

Estratégia de Teste

Histórico de versões

Versão	Data
1.0	07/06/2021

Escopo

Esse documento descreve um guia geral de como os testes devem acontecer na UltraGames. Nós visamos testar os jogos intensivamente para evitar erros que geram frustração e raiva, estragando a experiência do jogador. Isso é obtido tendo os responsáveis pelos testes participando de reuniões e decisões sobre o software desde o início do projeto, provendo insumos para estabelecer o plano de teste e o esforço que será gasto. No planejamento, cada projeto tem autonomia de escolher quais técnicas serão usadas considerando aplicação das técnicas de teste funcional, estrutural, baseado em erros e teste exploratório.

Estrutura Organizacional

Ao início do projeto pelo menos um colaborador deve ser designado como analista de teste, não precisa ser exclusivamente analista de teste, e o analista também pode variar ou ter mais de um atuando ao mesmo tempo, porém é importante que o analista não esteja envolvido em atividades de implementação e que ele não teste o próprio código ou os artefatos que ele mesmo fabricou.

Gestão de Risco

No planejamento do projeto os riscos relacionados às atividades de teste devem ser identificados e documentados, para cada risco também deve ser pensado se é possível evitá-lo e o que fazer caso ele se concretize.

Estratégia de Documentação de Teste

Os seguintes documentos são gerados por testes:

- Visão do processo em Notação de Modelagem de Processos de Negócio (BPMN).
- Documento de políticas de teste.
- Documento de estratégia de teste.
- Plano de Teste.
- Relatórios de execução dos testes.

Os documentos usarão como referência a ISO/IEC/IEEE 29119:2013 e o material disponibilizado no Turing para a disciplina Teste de Software - 2020/2 (ES). Caso haja a necessidade de alteração dos documentos, a equipe precisa acordar entre si.

Priorização de Testes

Visando o princípio de que a experiência do jogador é um dos aspectos mais importantes dos produtos da UltraGames, a estratégia de priorização de testes priorizar a descobertas de erros que impeçam o jogador de continuar jogando, como falhas e fechamentos, e bugs que geram frustração e raiva nos jogadores.

Gerência de Configuração

Todo projeto deve ter sua gerência de configuração com controle de versão, disponibilizando em um repositório online, como o GitHub, os documentos gerados pelos testes.