

Testausdokumentti

Ohjelman testauksessa on pyritty testaamaan pääosin pisteytyslogiikkaa, sekä kuvioihin liittyvää logiikkaa (eivät mene seinistä/lattiasta/riveistä läpi, kääntyvät oikein jne).

Osa testeistä testaa ainoastaan "sattumanvaraisia" tilanteita, sillä mahdollisia testattavia tilanteita esimerkiksi kuvioiden kääntämiseen liittyen on erittäin monta. Jokaisella kuviolla on 1-4 eri asentoa ja periaatteessa olisi testattava kääntyykö kuvio oikein seinän, lattian ja erilaisten rivistruktuurien vieressä näissä kaikissa asennoissa.

Käytännön syistä suuri osa käytännön testauksesta onkin tehty itse peliä pelaamalla, johon on käytetty aikaa arviolta muutamia tunteja. Näin olen pyrkinyt testaamaan sekä kuvioiden kääntämistä, pisteytyslogiikkaa, että myöskin vaikeustason oikeaa vaihtumista. Myös valikoita, pelin keskeyttämistä ja yleistä toiminnallisuutta on testattu käsin pelaamisen ohessa ja hieman myös varta vasten.

Testausta on suoritettu sekä pelaamalla valmista peliä, että luomalla nk. testiskenaarioita. Esimerkiksi palkin kääntämisen oikeellisuutta tutkittaessa on käytetty ainoana putoavana kuviona Palkkia jne. Käyttöliittymän testaus on tehty kokonaan käsin. Erityisenä huomion kohteena on ollut se, miten itse peli on toiminut valikon rinnalla (ettei fokus pelistä katoa jos päästään klikkailemaan valikkoa kesken pelaamisen).

Olen myös järjestänyt peliin nk. "suljetun betan" ja pyytänyt kavereitani pelaamaan peliä. Näin on lähinnä varmistettu pelin oikeasta toiminnasta, sillä bugeja ei ole uusimmasta versiosta löytynyt.