

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
**«Вятский государственный университет»**  
(ВятГУ)

**Тестирование**  
ПМ.03 Ревьюирование программных продуктов

---

Лежнин Михаил Иванович

*(Ф.И.О. обучающегося)*

---

09.02.07 Информационные системы и программирование

*(специальность)*

Учебная группа

ИСПк-301-51-00

Киров

2022 г.

## Оглавление

Тест: «Тестирование движения персонажа влево» .....	3
Тест: «Тестирование движения персонажа вправо».....	4
Тест: «Тестирование прыжка персонажа».....	5
Тест: «Тестирование сбора «Монет» персонажем» .....	6
Тест: «Тестирование сбора «Флага» персонажем» .....	7
Тест: «Тестирование «Шипов» при столкновении с персонажем».....	8
Тест: «Тестирование выхода персонажа за границы карты».....	9

## Тест: «Тестирование движения персонажа влево»

Наименование	Описание
Наименование проекта	BilliJ
Номер версии	1.0
Имя тестера	МА
Даты тестирования	20.11.2022
Test Case #	Move L
Приоритет тестирования (Малый/Средний/высокий)	Высокий
Название тестирования/Имя	Тестирование передвижения персонажа.
Резюме испытания	
Шаги тестирования	Запуск файла .exe. Зажать клавишу «А».
Данные тестирования	.exe файл
Ожидаемый результат	Персонаж начинает движение влево.
Фактический результат	Персонаж начинает движение влево.
Предпосылки	
Постусловия	
Статус (Pass/Fail)	Pass
Комментарии	-

## Тест: «Тестирование движения персонажа вправо»

Наименование	Описание
Наименование проекта	BilliJ
Номер версии	2.0
Имя тестера	МА
Даты тестирования	20.11.2022
Test Case #	Move R
Приоритет тестирования (Малый/Средний/высокий)	Высокий
Название тестирования/Имя	Тестирование передвижения персонажа.
Резюме испытания	
Шаги тестирования	Запустить файл .exe. Зажать клавишу «D».
Данные тестирования	.exe файл
Ожидаемый результат	Персонаж начинает движение вправо.
Фактический результат	Персонаж начинает движение вправо.
Предпосылки	
Постусловия	
Статус (Pass/Fail)	Pass
Комментарии	-

## Тест: «Тестирование прыжка персонажа»

Наименование	Описание
Наименование проекта	BilliJ
Номер версии	3.0
Имя тестера	МА
Даты тестирования	20.11.2022
Test Case #	Jump
Приоритет тестирования (Малый/Средний/высокий)	Высокий
Название тестирования/Имя	Тестирование передвижения персонажа.
Резюме испытания	
Шаги тестирования	Запустить файл .exe. Зажать клавишу «W».
Данные тестирования	.exe файл
Ожидаемый результат	Персонаж начинает движение вверх.
Фактический результат	Персонаж начинает движение вверх.
Предпосылки	
Постусловия	
Статус (Pass/Fail)	Pass
Комментарии	После определенного времени в воздухе персонаж перестает движение вверх.

## Тест: «Тестирование сбора «Монет» персонажем»

Наименование	Описание
Наименование проекта	BilliJ
Номер версии	4.0
Имя тестера	МА
Даты тестирования	20.11.2022
Test Case #	Collect 1
Приоритет тестирования (Малый/Средний/высокий)	Высокий
Название тестирования/Имя	Тестирование сбора персонажем объекта «Ягода».
Резюме испытания	
Шаги тестирования	Запустить файл .exe. Добраться персонажем до объекта «Ягода» и соприкоснуться с ним.
Данные тестирования	.exe файл
Ожидаемый результат	Сбор «Монет».
Фактический результат	Сбор «Монеты».
Предпосылки	
Постусловия	
Статус (Pass/Fail)	Pass
Комментарии	«Монетой» считается изображения золотой монеты. При сборе «Монеты» счетчик увеличится на +1, так же при сборе «Монета» пропадает.

## Тест: «Тестирование сбора «Флага» персонажем»

Наименование	Описание
Наименование проекта	BilliJ
Номер версии	6.0
Имя тестера	МА
Даты тестирования	20.11.2022
Test Case #	Collect 3
Приоритет тестирования (Малый/Средний/высокий)	Высокий
Название тестирования/Имя	Тестирование сбора персонажем объекта «Флаг».
Резюме испытания	
Шаги тестирования	Запустить файл .exe. Добраться персонажем до объекта «Флаг» и соприкоснуться с ним.
Данные тестирования	.exe файл
Ожидаемый результат	Продолжение игры с восстановлением всех объектов на уровне и возвращение персонажа в начало.
Фактический результат	Продолжение игры с восстановлением всех объектов на уровне и возвращение персонажа в начало
Предпосылки	
Постусловия	
Статус (Pass/Fail)	Pass
Комментарии	«Флага» считается красный флаг. При сборе «Флага» счетчик собранных «Монет» сбрасывается.

## Тест: «Тестирование «Шипов» при столкновении с персонажем»

Наименование	Описание
Наименование проекта	BilliJ
Номер версии	8.0
Имя тестера	МА
Даты тестирования	20.11.2022
Test Case #	Kill
Приоритет тестирования (Малый/Средний/высокий)	Высокий
Название тестирования/Имя	Тестирование взаимодействия персонажем с объектом «Шип».
Резюме испытания	
Шаги тестирования	Запуск файл .exe. Добраться персонажем до объекта «Шип» и соприкоснуться с ним.
Данные тестирования	.exe файл
Ожидаемый результат	Смерть персонажа.
Фактический результат	Смерть персонажа.
Предпосылки	
Постусловия	
Статус (Pass/Fail)	Pass
Комментарии	«Шипом» считается треугольник. Смерть перезапускает уровень и сбрасывает счетчик.



## Тест: «Тестирование выхода персонажа за границы карты»

Наименование	Описание
Наименование проекта	BilliJ
Номер версии	9.0
Имя тестера	МА
Даты тестирования	20.11.2022
Test Case #	Kill 2
Приоритет тестирования (Малый/Средний/высокий)	Высокий
Название тестирования/Имя	Тестирование случая выхода персонажа за пределы карты.
Резюме испытания	
Шаги тестирования	Запустить файл .exe. Добраться персонажем за предел карты карты.
Данные тестирования	.exe файл
Ожидаемый результат	Смерть персонажа.
Фактический результат	Смерть персонажа.
Предпосылки	
Постусловия	
Статус (Pass/Fail)	Pass
Комментарии	Смерть перезапускает уровень и сбрасывает счетчик.