

Бета, релиз, Post Production с точки зрения QA.

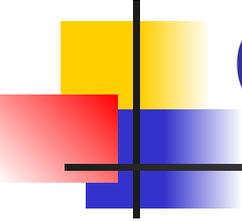


Шишенин Александр Apeiron lead-tester



Несколько аксиом

- Пользователь всегда прав
- Лучше меньше, но лучше
- Вероятности 100% не существует
- Чем удобнее и надежнее инструмент, тем больше от него пользы
- Патчами все исправить невозможно



Стадия Бета - начало

- Нет известных ошибок Severity A
- Полностью реализована игровая механика
- Проходимый сюжет
- Полностью рабочий интерфейс
- Работающий конфигуратор
- База ошибок для общения с бета тестерами
- Первый вариант Tutorial и Manual



Основные цели

- Устранение ошибок Severity B, C
- Настройка уровней сложности
- Балансировка gameplay
- Работоспособность на различном железе
- Статистика для финальных системных требований
- Оптимизация возможных "bottleneck"
- Ликвидация раздражающих факторов
- Создание удобного и понятного Tutorial.
- Отражение в Manual всех неочевидных моментов.
- Создание первого варианта FAQ



Инструменты

- База данных ошибок с возможностью доступа через Интернет
- Программа для отсылки Crash Dump
- Сборщик статистики по Crash Dump
- Инструменты для profiling на компьютере пользователя
- Закрытый форум
- Инструменты для внешней работы с ресурсами
 - Редактор характеристик
 - Диалоговая система
- Набор читов для обхода блокирующих ошибок

Crash Mailer

Brigade E5 Crash Screen

Программа выполнила некорректную операцию и будет закрыта.
Приносим свои извинения за доставленные неудобства.

Пожалуйста, попытайтесь воспроизвести эту ошибку и отправьте ее подробное описание, а также log-файл из каталога Trace и файлы сохранения игры, с которого можно ее воспроизвести, в службу поддержки продукта.

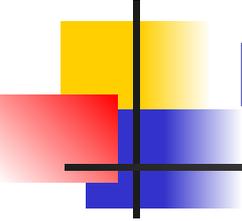
Спасибо за терпение, с вашей помощью мы постараемся, чтобы вы никогда больше не увидели это сообщение.

Благодарим за сотрудничество,
Служба поддержки компании Апейрон.

Послать отчёт

Отмена

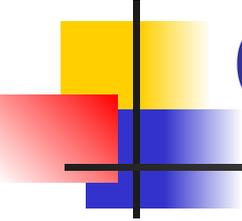
Что делать если не хватает времени?



- Что невозможно исправить в патчах?
- Что можно записать в Feature Cut?
- Оценить Use Case
 - Связать USeCase с функциональностью
 - Обеспечить работоспособность основных элементов Gameplay
- Профилировать внутренние ресурсы
- Risk Management

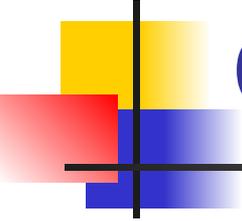
Классический треугольник MSF





Стадия Бета - окончание

- Нет известных ошибок Severity A, B
- Полный Check List
- Работающий Tutorial
- Дополненный Manual
- Игра полностью проходимая
- Балансировка игры окончена
- Все побочные миссии проходимы
- Составлены системные требования
- Окончательная версия интерфейса



Стадия Release Candidate

- Исправление известных ошибок Severity A, B, C
- Проверка системных требований на различном HW/SW
- Проверка install shield
- Проверка Localization Kit
- Проверка отсутствия внутренних ЧИТОВ



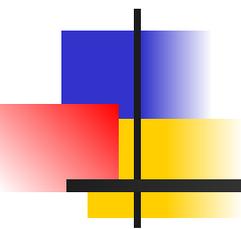
Выход игры в продажу

- Пересортировать известные ошибки
- Подготовить финальные таблицы характеристик
- Проверить/создать почтовых роботов
- Проверить/создать финальный FAQ
- Осознать, что теперь все ошибки на вашей совести



Post Production

- Сбор отзывов пользователей
 - Данные о совместимости с HW
 - Составление Wish List
- Воспроизведение найденных ошибок
- Работа с авторами модов
- Проверка исправленных версий
- Проверка патчей
 - Проверка инсталлятора
 - Проверка всех изменений
- Проверка локализаций



Вопросы.
