

《手机游戏测试》

图书基本信息

书名：《手机游戏测试》

13位ISBN编号：9787121099939

10位ISBN编号：7121099934

出版时间：2010-1

出版社：电子工业出版社

作者：北京寒武创世数字科技有限公司 编

页数：63

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《手机游戏测试》

前言

近两年，IT业总体上经历着“寒冬”，但是游戏软件业却呈现出勃勃生机。网络游戏仅在中国游戏市场出现不过几年，到2009年1月，正式投入商业运营的游戏数目已超过100款，但众所周知，国外的游戏（主要是韩国的游戏）统治着国内大部分的市场。国内游戏软件想要突围而出，需要从两个方面入手，一方面是可玩性，由于中国有五千年的文明，传统文化是我们得天独厚的宝库；另一方面是游戏的质量，游戏测试作为游戏开发中保证质量的环节，在游戏设计与开发的过程中发挥着越来越重要的作用。游戏测试作为软件测试的一部分，它具备了软件测试所有的特性：测试的目的是发现软件中存在的缺陷；测试都是需要测试人员按照产品行为描述来实施，产品行为描述可以是规格说明书、需求文档、产品文件、用户手册、源代码或可执行程序等；每一种测试都需要产品运行于真实或模拟环境之下；每一种测试都要求以系统方法展示产品功能，以证明测试结果是否有效，并且发现其中出错的原因，从而让程序员进行改进。总而言之，测试就是发现问题并进行改进，从而提升软件产品的质量。游戏世界的平衡测试，主要表现在经济平衡、能力平衡（包含技能、属性等），以及游戏世界竞争的公平。游戏文化是指整个游戏世界的风格，无论是中国文化主导，还是日韩风格等，大到游戏整体，小到NPC（游戏世界人物）对话，都要符合游戏文化的定位。编者 2009年10月

《手机游戏测试》

内容概要

书籍目录

第1章 手机游戏测试基础知识

1.1 手机游戏测试相关术语

- 1.1.1 WAG的基本概念
- 1.1.2 2D游戏和3D游戏的基本概念
- 1.1.3 像素的基本概念
- 1.1.4 Boss的基本概念
- 1.1.5 Bug和Debug的基本概念

1.2 手机游戏测试相关缩略语

- 1.2.1 JAR和JAD的基本概念
- 1.2.2 OTA的基本概念
- 1.2.3 CP和SP的基本概念
- 1.2.4 GPRS的基本概念
- 1.2.5 WAP的基本概念
- 1.2.6 J2ME的基本概念
- 1.2.7 HTTP的基本概念

1.3 JAD文件与JAR文件

第2章 文本信息处理技术

2.1 利用Microsoft Excel处理文本信息

- 2.1.1 Excel 功能简介
- 2.1.2 在Excel 中建立Bug表
- 2.1.3 应用测试示例

第3章 图像信息处理技术

3.1 利用手机模拟器软件处理图像信息

- 3.1.1 “手机顽童”模拟器功能简介
- 3.1.2 “手机顽童”模拟器用户界面
- 3.1.3 “手机顽童”模拟器基本功能实例
- 3.1.4 Kemulator模拟器

3.2 利用Photoshop 处理图像信息

- 3.2.1 Photoshop 功能简介
- 3.2.2 Photoshop窗口
- 3.2.3 Photoshop 图像处理实例
- 3.2.4 Photoshop图层应用示例

第4章 通信信息处理技术

4.1 利用 BlueSoleil 处理无线通信信息

- 4.1.1 BlueSoleil 功能简介
- 4.1.2 BlueSoleil 窗口
- 4.1.3 BlueSoleil 与手机传输数据实例
- 4.1.4 摩托罗拉E398与BlueSoleil连接

第5章 手机游戏测试内容

5.1 JAD文件与JAR文件的测试要求

- 5.1.1 JAD文件测试内容
- 5.1.2 JAR文件测试内容
- 5.1.3 应用示例

5.2 应用界面的要求

- 5.2.1 应用界面文字格式的要求
- 5.2.2 应用程序启动界面的要求
- 5.2.3 菜单及使用过程中的界面功能要求

5.2.4 基本按键功能设置的要求

5.2.5 菜单栏目设置建议

5.2.6 广告宣传

5.3 应用界面测试要求

5.3.1 应用界面测试内容

5.3.2 应用逻辑测试内容

5.4 应用打包要求和内容

附录 Java类终端机型支持列表

《手机游戏测试》

精彩短评

- 1、内容比较少，而且技术落后于现在，但是可以了解一下基础知识
- 2、什么年代的书，还java系统的手机，坑爹呢，回家买来看都不看
- 3、这书是起码是七八年前的，早就out了，现在一点用处都没有，手机系统都跟不上了，书里面的内容还是最原始的塞班，跟现在的IOS、Android系统根本搭不上边，测试用具也out了，根本用不上。
- 4、雖然比較舊（java遊戲.....）但是遊戲的模塊也就那幾個，所以還是適用的。畢竟現在沒有更加新的關於手遊測試的書籍了。
- 5、我做了2年客户端游戏测试，第一次做手机游戏测试，进公司第1天就找书，实在是没有，就买了这本，心想只要有一点帮助就行。结果，真的没有一点用。新手也不用来买。
- 6、讲了很多塞班系统的内容，内容不是特别新。但是有插图，比较系统的讲解。
- 7、还没看，看目录基本是我需要的东西。。。可惜不小心多买了一本。。好在不是很贵，退货又麻烦。。。哎
- 8、是正品,不错
- 9、这是推荐单位采购的。
- 10、看着挺便宜的拿到才知道里面内容太少了跟画册一样

《手机游戏测试》

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:www.tushu000.com