

ТЕСТИРОВАНИЕ ВИДЕО ИГР

АЛЕКСАНДР
ТОРГОВКИН

ИЛИ
ЛЕГКИЙ
СПОСОБ
ПОПАСТЬ
В ГЕЙМДЕВ



 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО



ОГЛАВЛЕНИЕ

БЛАГОДАРНОСТИ	7
-------------------------	---

ОТ АВТОРА	9
---------------------	---

ГЛАВА 1. ПУТЬ В ТЫСЯЧУ ЛИ НАЧИНАЕТСЯ С ПЕРВОГО ШАГА	11
--	-----------

1.1. Как устроена профессия?	18
--	----

1.2. 7 принципов и 5 мифов тестирования.	20
--	----

ГЛАВА 2. САМАЯ БОЛЬШАЯ ОШИБКА – НЕ ИСПРАВЛЯТЬ ОШИБКИ	26
---	-----------

2.1. Отчет о дефекте (баг-репорт)	30
---	----

2.1.1. Атрибуты отчета о дефекте.	30
---	----

2.1.2. Критичность дефекта (Severity).	34
--	----

2.1.3. Приоритет дефекта (Priority)	37
---	----

2.1.4. Признаки плохого баг-репорта	38
---	----

2.2. Жизненный цикл дефекта (Defect Life Cycle).	39
--	----

2.3. Первопричины дефектов.	40
-------------------------------------	----

2.4. Как снизить риски возникновения дефектов	49
---	----

2.4.1. Использование моделей и методологий разработки	50
--	----

2.4.2. Использование ветвления (Branching)	57
--	----

2.4.3. Взаимодействие тестировщика с заинтересованными лицами	59
--	----

ГЛАВА 3. ЧТОБЫ ВСЕ ХОРОШО СДЕЛАТЬ, НУЖНО ВСЕ ХОРОШО ОРГАНИЗОВАТЬ	63
---	-----------

3.1. Планирование тестирования	66
--	----

3.1.1. План тестирования.	66
-----------------------------------	----

3.1.2. Планирование ресурсов	72
3.1.3. Планирование рисков.	79
3.2. Проектирование тест-кейсов	82
3.2.1. Чек-листы	83
3.2.2. Тест-кейс	84
3.2.3. Тест-дизайн	89
3.2.4. Наборы тест-кейсов (тест-суиты)	104
3.2.5. Как проектировать эффективные проверки	105
3.3. Выполнение тестирования	106
3.4. Завершение тестирования	110
3.4.1. Отчетные документы	111
3.5. Мониторинг и контроль тестирования	113
3.5.1. Метрики тестирования	113
3.5.2. Оценка проекта на вехах (контрольных точках).	115

ГЛАВА 4. КОГДА НЕ ЗНАЕШЬ, С ЧЕГО НАЧАТЬ, НАЧИНАЙ С СУТИ

4.1. Какие бывают игры?	123
4.2. Функциональное тестирование	127
4.2.1. Тестирование игровых механик	127
4.2.2. Тестирование уровней (игровых карт)	137
4.2.3. Тестирование моделей и анимации.	144
4.2.4. Тестирование визуальных эффектов (VFX)	158
4.2.5. Тестирование освещения, отражений и теней.	163
4.2.6. Тестирование звука	170
4.2.7. Тестирование искусственного интеллекта (ИИ) персонажей.	175
4.2.8. Тестирование игровой физики.	182
4.3. Нефункциональное тестирование	188
4.3.1. Тестирование пользовательского интерфейса.	189
4.3.2. Тестирование совместимости	194
4.3.3. Тестирование производительности	195
4.3.4. Тестирование стабильности	198
4.3.5. Нагрузочное тестирование	201
4.3.6. Тестирование локализации	202
4.4. Прочие виды функционального/нефункционального тестирования	214
4.5. Тестирование документов и требований	218
4.6. Автоматизация тестирования игр.	227

ГЛАВА 5. ОБЩЕЕ У НИХ ТОЛЬКО ОДНО — ВСЕ ОНИ РАЗНЫЕ. 231

5.1. Мобильные устройства	235
5.2. Игровые консоли.	241
5.3. Персональный компьютер (ПК, РС)	244
5.4. Virtual Reality (VR)	245
5.5. Облачные платформы.	247
5.6. Инструменты тестирования	249

ГЛАВА 6. ЦЕЛЮЮ ВСЕГО ЯВЛЯЕТСЯ РАЗВИТИЕ 253

6.1. Начало карьеры	258
6.1.1. Как себя правильно оценить	260
6.1.2. Что написать в резюме	262
6.1.3. Алгоритм поиска первой работы	264
6.1.4. Как пройти собеседование	267
6.1.5. Как пережить отказ при трудоустройстве	272
6.2. Куда расти в тестировании	273
6.2.1. Кто такие тест-аналитик и тест-дизайнер.	274
6.2.2. Кто такой SDET	279
6.2.3. Кто такой тест-менеджер	281

ЗАКЛЮЧЕНИЕ 286

ПРИЛОЖЕНИЕ 1. СПИСОК ПОЛЕЗНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ 287

ПРИЛОЖЕНИЕ 2. ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ТЕСТА И ЗАДАНИЙ 288

ПРИЛОЖЕНИЕ 3. СПИСОК ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ ДЛЯ ПОИСКА РАБОТЫ 290

ПРИЛОЖЕНИЕ 4. ОБРАЗЕЦ РЕЗЮМЕ ТЕСТИРОВЩИКА (ПРИМЕР). 291

ПРИЛОЖЕНИЕ 5. КРАТКИЙ СЛОВАРЬ ТЕСТИРОВЩИКА 292

ПРИЛОЖЕНИЕ 6. ИСТОЧНИКИ ИЗОБРАЖЕНИЙ 295

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ 297