



Подводные камни тестирования приложений в социальных сетях

Рина Ужевко
компания SKAZKA





Обо мне

- руководитель отделов тестирования и мониторинга в компании SKAZKA
- опыт работы более 3 лет
- удаленное тестирование
- практические консультации
- от игрока до руководителя отдела тестирования 1 год.

Активные проекты

Королевство

Браузерная онлайн-игра в жанре MMORPG
социальные версии:

- ВКонтакте,
- МойМир,
- Одноклассники.

Существует с 2008 года,
аудитория более 4.млн. игроков

Преступная Империя

Онлайн-игра для социальных сетей.

Запущена в:

- Вконтакте,
- Facebook и
- Одноклассниках.

Существует с 2011 года,
аудитория более 1млн. игроков



Нагрузка

Разработчиков более 20 человек
Тестировщиков 2 человека

От 2 до 5 апдейтов в неделю
От 1 часа на тестирование



Клонирование Королевства

Королевство – браузерная версия

Версия в ВКонтакте

Версия в Одноклассниках

Версия в МойМир

Вместо 1 проекта = 3 различных

1-2 обновления в неделю



Изменение интерфейса приложения



Интерфейс приложений меняется из-за нюансов платформы социальной сети.

Клонирование Преступной Империи

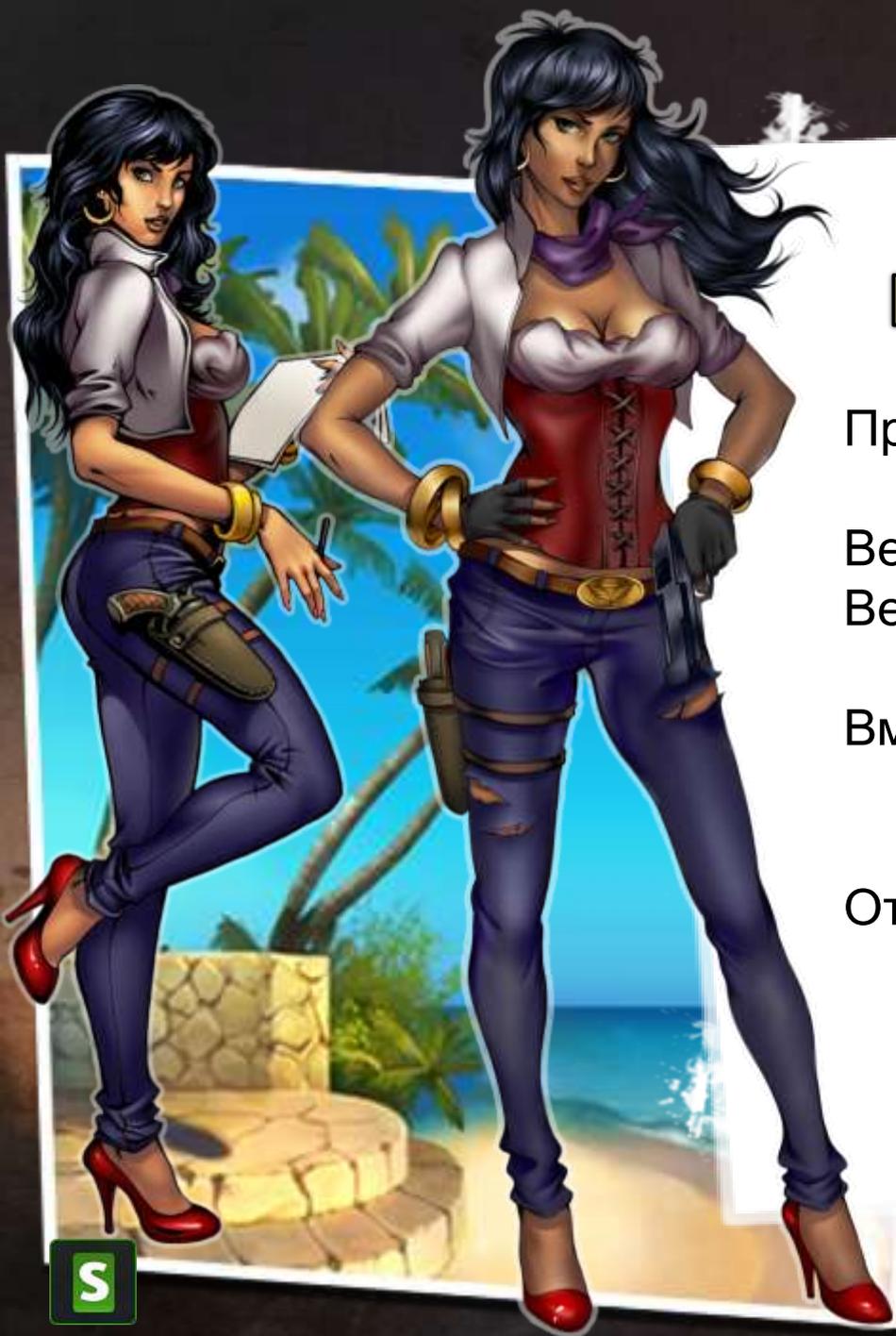
Преступная Империя в Вконтакте

Версия в Facebook

Версия в Одноклассниках

Вместо 1 проекта – 3 различных

От 2 до 4 апдейтов в неделю





Что вы можете сделать?

1. Найти оптимальный вариант, который позволит вам обеспечить качество в указанные сроки
2. Добиться увеличения отдела тестирования и вернуться к п. 1.

Остановить клонирование!?!

Нет. Вы не можете повлиять на платформы социальных сетей





Ошибки понимания

1. увеличение штата не решит всех проблем.
2. вы не найдете тестировщиков, которые выдадут нужный результат.
- вам нужно их обучить.

Время?!?



Вы можете сделать:

1. Спокойствие только спокойствие
Пытаемся сдвинуть сроки.

2.

- анализируем,
- пишем /не пишем тест,
- тестируем,
- сдаем тест-отчеты,
- проверяем фикс,
- апдейт
- все счастливы!

Королевская памятка

- Баги, связанные с геймплеем – скорее сего, идентичны.
- Баги, которые взаимодействуют с платформой социальной сети – различны.
- Приоритеты, приоритеты и еще раз приоритеты.



Пример. Акция 1.

Проверка во всех версиях проекта.

Причины:

- взаимодействие с платформой социальных сетей
- разная оплата



Пример. Акция 1.

- Не работает кнопка
- Не видно что я получу
- Не снимаются деньги
- Нет предмета после покупки



Пример. Акция 1.

Не важен рекламный текст.
Достаточно :
что получу, за сколько денег.



Подводные камни социальных сетей

- Заморозка/блок аккаунтов
- Технические работы, о которых не предупреждают



Проблемы и методы решения тестирования в Facebook

1. Блокировка, заморозка аккаунтов

Решение:

- создание X аккаунтов

минус - время.

плюс - 100% верный результат.

- социальная сеть

минус - бюджет, время

плюс - 99% верный результат

- API тестовых пользователей из FB API.

http://developers.facebook.com/docs/test_users

Минусы – плюсы по ссылке





Проблемы тестирования в ВКонтакте

1. Регистрация
2. Блок аккаунтов
3. Восстановление до 2-ух недель
4. Технические работы

Ничего невозможно сделать.



Проблемы тестирования в **Одноклассниках** и **Mail.ru**

Одноклассники

1. Регистрация
2. Технические работы

Mail.ru

1. Сервер с почтовыми ящиками недоступен

Действия? – никакие.

Кроссбраузерность

Главная проблема -

Тестирование вашего приложения превращается в тестирование социальной сети.





Инструменты для кроссбраузерности

Lunaspire 6 больше полезен для программистов и дизайнеров.
Вердикт - Нам не подошел.

Sauce Labs очень медленно работает
Вердикт - Не подходит.

SuperPreview виснет периодически.
Вердикт - подходит частично.

Проблема: тестируем инструмент, а не свое приложение

Решение: тестировать нужно вручную

Кроссбраузерность в SKAZKA

Имеется: около 3 тыс. тестов Цель: проверить установку приложения в 3 социальных сетях. Время: 2 часа

Результат: невозможно..?!?



Кроссбраузерность в SKAZKA

Уменьшение тестов в 20 раз!
Вместо 3 тыс. - всего 200!

Применили:

- Классы эквивалентности
- Граничные значения.

Проверка за 2 часа
предоставление максимальной
информации о качестве продукта.

Необходимо:

Статистика браузеров и их
версий, версий клиента, и
операционных систем



Итоги социальной эпопеи

Анализируйте, оценивайте критичность, не делайте лишних тестов.

Не ищите возможности спихнуть на кого-то/что-то.

Учитесь работать с тем минимумом, который имеете, по максимуму.

главное –
**тестируйте свое приложение,
а не окружающую среду.**



Всем спасибо!

Вопросы?





Информация

Я работаю в
www.skazkastudio.com/

пишу блог Bugs@Feature
<http://rinauzhevko.blogspot.com>

отвечаю на email
anir@skzk.ru

общаюсь в Skype
zhuchillo1

