisätään pause- menu josta pelin voi sulkea ja sen toiminallisuus. Ohjelmoidaan hahmolle myös liikkuminen jos näin on sovittu ja hahmolla hyppääminen.

# 5. Arviointi

Virheitä löytyi 3/4. Virheet johtuvat pelin ohjelmoinnista ja toteutuksen sopimisesta. Liikkumista ei hahmolle ole tulossa muulla tavoin kuin hyppääminen, mutta nämä kuuluivat silti testiprotokollaan. Testauksen tehokkuus oli hyvä, testauksen kohde oli helppo ja virheet nousivat esille helposti.