

<<游戏测试精通>>

图书基本信息

书名：<<游戏测试精通>>

13位ISBN编号：9787302160984

10位ISBN编号：7302160988

出版时间：2007-9

出版时间：清华大学出版社

作者：舒尔茨

页数：359

字数：537000

译者：周学毛

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<游戏测试精通>>

内容概要

本书来自3位在游戏测试领域都有着极其丰富经验的专业人员，是亚马逊“五星级”畅销书，也是国内第一本专业级游戏测试经典之作，不仅内容全面、实例丰富，而且讲解透彻、可读性强，并提供多个资源下载和技术支持站点。

现如今，游戏产业发展迅猛，游戏测试已成为游戏产品、游戏软件、游戏程序设计与开发不可或缺的环节。

本书主要揭示了如何将软件测试的专业方法运用到游戏产业中，全面涵盖了游戏测试的基本知识，包括游戏中涉及的人工智能、表现模式和碰撞。

书中介绍了几种游戏的类型，并针对每种类型详细讲解了游戏的生命周期和评测的基本理论，包括如何创建测试计划、测试用例树等。

通过本书，您可以学习如何快速地生成有用的测试文档，捕获重要的数据，以及分析测试的结果。

本书将为您从事游戏测试方面的工作奠定基础。

<<游戏测试精通>>

作者简介

Charles P. Schultz是摩托罗拉公司全球软件集团的运营经理，主要从事软件测试和手机游戏方面的工作。他编写了20多本技术含量较高的著作，曾多次在行业研讨会：就微型机器人、软件质量和软件测试等方面的问题发表演讲。

<<游戏测试精通>>

书籍目录

第 部分 游戏测试简介 第1章 游戏测试的两条原则 1.1 不要恐慌 1.2 不要相信任何人 1.3 付出与回报 1.4 结束语 1.5 小结 1.6 习题 第2章 成为游戏测试员 2.1 玩游戏 2.2 识别bug 2.3 2.4 通报团队 2.5 其他验证 2.6 验证缺陷的修复 2.7 小结 2.8 习题 第3章 测试的重要性 3.1 游戏测试的人 3.2 缺陷类型 3.3 小结 3.4 习题 第 部分 游戏制作 第4章 游戏团队 4.1 开发团队 4.2 测试团队 4.3 美工团队 4.4 音频设计团队 4.5 其他技术人员 4.6 组织团队 4.7 小结 4.8 习题 第5章 游戏生产周期 5.1 概念开发阶段 5.2 试生产(概念验证)阶段 5.3 开发阶段 5.4 alpha阶段 5.5 beta阶段 5.6 代码冻结阶段 5.7 生产发布阶段 5.8 补丁阶段 5.9 升级阶段 5.10 小结 5.11 习题 第 部分 测试基础 第6章 软件质量 6.1 影响游戏质量的因素 6.2 游戏质量的鉴定 6.3 游戏标准 6.4 游戏质量的衡量 6.5 质量规划 6.6 小结 6.7 习题 第7章 测试阶段 第8章 测试过程 第9章 数字化测试 第 部分 测试技术 第10章 组合测试 第11章 测试流程图 第12章 净室测试 第13章 测试树 第14章 性能测试和随机测试 第 部分 更有效的测试 第15章 缺陷触发 第16章 游戏测试自动化 第17章 捕获/回放测试 第 部分 附录 附录A 习题答案 附录B 项目生命周期文档 附录C 复合表模板项目生命周期文件 附录D 测试流程图模板 附录E 合作站点中的资源

<<游戏测试精通>>

编辑推荐

通过《游戏测试精通》，您可以学习如何快速地生成有用的测试文档，捕获重要的数据，以及分析测试的结果。

《游戏测试精通》将为您从事游戏测试方面的工作奠定基础。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>