

TESTER JOCURI VIDEO

Despre curs:

Sa testezi nu inseamna sa te joci! Testarea presupune rabdare, spirit de observatie, si multa munca pentru a identifica acele implementari defectuoase care afecteaza calitatea unui joc. Nici pasiunea pentru jocuri video nu este indeajuns pentru a deveni un tester bun, iar principalul atu cu care te poti inarma este sa intelegi cum functioneaza un joc, care sunt componentele acestuia si cum sunt implementate astfel incat sa-fi fie mai usor sa identifici erorile de dezvoltare. Exact ceea ce-si propune acest curs sa te invete pana la final!

Ce vei invata:

La finalul acestui curs vei cunoaste care sunt etapele de dezvoltare ale unui joc, principalele componente folosite si modul in care acestea functioneaza, dar si ce domenii sunt implicate pe parcursul productiei. Aditonal, vei invata ce este un bug, cum poate fi identificat si te vei familiariza cu softuri folosite in raportarea acestora.

- Care sunt etapele de dezvoltare
- Cine lucreaza la un joc si ce face fiecare dezvoltator
- Care sunt elementele ce compun un joc video
- Ce inseamna "un bug" si cum apare
- Cum se foloseste o platforma de bug-tracking



INTRODUCERE IN INDUSTRIA JOCURILOR VIDEO

In prima sesiune ne vom familiariza cu industria jocurilor video in general. Vom invata despre etapele creatiei unui joc de la idee pana cand ajunge la utilizator, precum si despre principalele domenii: design, programare, grafica si audio.

- Durata: 2 ore



ELEMENTELE SI CONTROLUL UNUI JOC

Vom explora "caramizile" din care este construit un joc si cum interactioneaza intre ele, folosind exemple din jocuri celebre. Vom incheia sesiunea cu o discutie privind modul in care interactionam cu jocurile pe toate platformele (PC, Console, Mobile).

- Durata: 2 ore



DESPRE GRAFICA SI SUNET

O sesiune dedicata integral graficii si sunetului care ne va ajuta sa intelegem cum este realizata si implementata partea vizuala si audio intr-un joc video. Ne va fi mai clar ce se intampla in spatele unui joc, de ce este nevoie de memorie, de ce avem FPS si cum este influentat sau care este impactul elementelor audio intr-un joc.

- Durata: 2 ore



DESPRE GAME/LEVEL DESIGN SI ENVIRONMENT

Vom descoperi cum se realizeaza o harta, o misiune sau un nivel intr-un joc. Vom cunoaste cum sunt implementate elementele scriptate si ce le declanseaza. Vom aprofunda aceleasi aspecte si in cazul implementarii grafice a unui nivel/misiuni. Toate acestea pentru a intelege mai bine unde, cand si cum pot sa apara bugurile.

- Durata: 2 ore



CE SUNT BUGURILE SI CUM LE IDENTIFICAM

Deși majoritatea jocurilor trec printr-o etapă de testare, multe ajung să fie lansate cu o serie de buguri prezente. Vom discuta despre diferite tehnici de identificare ale unui bug, și, extrem de important și des subestimat, vom învăța cum să scriem corect un raport de identificare al unui bug,

- Durata: 2 ore



JIRA SI BUGZILLA

Concluzionăm acest curs cu o discuție despre două dintre cele mai populare softuri de bug-tracking, Jira, preponderent folosit de studiourile mari, și Bugzilla, mai răspândit în rândul dezvoltatorilor indie. Ne vom familiariza cu interfața acestora și vom simula un interviu de angajare pentru a vă pregăti de acest proces.

- Durata: 2 ore