Testiraportti

Aiheen nimi: Peliprojekti Sprint 2

Vaihe: Järjestelmätestaus  
Tekijä ja päiväys: Aleksi Rytkönen 2006302 7.12.2021

# 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 | Kerättävien kolikoiden kerääminen | Kolikot voi kerätä | OK |
| 2 | Kerättävien paperilennokkien kerääminen | Lennokit voi kerätä | EI |
| 3 | Kosketusinputin testaus | Kosketusinput toimii | OK |
| 4 | Rahojen tallennus | Kerätyt rahat tallentuu | OK |
| 5 | Karttavalikosta kartan vaihtaminen | Kartta vaihtuu | OK |
| 6 | Kysymyksien ilmestyminen pelitasoon | Kysymykset ilmestyvät pelitasoon | EI |
| 7 | Jahdattava hahmo pelitasossa | Jahdattava hahmo löytyy pelitasosta | OK |

Ohjelma ei läpäissyt testausta. Paperilennokkeja ei pysty keräämään, eikä kysymykset ilmesty pelitasoon. Käytetty aika testaamiseen 34-minuuttia. Syyt virheisiin johtuvat puuttuvasta ohjelmoinnista. Toimenpiteet korjaukselle, ohjelmoidaan keräämismekaniikka paperilennokeille ja niiden toiminnallisuus jotta kysymykset ilmestyvät pelitasoon.

# 5. Arviointi

Virheitä löytyi 2/7. Virheet johtuvat pelin ohjelmoinnista.. Testauksen tehokkuus oli hyvä, testauksen kohde oli helppo ja virheet nousivat esille helposti.