**Laivapeli testaussuunnitelma**

Määrittelyt

Mistä projektissa on kyse? Tämän dokumentin tarkoitus.

* Peli, jossa laiva kulkee vesistössä ja sen mukana on Kala (Botti) joka, liikkuu ympäri vesistöä.
* Tässä testaussuunnitelmassa on projektissa suunniteltavan pelin testauksen suunnitelmat

Testausympäristö

Millaisessa ympäristössä pelin testaukset suoritetaan (tietokoneet, ohjelmat yms.)

* Testit suoritetaan Windows 10-käyttöjärjestelmässä käyttäen Unity-ohjelmaa ja Visual Studio-ohjelmaa
* Tämä pätee kaikkiin testeihin

Testauksen organisointi

Ketkä testaavat? Testauksen eteneminen.

* Antton ja Jukka
* Aina kun tehdään muutoksia niin peliä testataan siten, että katsotaan miten toimii ja miten se käyttäytyy muitten peliobjektien kanssa.

Toiminnallisten ominaisuuksien testaaminen

Tähän pitäisi suunnitella pari testi tapausta ja raportoida niiden onnistumiset

Ominaisuudet, joita ei testata

* Kaikki ominaisuudet ovat testattavia

Testauksen lopetuskriteerit

Milloin testaus voidaan lopettaa

* Testaus voidaan lopettaa, kun kaikki testit menevät läpi

Testauksen jälkeiset toimenpiteet

Mitä tehdään testauksien jälkeen

* Testauksen jälkeen toimitetaan testausraportti projektipäällikölle ja testatut osat merkitään testatuiksi