

ПЛАН ТЕСТИРОВАНИЯ

1. ID

Тестирование игрового проекта Warage.

2. Введение

Данный документ является планом тестирования игрового проекта Warage. Он описывает стратегию, подходы, сроки и объем тестовых работ, а также критерии начала и окончания тестирования и оценку рисков. План используется для валидации качества игрового программного обеспечения.

3. Описание проекта.

Warage - игра в жанре “стратегия в реальном времени” в фэнтезийном сеттинге. Предполагает несколько режимов боев в формате PvE и PvP. Платформа - ПК.

4. Объекты тестирования

Ниже приводится список объектов функционального тестирования:

- Запуск игры
- Запуск режима обучения
- Запуск различных режимов игры
- Боевка
- Анимация боя
- Настройки игры
- Заккрытие приложения

5. Что будет тестироваться?

Функции:

- Загрузка игры
- Загрузка режима обучения
- Удобство управления
- Анимация боя
- Настройки игры
- Заккрытие приложения

6. Что не будет тестироваться ?

Функции, которые не будут тестироваться:

- режим игры PvP
- игровой баланс
- игровая экономика
- функции юнитов

Причина: для тестирования потребуется существенное время и большой штат специалистов. Рекомендуется проведение ОВТ с большим количеством пользователей.

7. Подход

Во время тестирования будет проводиться функциональное и нефункциональное тестирование методом “черного ящика”. Ввиду отсутствия документации к продукту с функциональных требованиями, ожидаемые результаты тестирования будут определяться здравым смыслом и опытом тестировщика.

Функциональное тестирование включает в себя проверку основного функционала игры: запуск и прохождение обучения, запуск различных режимов игры, прохождение миссий сюжетной кампании.

Нефункциональное тестирование включает

- тестирование интерфейса
- тестирование юзабилити

Кроме того, будет проводиться:

- тестирование совместимости со следующей программной и аппаратной частями:

Windows 7 64-bit

Windows 10 64-bit

Radeon RX 590

GeForce GTX 1070

8GB DDR4
16GB DDR4

и тестирование клиент-серверного взаимодействия в условиях медленного канала связи (до 1 Мб/сек).

Для проведения тестирования производительности и совместимости будут использоваться следующие техники тест-дизайна:

“Попарное тестирование” для оптимизации временных и трудовых затрат с сохранением максимального тестового покрытия.

8. Критерии успешности тестирования

- Осуществлено достаточное тестовое покрытие, где критерий достаточности составляет составление тестов для 99% и более требований.
- Тест-план составлен и утвержден тест лидом и заказчиком.
- Все тестовые сценарии с высоким приоритетом закрыты с результатом «пройден/pass».

9. Критерии прерывания и продолжения тестирования

Критерием прерывания тестирования является появления и занесения в баг-трекинг систему блокирующих багов.

Критерием продолжения тестирования закрытие блокирующего бага в баг-трекинг системе.

10. Результаты проведения тестирования

Результатом проведения тестирования является получение следующих документов: тест-план, набор тестовых сценариев в системе TestRail, отчет о дефектах в системе Jira.

11. Задачи

Для проведения тестирования

<i>Задача</i>	<i>Расположение</i>
Написание тест-плана	Создание тест-плана, обязанности
Написание тест кейсов	Объекты тестирования, обязанности
Разработка критериев успешности тестирования	Критерии успешности тестирования
Проведение тестирования и оценка результатов	Подход к тестированию, обязанности
Создание отчетов о результатах тестирования	Результаты проведения тестирования

12. Технические требования

Тестирование приложение будет происходить на следующих операционных системах: Windows 10, Windows 7.

13. Обязанности

1	Тестировщик	Написания тест-кейсов для тестирования следующей функции: Запуск игры
2	Тестировщик	Написания тест-кейсов для тестирования следующей функции: Загрузка режима обучения

3	Тестировщик	Написания тест-кейсов для тестирования следующей функции: Анимация боя
4	Тестировщик	Написания тест-кейсов для тестирования следующей функции: Настройки игры
5	Тестировщик	Написания тест-кейсов для тестирования следующей функции: Заккрытие приложения
6	Тестировщик	Написания тест-кейсов для тестирования интерфейса
7	Тестировщик	Написания тест-кейсов для тестирования совместимости
8	Тестировщик	Написания тест-кейсов для тестирования клиент-серверного взаимодействия в условиях медленного канала связи (до 1 Мб/сек)

9	Тестировщик	Написания тест-кейсов для тестирования локализации в соответствии с чек-листом
---	-------------	--

14. Необходимые компетенции

Для выполнения поставленных задач необходимо обладать следующими компетенциями:

- знание и умение использования правил написания тест планов, в том числе основанных на стандарте IEEE-829 ;
- знание и умение применить техники тест дизайна
- знание различных типов тестирования в том числе функционального и нефункционального , такого как тестирование интерфейса и юзабилити
- умение использование тест менеджмент системы, выбранной для текущего проекта и т.д.

15. Расписание/ срок сдачи

Срок утверждения и внесения всех тест-кейсов в тест менеджмент систему - 21.09.2021

Срок составления отчетов - 23.09.2021

Срок сдачи проекта - 23.09.2021

16. Риски и их устранение

Возможные риски во время тестирования:

- Недостаточное количество кадровых ресурсов для тестирования приложения в установленные сроки;
- Отсутствие необходимого оборудования, программного обеспечения, данных или инструментов;
- Изменения оригинальных требований или инструкций;
- Количество допустимых дефектов будет увеличено;
- Тест команда будет работать сверхурочно. Это негативно может повлиять на боевой дух команды;
- Объемы плана могут быть изменены;

- Тестирование приложения может быть просто остановлено (крайний случай).