

MEDIAMONKS / GAMES, MOTION, MOBILE

TESTEN IN EEN DIGITALE WERELD

DAVE FRANZS

11 APRIL 2011



**MEDIA
MONKS**

2

INTRODUCTIE

- Wie heeft er wel eens een website getest?
- een ecommerce site?
- een site met een formulier?
- een takeover?
- een site die aan W3C voorwaarden moest voldoen?
- al dit soort sites tegelijkertijd met ongeveer dezelfde deadline?

**MEDIA
MONKS**

AGENDA

- Even voorstellen
- Wie is MediaMonks?
- Probleemstelling/Situatieschets
- Situation Based Testing
- Do's & Don'ts testing Social Media
- Testing Games
- Toekomst

**MEDIA
MONKS**

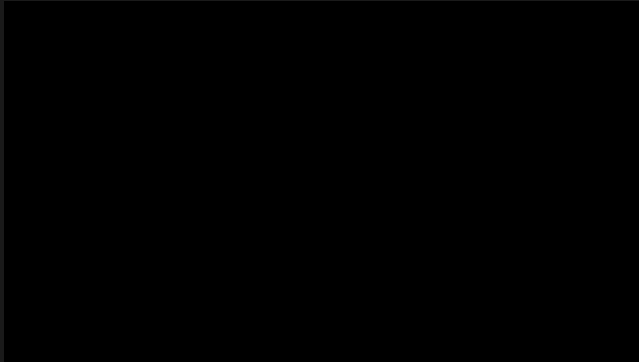
EVEN VOORSTELLEN: DAVE FRANSZ

- Sinds 2006 in het testvak
- Test Value, KZA
- ECI Nederland, FNV Bondgenoten, KPN, T-Mobile

**MEDIA
MONKS**

5

WIE IS MEDIAMONKS?



**MEDIA
MONKS**

6

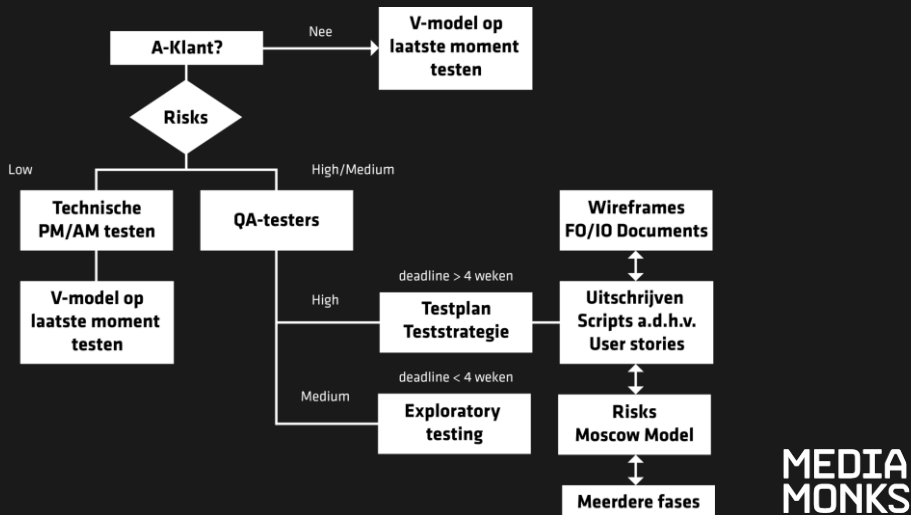
SITUATIESCHETS/PROBLEEMSTELLING

- Ontwikkelaars, PM'ers, AM'ers testten de producten zelf
- Geen Testteam
- Er werd pas getest net voordat het opgeleverd moest worden aan de klant.
- Sinds november 2010 kwaliteitsslag
- Meerdere projecten met dezelfde deadlines
- Hoe kunnen we dit oppakken?

**MEDIA
MONKS**

7

SITUATION BASED TESTING - BESLISSINGSTABEL



8

SITUATION BASED TESTING - TESTTECHNIEKEN

-Exploratory Testing

-User stories

-Checklists (PLC, DFT, Syntactisch, Semantisch, Grenswaarde analyse)

**MEDIA
MONKS**

DO'S & DON'TS SOCIAL MEDIA

Do's:

- Test altijd 'like' /'unlike' buttons
- Test altijd het bericht dat je verstuurd naar een 'wall'
- Test altijd een URL in dat bericht
- Test altijd de lengte en karakters in dat bericht
- Test altijd de tell-a-friend optie met verschillende aantal vrienden

**MEDIA
MONKS**

DO'S & DON'TS SOCIAL MEDIA

Don'ts:

- Bij Facebook: Goedkeuren dat app gebruikt mag maken van je gegevens. Altijd in deze modus testen.
- Test alleen berichten naar je eigen wall.
- Test met je eigen 'gewone' account.
- Testen met 'echte' vrienden.

**MEDIA
MONKS**

TESTING GAMES

-heel veel iteraties. (923 versies om Killzone3 'live' te krijgen).

-Nadruk ligt op gameplay

FLOW

- 1) Functionaliteit
- 2) Level design
- 3) Level of Detail
- 4) Load/Stress Testing (ook netwerk)
- 5) Level of Compatibility

**MEDIA
MONKS**

TOEKOMST

-Uitbreiden testteam

-Agile development & testing introduceren (onderzoek reeds begonnen)

-Meer geautomatiseerd Testen (Unittest, Selenium)

**MEDIA
MONKS**

BEDANKT

Dave Fransz

035-6215050

davef@mediamonks.com

www.mediamonks.com

**MEDIA
MONKS**