

# Game Dev Tests

---

LES TESTS DANS LE DEVELOPPEMENT DE JEUX-VIDEO



# Difference tests logiciel /jeux

---

Logiciel	Jeux
Durée de vie ++ - Maintenance importante	Durée de vie – - Maintenance moins importante
Préfère tester l'aspect technique - Stabilité, sécurité	Préfère tester l'expérience utilisateur - Intuitivité, maniabilité
Facilité d'automatisation Résultats des tests prévisibles	Changements tardifs sur le produit = difficulté d'automatisation et prévision des résultats

Dans le game design, on préfère effectuer des “tests d'utilisabilité” et des “tests d'exploration”

# Bugs temporels

---

- Moments précis
- Suivant certaines actions
- En fonction de l'input

# Comment les reperer

Des testeurs

Des tests automatiques

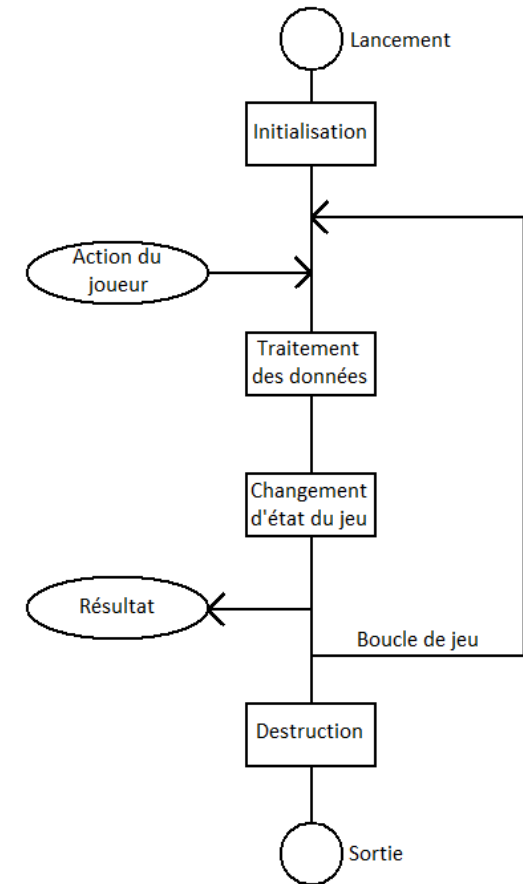
- Des bots (ou IA)

Correction dynamique des bugs

- Peut déclencher d'autres bugs...

Logiciel de detection

- Flexible Game Solver
- LeChimp
- Mayet



# Bugs intemporels : c'est quoi?

---

- N'importe quel moment
- N'importe quel type
- Difficile à repérer/réparer

# Quelques exemples ?

---



# Comment les réperer

---

Des testeurs en interne

Des testeurs en externe

- Alpha/Beta ouverte/fermée
- Early access

Logiciel de detection

- Flexible Game Solver
- LeChimp
- ShadowMap

# Bugs volontaires

---

Bugs laissés volontairement dans le jeu à sa sortie :

- Argument marketing, la “hype” monte avec chaque patch !
- Moins de temps de développement, le jeu peut sortir plus tôt
  - Early access
  - Beta ouverte / fermée
- Les bugs sont corrigés après sortie
  - Les bugs sont découverts par les joueurs !
- Effet de maintien du jeu
  - Jeu mis à jour = sentiment de jeu entretenu



---

# Des questions?

---

# Des questions?