

Game QA Engineer

Курс по тестированию игр для ПК, мобильных устройств и консолей

Длительность курса: 56 академических часов

1 Введение

- | | | |
|---|--|---|
| 1 | QA в разработке игр в 2020 | сориентироваться в основных трендах игростроя в странах СНГ; определить с направлением развития. |
| 2 | Введение в тестирование игр | <p>объяснить чем тестирование игр отличается от всего остального;
проанализировать области, которые необходимо тестировать в играх.</p> <p>Домашние задания</p> <ol style="list-style-type: none">1 Установить и познакомиться с инструментами с урока <p>Цель: Закрепить навыки и знания по изученным инструментам</p> <p>Установка Charles
Познакомиться с Mindmaps (mindomo etc)
Установка Unity</p> |
| 3 | Ключевые особенности тестирования игр | <p>выделить ключевые особенности в тестировании игр; определить понятия игровой механики.</p> <p>Домашние задания</p> <ol style="list-style-type: none">1 Первый чеклист и план тестирования <p>Цель: Научиться составлять план тестирования и писать тестовую документацию для игрового проекта</p> |

Составить тест-план (что, как, когда, как долго тестируем.
Какие инструменты используем)
Продумать итерации при условии, что "релиз" новых фич в
игре происходит раз в две недели
Написать чеклист по выбранной кор-фиче

2 Тестирование игр: основные черты

- | | | |
|---|--|--|
| 1 | Тестирование игрового баланса | <p>протестировать игровой баланс как в ГДД, так и непосредственно в игре.</p> <p>Домашние задания</p> <p>1 Проверка ГДД на наличие багов</p> <p>Цель: Научиться вычитывать ГДД и находить в них недочеты, ошибки и критические баги</p> <p>Знакомимся с ГДД</p> <p>Читаем его как пользователь</p> <p>Читаем его как тестировщик</p> <p>Читаем его как программист</p> <p>Фиксируем все непонятные моменты</p> <p>Оформляем баги (гуглдок)</p> <hr/> |
| 2 | Units и взаимодействия. Игровая логика | <p>качественно протестировать игровые юниты.</p> <hr/> |
| 3 | Level - дизайн и тестирование уровней | <p>оценивать уровни путем ручного тестирования и использования аналитических метрик.</p> <hr/> |
| 4 | Тестирование 2D и 3D - основные отличия | <p>протестировать 2D и 3D игры, не забывая важнейшие кейсы при их проверке.</p> |

3 Тестирование мобильных игр

- 1 **Инструменты мобильного тестировщика в играх**
научиться использовать полученные знания и инструменты в мобильном тестировании.

- 2 **Как ускорить процесс тестирования мобильной игры: tips & tricks**
научиться не тратить огромное количество времени на ручное регрессионное тестирование, используя методы из урока.

- 1 Unity: знакомство с движком**

познакомиться с основным интерфейсами Unity;
загрузить и устанавливать Unity;
познакомиться с основными элементами главного окна;
объяснить как загружать ассеты из Asset Store и создавать простые сцены в редакторе.

Домашние задания

 - 1 Установка и первичная настройка Unity

Цель: Установить и начать использовать Unity для тестирования игр

 - 1) Установка Unity
 - 2) Установка Git
 - 3) Настройка переменных окружения
 - 4) Запуск Sample проектов
 - 5) Освоить основные UI элементы Unity

- 2 Работа и тестирование в эмуляторе**

запустить сцену;
создать тестовую сцену с нужными ему объектами;
протестировать анимации и игровые объекты.

- 3 Простейшая автоматизация**

написать базовые валидации, первые автотесты на codecept.js и сможет настроить перенос данных.

Домашние задания

 - 1 Первые робкие тесты

Цель: Научиться применять автоматизацию в тестировании игр

 - 1) научиться использовать простейшую автозамену в json
 - 2) написать валидацию на json файл
 - 3) написать первый автотест из примеров с урока

- 4 Unreal - знакомство с движком**

объяснить про особенности движка Unreal и почему он стал набирать популярность не только для больших и средних игр, но и для мобильной разработки.

5 Тестирование на консолях (PS, Xbox, Switch)

- 1 Особенности тестирования на PS и Xbox** рассмотреть особенности тестирования игр на платформе Playstation (PSN, автономный режим, выход из сна и т.д.).

- 2 Особенности тестирования на Nintendo Switch** протестировать на Nintendo Switch; познакомиться с DevKit для Switch; рассказать про основные правила приема игр в Nintendo.

- 1 **Основные особенности тестирования игр на ПК** разобрать особенности тестирования игр на ПК.

- 2 **Тестирование производительности** научиться использовать инструменты тестировщика по замеру производительности в играх; познакомиться с популярными бенчмарками.

- 1 Итоговый урок** подвести итоги курса;
обсудить сложности в освоении материала, обсудить домашние задания, дальнейшие перспективы в поиске работы.