

# Онлайн-тренинг «Тестирование компьютерных игр»

## Учебная программа

Тема	Содержание
1 Введение в GameDev QA	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Место тестирования в процессе разработки ПО</li><li>▪ Отличия тестирования игр от тестирования софта</li><li>▪ Типовые заблуждения о работе тестировщика игр</li><li>▪ Понятия «Тестирование», «Обеспечение качества» и «Контроль качества»</li><li>▪ Ключевые понятия и термины, используемые при тестировании игр</li><li>▪ Особенности ролевой структуры в GameDev</li><li>▪ Умение доносить мнение и проблемы до команды и эскалация</li><li>▪ Ответственность QA-менеджера, QA-инженера</li></ul>
2 Работа с дефектами: описание и структура дефектов	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Описание и структура дефектов</li><li>▪ Инструменты для снятия скриншотов/видео</li><li>▪ Основные ошибки описания дефектов и советы, как их избежать</li><li>▪ Правила выставления критичности</li></ul>
3 Работа с дефектами: жизненный цикл дефектов	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Жизненный цикл дефектов</li><li>▪ Системы управления дефектами.</li></ul>
4 Тестирование – какое оно бывает?	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Уровни тестирования (типы по покрытию)</li><li>▪ Обзор и назначение основных типов тестирования</li><li>▪ Кроссбраузерное и кроссплатформенное тестирование</li><li>▪ Методы тестирования (граничных значений, всех пар и т.д.)</li><li>▪ Тестирование локализации</li><li>▪ Тестирование юзабилити</li></ul>
5 Тестовая документация и артефакты тестирования	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Тестовая документация: Acceptance Sheet, Test Survey, Check List</li><li>▪ Test Cases: структура и детализация</li><li>▪ Тестовая отчетность.</li></ul>
6 Жизненный цикл проекта	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Модели жизненного цикла проекта</li><li>▪ Цель и этапы тестирования игр</li><li>▪ Жизненный цикл игры</li></ul>
7 Игра в разрезе ее составляющих компонентов	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Игровые движки</li><li>▪ Игровая архитектура</li><li>▪ Игровая логика</li><li>▪ Визуальная составляющая игры (рендеринг, 2D- и 3D- контент, UI)</li><li>▪ Звуковая составляющая игры</li></ul>

Тема	Понятия
8 Игровые механики и тестирование геймплея	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Что такое «игровая механика»</li><li>▪ Разбор игры на механики</li><li>▪ Описание игровой механики тестами</li><li>▪ Тестирование взаимодействия механик</li><li>▪ Тестирование пользовательского опыта</li><li>▪ Монетизация</li></ul>
9 Техническое тестирование	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Тестирование стабильности</li><li>▪ Тестирование производительности</li><li>▪ Проведение замеров памяти</li><li>▪ Тестирование совместимости</li><li>▪ Работа с эмуляторами</li><li>▪ Автоматизация, CI (Continuous Integration): TeamCity, Jenkins</li></ul>
10 Особенности тестирования игровых платформ	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Социальные сети (интеграция с Facebook, VK, внутренние валюты, нотификации и т.д.)</li><li>▪ Особенности клиентской и клиент-серверной архитектуры игры</li><li>▪ Различия в тестировании десктопных, веб- и мобильных игр</li><li>▪ Требования к приложениям для iOS и Android</li><li>▪ Логирование на устройствах под ОС Android, iOS и Windows</li></ul>