

Testausdokumentti

Testaamisen kanssa oli hyvin hankalaa päästä alkuun. Tämä johtui suurimmaksi osaksi siitä, että lähdin liikkeelle tekstipohjaisen käyttöliittymän enkä varsinaisen pelilogiikan suunnittelusta. Pelilogiikankaan testaaminen ei sujunut ongelmitta. Logiikka muuttui jatkuvasti jopa dramaattisen suuria hyppäyksiä, jolloin suuri osa testaamisesta piti toteuttaa uudelleen.

Lisäksi törmäsin usein ongelmaan, etten kunnolla tiennyt, mitä testata. Usein kuitenkin keksin testattavaa yrityksen ja erehdyksen kautta. Esimerkiksi Vuosilukukirjasto-luokkaa tehdessäni ongelmia esiintyi muun muassa vuosilukutiedostojen lukemisen ja niiden taulukkoon siirtämisen kanssa. Näinollen huomasin kyseisten osa-alueiden kaipaavan testaamista.

Historian havinaa -pelissä on alunalkujaan tietty määrä tapahtumia ja vuosilukuja, eikä pelaajan ole mahdollista pelistä käsin muuttaa tätä ominaisuutta. Ainoa syöte, jolla pelaaja oikeastaan voi koetella ohjelmaa, on kyseltävien vuosilukujen määrä. Peli kuitenkin näyttää kokeilujen ja testien perusteella toimivan, vaikka kyseltävien vuosilukujen määrä olisi jopa 2000.

Projektissani on yhteensä 25 testiä. Niitä ei ole määrällisesti kovinkaan paljon, sillä esimerkiksi käyttöliittymän testaaminen suoritettiin käsin. Lisäksi useiden testien tapauksissa yksi testi käsitteli erittäin sulavasti useamman, toisiinsa sidoksissa olleen metodin ja ominaisuuden. Olen pyrkinyt testaamaan ohjelman eri osia erilaisten tilanteiden pohjalta, ja toivon onnistuneeni tehtävässä hyvin.