



**alawar**

# Тестирование: от Casual к Midcore

Тимофеева Наталья

2 Марта 2019

# Что будет в презентации

1. Немного о нашей студии и проектах.
2. Существовавшие процессы.
3. Предпосылки для изменений.
4. Основные изменения, и зачем они нужны.
5. Выводы.





alawar

# О студии и проектах

# Alawar Stargaze



- 15 лет;
- более 60 игр;
- casual игры в жанрах HOG и TM;
- 4 midcore проекта в жанрах Action Adventure, Survival, Quest Adventure (Goliath, Beholder, Distrust, Beholder 2);
- игры для ПК, мобильных устройств и консолей.

# Casual, 2012 год



Snark Busters 3



Twisted Lands 3

# Midcore, 2016-2018 годы



Beholder

Beholder 2

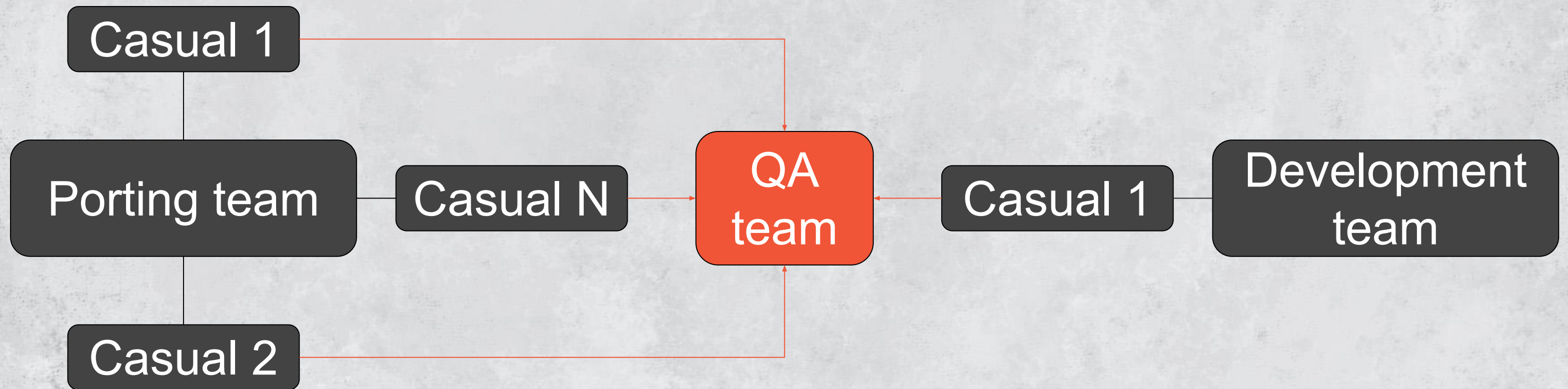




**alawar**

# **Существовавшие процессы**

# Организация передачи проектов в QA



Тестирование итерациями

«Непрерывное» тестирование



# Другие входные данные

1. Общее понимание важности тестирования.
2. Качественное оформление отчетов о тестировании.
3. Тестирование проектов от старта до релиза.
4. Высокое качество проектов.
5. В тестировании во многом помогали:
  - интуиция;
  - простота проектов;
  - возможность тестировать всем всё.





**alawar**

# **Предпосылки для изменений**

# Изменение стратегии компании

1. Переход от разработки casual проектов к midcore. 2015 год.
2. Создание оригинальных проектов.
3. Усложнение геймплея.
4. Более сложные и глубокие сюжеты.
5. Привлечение новой аудитории.
6. Формирование комьюнити игроков.
7. На базе Alawar Stargaze сформирован слот Warm Lamp Games.



Casual

Midcore

Да

Есть опыт?

Нет

Известные

Инструменты разработки

Новые

Понятные

Игровые механики

Новые

Не делаем

Геймплейные апдейты

DLC и фидбек  
пользователей

Не нужны

Бета-тесты

Планируются

Не касается  
команды

Комьюнити + поддержка

Часть работы  
над проектом

3 человека

Состав команды QA

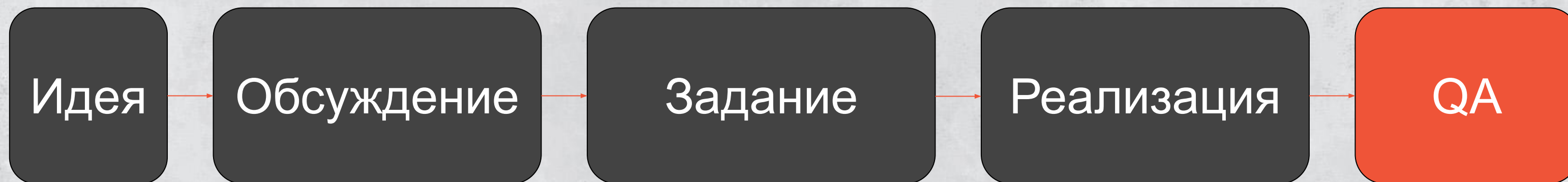
3 человека



**alawar**

# **Изменение процессов, и зачем они нужны**

# 1. Этап подключения QA. Casual



# 1. Этап подключения QA. Midcore



# Зачем это нужно?

- чем раньше тестировщик подключается к проекту, тем больше он знает о нем;
- тестировать можно начинать до того, как появится реализация;
- для получения фидбека;
- обычно стоимость исправления бага тем больше, чем дольше баг живет в проекте.

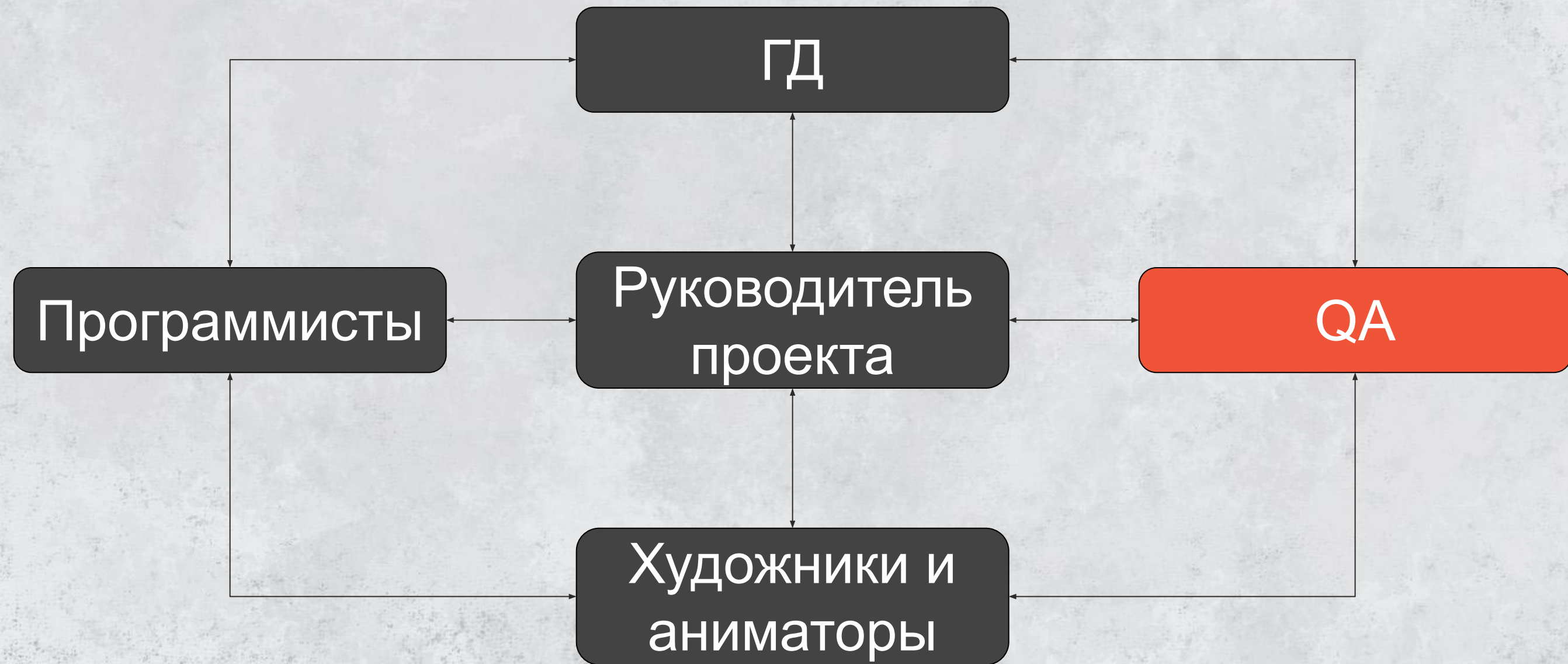




## 2. Ежедневная планерка. Casual



## 2. Ежедневная планерка. Midcore



# Зачем это нужно?

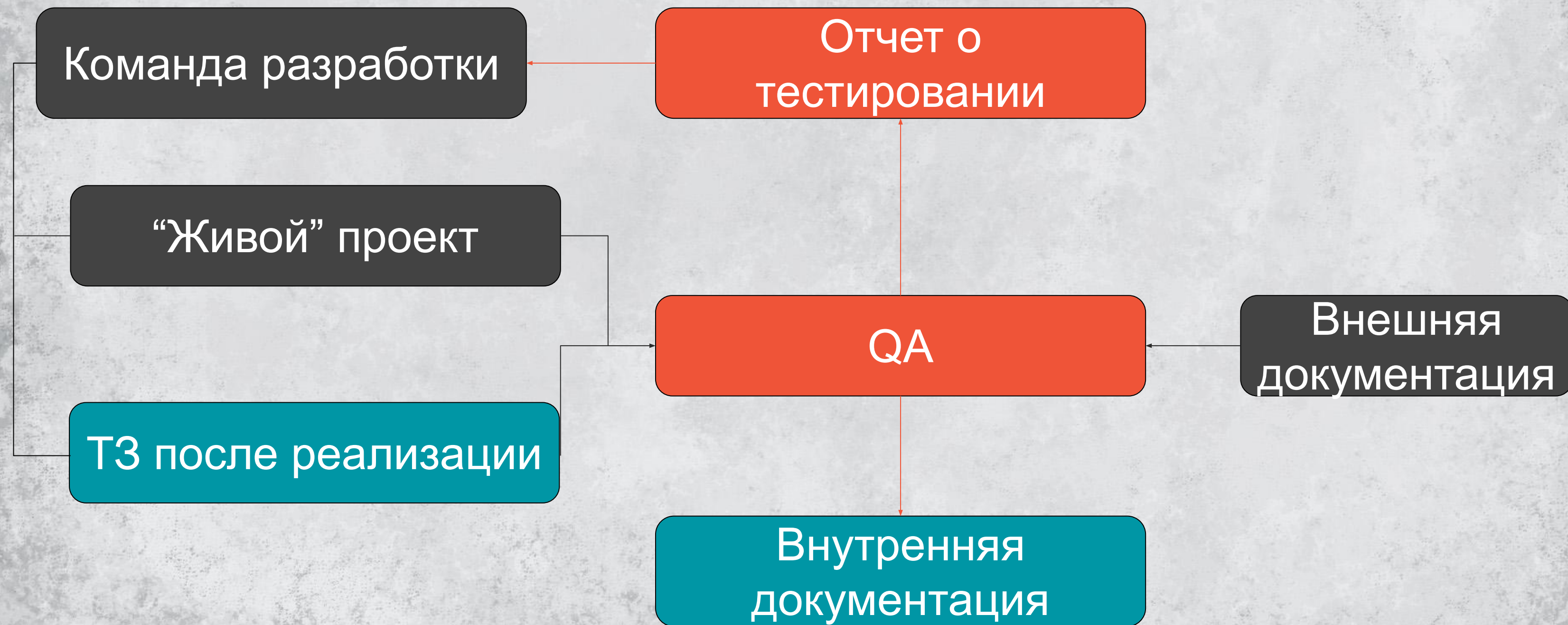
- уточнение задач и их важности;
- все члены команды в курсе задач каждого;
- выявляются недопонимания;
- складывается общая картина состояния проекта;
- неотложные вопросы находят решение.



# 3. Документация в работе QA. Casual



# 3. Документация в работе QA. Midcore



# Основная документация. Casual



# Основная документация. Midcore



# Что дает ведение документации?

- покрытие проекта тестами (в зависимости от жанра, платформы, издателя, локализации, особенностей самого проекта);
- анализ рисков;
- оценка затрат времени на тестирование;
- сокращение времени тестирования;
- регрессионное тестирования;
- введение новых QA специалистов на проект;
- ротация QA специалистов;
- накопление знаний и опыта в отделе QA;
- разделение задач между тестировщиками.





# Кто должен составлять документацию?

Тот, кто:

- понимает, как сделать удобно для всех;
- умеет декомпозировать;
- пишет последовательно;
- умеет выделять важное;
- не пишет ненужного;
- любит работать с документацией.



# Кто пользуется документацией?

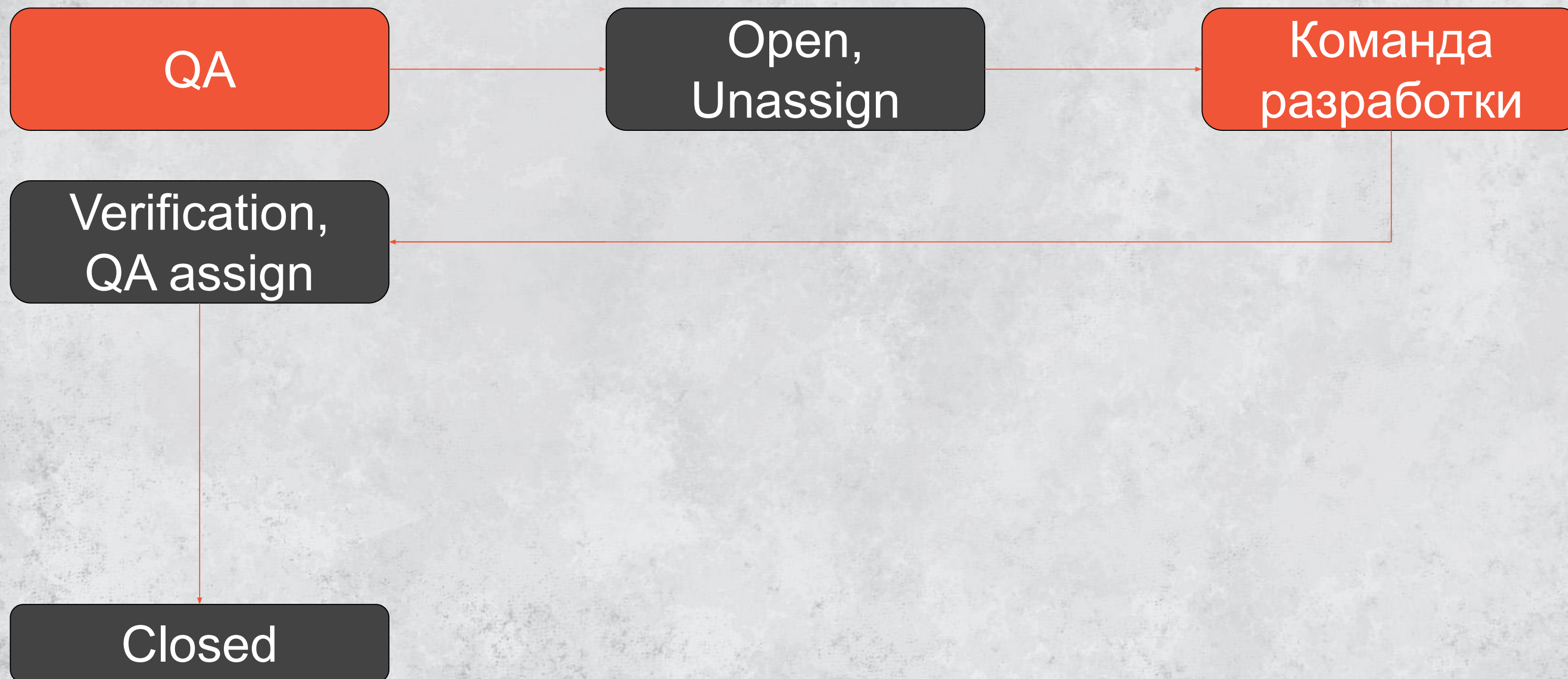
- весь отдел QA;
- команда разработки (GD, программисты);
- локализаторы;
- специалисты поддержки пользователей.



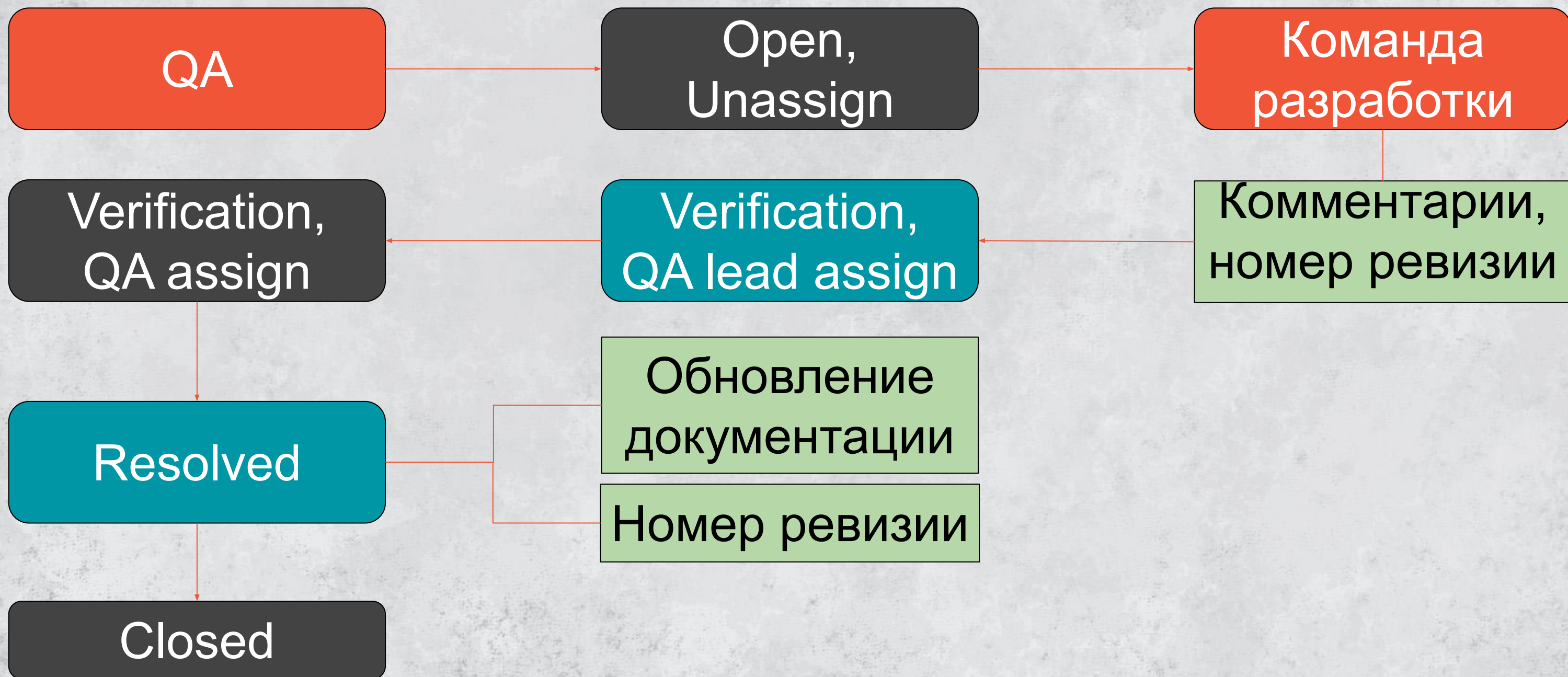
# Кто ее обновляет?

Все специалисты QA, которые работают с проектом.

# 4. Жизненный цикл задачи. Casual



# 4. Жизненный цикл задачи. Midcore



# Зачем так сложно?

1. Комментарий разработчика позволяет понять:
  - в какой версии сделано изменение;
  - как именно изменилась механика/сюжет и пр.;
  - какие могут возникнуть проблемы.
2. QA lead распределяет задачи по:
  - приоритету;
  - знанию проекта;
  - сложности.
3. Перевод в статус Resolved позволяет QA lead'у:
  - быть в курсе изменений;
  - убедиться, что все необходимые изменения внесены в документацию.

Теперь вся информация доступна для любого члена команды!



# 5. Планирование тестирования. Casual

Стратегия тестирования

Тестируем всё, что есть

Оценка трудозатрат

Тестируют все

Прогнозирование сроков

Всё время до релиза

# 5. Планирование тестирования. Midcore

Стратегия тестирования

Что и как будет тестироваться

Оценка трудозатрат

Кто и когда будет тестировать

Прогнозирование сроков

Сколько нужно времени

Оценка рисков

Сколько нужно времени, если что-то случится

Контроль выполнения задач

Гибкая корректировка планов в зависимости от ситуации



alawar

# Выводы



# Изменение процессов позволило:



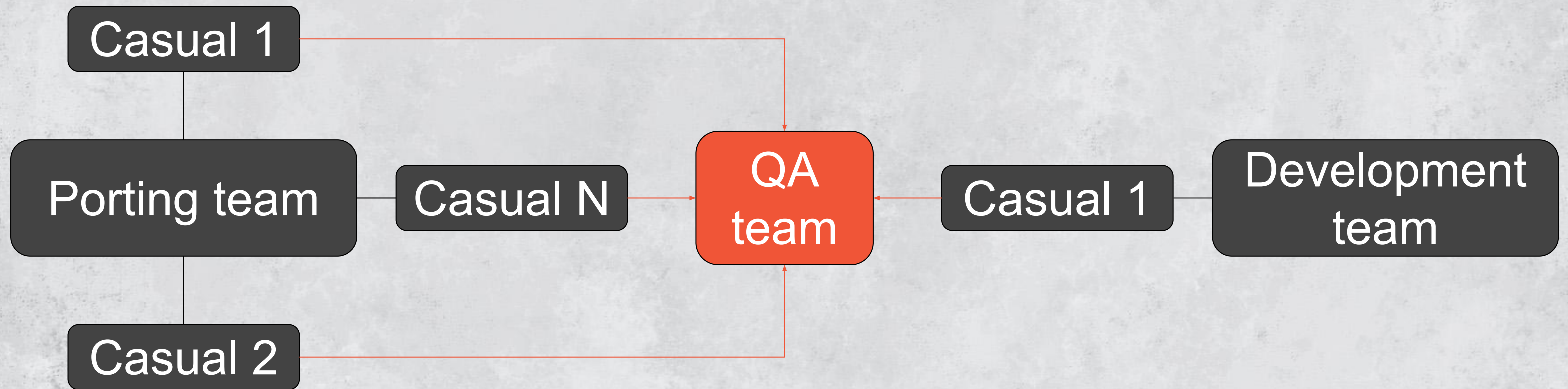
1. Сохранять качество проектов, несмотря на:
  - рост их сложности;
  - небольшое увеличение штата при большом увеличении количества версий.
2. Давать четкое представление о состоянии проекта и рисках.
3. Сохранять и использовать полученный опыт.
4. Обучать новых сотрудников в короткие сроки.
5. Быть частью команды разработки и влиять на качество проектов с ранних этапов.



**alawar**

**А что сейчас?**

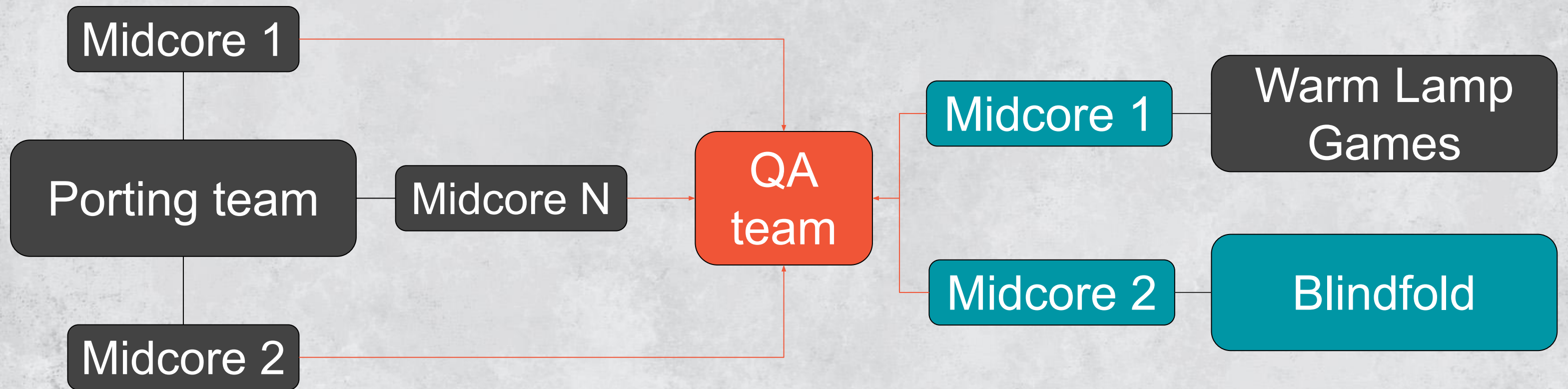
# Организация передачи проектов в QA 2012 г.



Тестирование итерациями

«Непрерывное» тестирование

# Организация передачи проектов в QA 2019 г.



Тестирование итерациями

«Непрерывное» тестирование

**Спасибо за внимание!**

