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 |
|  |
| Titre du jeu |
|  |
| Stratégie de test |
|  |