

資訊科技及通訊業 《 能力標準說明 》 能力單元

「營運管理」職能範疇

名稱	進行遊戲測試
編號	107941L3
應用範圍	這個能力單元適用於所有被委派為遊戲應用程式進行測試的數碼媒體科技從業員。與所有軟件應用程式相似，測試是遊戲開發週期中十分重要且必須進行的階段，而進行遊戲測試時，需要使用特定的方法。這個能力單元關注有效測試遊戲應用程式的方法，以及所有與其相關的任務及工作。
級別	3
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 有關遊戲測試的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> • 具有基本的編程知識、概念及技巧 • 對遊戲應用程式常用的編程技巧及做法有基本了解 • 充分了解要測試的遊戲應用程式的細節 • 認識進行有效的遊戲測試所用的技巧及工具 • 具有識別問題及異常情況的能力 • 具有作為遊戲測試人員的個人特質，包括： <ul style="list-style-type: none"> ○ 擅長玩遊戲 ○ 觀察入微 ○ 良好的讀寫能力 <p>2. 進行遊戲測試</p> <ul style="list-style-type: none"> • 經常保持正確的態度並依循良好的做法進行遊戲測試，例如： <ul style="list-style-type: none"> ○ 保持有序地控制要測試的元素/因素，每次只測試一個項目 ○ 留意所有事物，包括最微細的部分 ○ 沒有經過測試過程，不作任何假設 ○ 追蹤發現的所有技術錯誤及邏輯錯誤 • 像要搗?遊戲產品般制定測試案例（或依循既定的測試案例） • 訂定測試計劃（或依循既定的計劃），詳細列出要測試的遊戲元素、測試方法及需依循的程序 • 在需要時編寫用作自動測試的手稿程式，例如回歸測試（regression testing） • 根據情況對遊戲的指定部分/遊戲元素進行手動測試 • 對遊戲應用程式進行不同形式的測試，包括但不限於以下各項： <ul style="list-style-type: none"> ○ 功能測試（functionality testing），以查找遊戲本身或其用戶界面中的一般問題 ○ 對遊戲的各技術要求進行合規測試（compliance testing） ○ 針對記憶體流失（memory leak）或捨入錯誤等問題進行浸泡測試（soak testing） ○ 壓力測試（stress testing）、容量測試（volume testing）及荷載測試（load testing）以檢測遊戲的穩定性及極限 ○ 與所有相關設備及平台進行兼容性測試（compatibility testing） ○ 回歸測試，以確保所有原有功能在修復錯誤後仍能正常運作 ○ 多玩家測試（multiplayer testing），以確保所有連接方式正常運作 • 完成以上測試後製作報告，其中重點如下：

資訊科技及通訊業 《能力標準說明》 能力單元

「營運管理」職能範疇

	<ul style="list-style-type: none">○ 發現的錯誤/異常情況的類型○ 在甚麼情況下會出現錯誤 (缺失追蹤 (defect tracking))○ 錯誤出現時的相關訊息 (如有)○ 其他觀察到的問題 <ul style="list-style-type: none">● 準確且詳細地記錄與遊戲測試相關的活動，以便向管理層匯報及在往後檢視時使用 <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none">● 經常全力以赴進行遊戲測試工作，不會跳過任何步驟或項目● 經常以客觀公正的態度進行遊戲測試工作，匯報所有問題時是基於所得的證據而不是主觀的判斷
評核指引	此能力單元的綜合成效要求為： <ul style="list-style-type: none">● 通過使用指定的方法及步驟檢查所有所需的遊戲組件，成功完成遊戲測試● 成功發現並匯報潛藏在遊戲應用程式中的錯誤及問題
備註	