

Факультет інформатики та обчислювальної техніки
Кафедра інформатики та програмної інженерії

“ЗАТВЕРДЖЕНО”

Завідувач кафедри

_____ Едуард ЖАРІКОВ

“ ____ ” _____ 2024 р.

**ІГРОВИЙ ЗАСТОСУНОК МОДЕЛЮВАННЯ ПОВЕДІНКИ
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ АГЕНТІВ У 3D RPG З ВИКОРИСТАННЯМ
ІГРОВОГО РУШІЯ UNITY.**

Програма та методика тестування

КПІ.ІТ-0223.045440.04.51

“ПОГОДЖЕНО”

Керівник проєкту:

_____ Олексій ФІНОГЕНОВ

Нормоконтроль:

_____ Максим ГОЛОВЧЕНКО

Виконавець:

_____ Максим ТЕРЕШКОВИЧ

Київ – 2024

ЗМІСТ

1	ОБ’ЄКТ ВИПРОБУВАНЬ.....	3
2	МЕТА ТЕСТУВАННЯ	4
3	МЕТОДИ ТЕСТУВАННЯ.....	5
4	ЗАСОБИ ТА ПОРЯДОК ТЕСТУВАННЯ	6

1 ОБ'ЄКТ ВИПРОБУВАНЬ

Об'єктом випробування є мануальне тестування 3D RPG ігрового застосунку. Моєю метою є перевірка інтерактивності, геймплею та візуальної привабливості гри. У процесі тестування я зосереджуюсь на оцінці ігрових механік, таких як система бою, прокачки, класів, характеристик, ворогів, економіки і тд. Я також перевіряю інтуїтивність користувацького інтерфейсу та легкість навігації по ігровому світу. Я також досліджую поведінку NPC та інші елементи штучного інтелекту, щоб переконатися, що вони відповідають задуму гри. Нарешті, я оцінюю загальну атмосферу та історію гри, щоб забезпечити захоплюючий ігровий досвід. Всі ці тести виконуються з метою створення якісного ігрового продукту, який доставить задоволення гравцям та відповідатиме високим стандартам ігрової індустрії.

2 МЕТА ТЕСТУВАННЯ

Метою тестування є перевірка наступних аспектів:

- функціональність: програмне забезпечення повинно належним чином виконувати всі функції, передбачені для його роботи, а також ефективно обробляти запити клієнтів і надавати коректну інформацію у відповідях.;

- зручність використання: інтерфейс програми повинен бути простим і зрозумілим для користувачів, щоб користувачі могли легко скористатися всіма необхідними функціями без будь-якого надання додаткової інформації про них.

3 МЕТОДИ ТЕСТУВАННЯ

Для тестування програмного забезпечення використовуються такі методи:

– мануальне тестування – тестування без використання автоматизації, тест-кейси пише особа, що тестує програмне забезпечення;

Мануальне тестування варто обрати через його гнучкість та здатність швидко адаптуватися до змін у проекті. Воно дозволяє нам інтуїтивно знаходити баги та перевіряти програму з точки зору кінцевого користувача, забезпечуючи високу якість користувацького досвіду. Крім того, мануальне тестування не потребує створення складних скриптів, що економить час та ресурси.

4 ЗАСОБИ ТА ПОРЯДОК ТЕСТУВАННЯ

Процес тестування складається з одного етапу.

Основний і єдиний це мануальне тестування. Легкість використання дає нам змогу швидко та інтуїтивно оцінити коректність роботи програми визначивши її основні помилки та баги. Для того, щоб перевірити працездатність та відмовостійкість застосунку, необхідно провести наступні тестування:

- Вручне тестування: Виконання тестів вручну за допомогою реальних користувальницьких сценаріїв. Цей метод дозволяє отримати оцінку відповідності програмного забезпечення вимогам користувачів та оцінити зручність використання.

- Тестування в реальній середовищі: Проведення тестів у реальній середовищі, де програмне забезпечення буде використовуватись. Це може включати тестування на реальних пристроях, у реальних мережах або у реальних умовах роботи.

- Тестування продуктивності: Оцінка продуктивності програмного забезпечення, включаючи його швидкодію, витривалість, масштабованість та інші параметри. Це може включати тестування завантаження, стрес-тестування та інші види тестування продуктивності.