

Testowanie gier

Konrad Kasprzyk, Tomasz Woszczyński
Zestaw zadań nr 2

Zadanie 1

Trzy nietrywialne historyjki użytkowników dla gry UFC 3:

1. Jako nowy gracz chcę się nauczyć się poruszania, podstawowych ciosów i kombinacji, jak i blokowania, żeby mieć możliwość wdrożenia się do gry.
2. Jako dwójka graczy, chcemy mieć możliwość zagrania na siebie lokalnie, żeby się ze sobą zmierzyć.
3. Jako dwójka graczy/pojedynczy gracz, chcemy uruchomić sparing lokalnie z kolegą/botem, w którym możemy wykonać wszystkie ciosy, ale nie zadajemy sobie obrażeń, żeby przypomnieć sobie sterowanie po dłuższej przerwie.

Wyżej opisane historyjki spełniają kryteria *INVEST*:

1. **Niezależne:** Każdy ze scenariuszy wymaga obsłużenia przynajmniej jednego oddzielnego menu gry, wszystkie historyjki można wdrażać w dowolnej kolejności i żadne dwie historyjki nie są ze sobą powiązane.
2. **Negocjowalne:** Historyjki nie zawierają wszystkich szczegółów, a więc nie są traktowane jako specyfikacja wymagań, lecz jako sugestia stylu działania wybranej części gry.
3. **Wartościowe:** Każda historyjka jest wartościowa z punktu widzenia gracza, nie skupiają się one na tym, jakie technologie są wykorzystywane przez zespół deweloperów, lecz na tym co możemy zrobić jako gracz.
4. **Szacowalne:** Historyjki nie zawierają zbyt dużej możliwości scenariuszy alternatywnych, są łatwe do oszacowania wymaganego czasu do implementacji testów.
5. **Małe:** Historyjki nie zawierają rozbudowanej treści, skupiają się na konkretnym celu ważnym do wykonania. Służą łatwemu zaplanowaniu testów.
6. **Testowalne:** Założone do osiągnięcia cele są precyzyjnie zdefiniowane, dają jasne przesłanie co powinno być spełnione, żeby uznać test za zaliczony patrząc na daną historyjkę.

Zadanie 2

Scenariusze przypadków użycia dla historyjek użytkowników:

Uruchomienie samouczków

1. Gracz uruchamia UFC 3, wyświetla się główne menu
2. Gracz wybiera w menu pole "Samouczki", gra wyświetla rodzaje samouczków
3. Gracz wybiera tryb samouczka w stójce lub w grapplingu, pojawia się menu konkretnych samouczków
4. Gracz wybiera jeden konkretny samouczek, gra ładuje filmik samouczka
5. Gra wyświetla filmik samouczka

Lokalny pojedynek dwóch graczy

1. Gracz uruchamia UFC 3, wyświetla się główne menu
2. W menu głównym gracz wybiera "Tryby walki", gra przechodzi do innego menu
3. Gracz wybiera jeden z trybów: "Normalny pojedynek", "Walka w stojce", "Walka w parterze"
4. Pojawia się menu z wyborem strony ringu i zawodnika, przed wyborem zawodnika gracz musi wybrać stronę ringu
5. Każdy z graczy wybiera stronę ringu, po której chce walczyć oraz wybiera zawodnika, którym będzie walczyć, gra przechodzi do ustawień walki
 - 5.1. Gracze wybierają inną wagę od aktualnie wybranej, zmienia się pula zawodników do wyboru
 - 5.1.1. Powrót do podpunktu 5
 - 5.2. Jeden z graczy nie wybrał strony ringu lub nie wybrał zawodnika
 - 5.2.1. Pojawia się komunikat o braku wyboru strony ringu lub zawodnika
 - 5.2.2. Powrót do podpunktu 5
6. Gracze wybierają arenę, czas walki, ilość rund oraz sposób poddań, następnie wybierają "Przejdź do walki" i gra przechodzi do ekranu ładowania
7. Wyświetla się filmik z wejściem zawodników do ringu oraz ich statystykami, po jego zakończeniu walka rozpoczyna się

Sparing bez obrażeń

1. Gracz uruchamia UFC 3, wyświetla się główne menu
2. W menu głównym gracz wybiera "Tryby treningu", gra przechodzi do innego menu
3. Pojawia się menu z wyborem strony ringu i zawodnika, przed wyborem zawodnika gracz musi wybrać stronę ringu
4. Każdy z graczy wybiera stronę ringu, po której chce walczyć oraz wybiera zawodnika, którym będzie walczyć, gra przechodzi do ustawień walki
 - 4.1. Gracze wybierają inną wagę od aktualnie wybranej, zmienia się pula zawodników do wyboru
 - 4.1.1. Powrót do podpunktu 5
 - 4.2. Jeden z graczy nie wybrał strony ringu lub nie wybrał zawodnika
 - 4.2.1. Pojawia się komunikat o braku wyboru strony ringu lub zawodnika
 - 4.2.2. Powrót do podpunktu 5
5. Jeden z graczy ustawia w ustawieniach walki wyłączoną wytrzymałość, następnie wybierają "Przejdź do walki" i gra przechodzi do ekranu ładowania
6. Gracze pojawiają się na treningowej arenie i nie tracą zdrowia podczas otrzymywania ciosów

Alternatywnie:

Gracze zapomnieli ustawić w ustawieniach wyłączoną wytrzymałość zawodników i już są w grze na arenie treningowej.

1. Jeden z graczy otwiera menu, gra wyświetla menu
2. Gracz wybiera ustawienia, pokazuje się menu ustawień
3. Gracz wyłącza wytrzymałość zawodników
4. Gracz naciska wstecz, pokazuje się menu ustawień
5. Gracz ponownie naciska wstecz, gracze są z powrotem na arenie treningowej i nie tracą zdrowia podczas otrzymywania ciosów