

VREducation

Metodika pre vykonanie integračného testovania

Oblasť: vývoj / manažment

Revízia: 2

Vypracoval: Adam Puškáš

Táto metodika pokrýva vykonanie manuálneho integračného testovania produktu s využitím headsetu HTC Vive.

Vykonanie manuálneho integračného testovania hry:

1. Vykonajte kroky 1 – 8 metodiky *Integrácia prototypu hry so SteamVR*.
2. V MS TFS prejdite do sekcie **Test** a vytvorte nový test pomocou **New** → **New test case**.
3. V sekcii **Related work** zvolte **Add link**, vyhľadajte príslušnú user story (využitím jej názvu alebo ID) a priradte ju k vytváranému testu.
4. V dialógovom okne definujte **sekvenciu krokov (step)**, ktoré majú byť vykonané, pričom ku každému z nich priradte aj **očakávaný výstup (expected result)**.
5. Uložte test výberom voľby **Save & close**.
6. Prejdite do sekcie **Work** → **Backlogs**, vyhľadajte a otvorte príslušnú user story, a následne **spustite test**.
7. Spustite požadovanú scénu v prostredí Unity a požiadajte iného člena tímu, aby si nasadil headset HTC Vive a postupoval podľa vašich pokynov.
8. Dávajte svojmu kolegovi pokyny pre vykonanie definovanej sekvencie krokov v hre, konzultujte s ním výsledky, ktoré vo VR scéne vidí a z celého procesu vedte záznam do príslušného dialógového okna.
9. Ukončíte spustený test a uložte jeho výsledky.
10. V prípade zistenia nedostatkov konzultujte túto skutočnosť s ostatnými členmi tímu.