

Unity_Pathfinder – Testaufbau

Als Testverfahren für den Unity_Pathfinder wurde ein Crowdfunding basierter Ansatz verfolgt, bei dem einzelne Tester einen Testbogen bekommen, den sie abarbeiten und dokumentieren was ihnen aufgefallen ist, welche Hindernisse sie behindert haben und welche Funktionen in welchem Rahmen erfolgreich abgelaufen sind.

Es wurde entschieden einen solchen Testansatz zu wählen, da dieser in der Spieleindustrie durchaus üblich ist und viele auf Unity beruhende Programmteile durch Unittests nicht abgedeckt werden können.

Die Testbögen umfassen folgende Tests und Abdeckungen:

- Die Tester führen Abläufe im Programm durch die mehrere bzw. alle Komponenten der Software umfassen und bei versagen oder fehlerhafter Funktion keinen vollständigen Ablauf des Testszenarios zulassen.
- Die Tester führen Abläufe im Programm durch die mehrere bzw. alle Schnittstellen der Software umfassen und bei nicht korrekter Übermittlung von Daten über die Schnittstellen keinen vollständigen Ablauf des Testszenarios zulassen.
- Die Tester führen Abläufe im Programm durch welche die gesamte Software mit all ihren Bausteinen benötigt, um ein positives Testergebnis zurückzuliefern.
- Die Tester installieren / öffnen die Software auf ihren eigenen Rechnern und führen die Tests dort aus, um zusätzlich die Funktion auf fremd Systemen zu garantieren.
- Die Tester geben ihr persönliches Feedback zur Applikation und können Verbesserungsvorschläge bezüglich UX/UI abgeben.