

TESTES FUNCIONAIS DE JOGOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

Matheus Gomes de Andrade, Ismayle de Sousa Santos, Rossana Maria de Castro Andrade

O Grupo de Redes de Computadores, Engenharia de Software e Sistemas (GREat) realiza vários tipos de testes em softwares para validar o sistema que está sendo implementado durante as sprints de desenvolvimento. Dentre os projetos de P&D&I, alguns trabalham com jogos móveis e durante essas sprints são executados testes funcionais. Porém, antes dos testes serem executados, existe um processo que geralmente segue uma ordem de Análise, Documentação, Revisão e Execução. Antes de tudo é feita uma reunião (chamada de kickoff) com os desenvolvedores da aplicação para saber o que foi implementado no jogo sob teste e também é onde as dúvidas da equipe de testes são sanadas. Logo após, é iniciada a etapa da análise do jogo e, nesta parte, verifica-se o que foi dito na reunião e planeja-se quais casos vão entrar para a build de teste (caso eles já existam) ou se é preciso ser documentado casos novos. Depois da análise é feita uma estimativa para passar para o time de desenvolvimento ou para o gerente quanto tempo levará para concluir todas as etapas do processo. Em seguida, na etapa de documentação, a equipe documenta os casos de testes com o TestLink, que é um software web onde o testador pode especificar e executar seus testes, também podendo no final da execução gerar relatórios dos resultados dos mesmos. Para jogos, podemos validar mecânicas e regras do jogo como pontos, por exemplo, ou a posição dos elementos, se quisermos validar se tudo está de acordo na tela. Por fim, acontece a etapa de execução e nela os casos de testes documentados são executados e, como estados possíveis, os testes podem assumir: sucesso, falha ou bloqueado. A experiência com testes manuais demonstra ser importantíssima durante o estágio, especialmente para aqueles inexperientes em testes. O uso deste processo acrescenta muito, pois com ele é possível ter uma noção maior de como funciona a área e depois o profissional pode avançar para outras etapas como automação de testes.

Palavras-chave: TESTES. JOGO-MÓBILE. TESTES FUNCIONAIS.