Exercice : Stratégie de test

Contexte : imaginez-vous dans six ans. Vous avez pu décrocher un job chez l’un des plus gros éditeur de jeux vidéo du monde (Activision, EA, Epic Games,…). Vous auriez bien voulu y être développeur, mais il n’y avait pas de place dans ce secteur. Par contre vous êtes engagé dans la division Test.

Bien que vous ne soyez là que depuis quelques mois, votre manager vient vers vous et vous demande de proposer une stratégie de test pour un des prochains jeux.

Vous avez accès à toute la documentation du projet, notamment l’immense collection de User Stories qui ont été préparées durant le projet.

L’équipe de développement vous remet son travail sous la forme d’un énorme fichier qui contient le jeu dans le format nécessaire pour le déployer sur Steam.

Quelle stratégie proposez-vous que votre division mette en place pour arriver au point où vous êtes prêt à déposer ce fichier sur la vraie plate-forme Steam ?

|  |
| --- |
| Nom du studio |
| **Samyoan Corp.** |
| Titre du jeu |
| **Counter Attack : Local Defense** |
| Stratégie de test |
| Le logiciel utilisé pour ce jeu est Unity et il a été développé sur les autres machines au centre de développement de Samyoan Corp. Il y aura que des tests fonctionnels sur la machine que j’utilise. Il y aura un serveur Apache pour mettre enligne le jeu |
| Je vais préparer le logiciel Unity pour être sûr qu’il fonctionne sur ma machine. Je vais également utiliser un serveur pour mettre en ligne le jeu. |
| Ce logiciel est accessible par tous les développeurs et ils vont tous le tester un par un sur ma machine, y compris le patron de Samyoan Corp. |
| Pour le test de performance, il faut que le jeu puisse tourner au moins 30 FPS sur toutes les machines existantes et le serveur doit être capable de rester en ligne avec au maximum 1millions de connexions simultanées. |
| Test de robustesse, on fera un test où si un des utilisateurs efface par erreur un fichier du jeu, au moment de démarrage du jeu, le jeu doit être capable de réinstaller le fichier(s) manquant(s) et démarrer sans problèmes. |
| Le jeu doit faire des vérifications de si la machine a des plugins ou des fichiers qui rentrent en conflit avec le jeu et modifient le jeu, donc si les fichiers ne sont pas du jeu, il va les supprimer et remettre à jour le jeu. |
|  |
|  |
|  |