

**В. А. Шабалин, В. А. Дробышевский**

*(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)*

## **ПРОБЛЕМЫ ТЕСТИРОВАНИЯ ИГРОВЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ**

В настоящее время в Республике Беларусь заметно развивается парк высоких технологий, постоянно растет количество новых компаний, разрабатывающих программное обеспечение. Программы присутствуют во всех сферах жизни: телефонах, играх и на рабочих местах. Они являются движущей силой бухгалтерских систем, систем обмена данными, соединений с Internet. Особенно заметен рост игровых приложений в социальных сетях и на мобильных платформах.

По мере возрастания ставок на рынке программного обеспечения все отчетливее видна потребность разработки большего числа программных продуктов за меньшие промежутки времени. С ростом числа платформ, на которых одновременно работает игровое приложение и с ограниченным числом тестировщиков в отделе – риск допустить критические для проекта дефекты растет экспоненциально. Это обстоятельство предъявляет повышенные требования к разработчикам и тестировщикам игрового программного обеспечения не только в плане ускоренного производства программных продуктов, но и в плане обеспечения должного уровня их качества, которое смогло бы удовлетворить потребителей.

В силу этого обстоятельства к специалистам по тестированию современного программного обеспечения предъявляются следующие основные требования:

- необходимо тестировать быстро, соблюдая жесткие сроки поставки программных продуктов;
- необходимо обеспечивать достаточно высокое качество тестирования, которое бы гарантировало, что дефекты, приводящие к разрушительным последствиям, не просочатся на компьютеры конечных пользователей.

Проблема в том, чтобы удовлетворить каждое требование без ущерба для другого. Невозможно гарантировать отсутствие ошибок в нетривиальной игровой программе, но можно автоматизировать основную часть ежедневной однотипной работы, что позволит снизить часть нагрузки с тестировщиков и позволит использовать выигранное время для более интеллектуального поиска дефектов в других элементах игровых приложений.

Задача тестировщика в таком случае сводится к поиску элементов приложения, тестирование которых возможно автоматизировать, проанализировать и выбрать средство автоматизации, и написать скрипт, который будет вести проверку приложения и выдавать в нужной форме отчет.