

游戏测试精通



[游戏测试精通_下载链接1](#)

著者:舒尔茨

出版者:清华大学出版社

出版时间:2007-9

装帧:

isbn:9787302160984

《游戏测试精通》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。《游戏测试精通》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。

作者介绍:

Charles

P. Schultz是摩托罗拉公司令球软件集团的运营经删，要从事软件测试和于机游戏办面的工作。他编写了20多本技术含鞋较高的著作，曾多次在J加业研讨会：就微型机器人、软件质超和软件测试等方面的问题发表演讲。

Robert Bryant是Crave

Entertainment游戏公司的设计部主任，质量保证(QA)部的经理，《世界纸牌锦标赛》、《东京极限竞速3》等游戏的总监制作人。他最先就职于美泰公司，曾担任多个项目的测试主管，经常就游戏测试方法和管理方面的内容发表演讲。

Tim

Langdell是美国南加州大学工学院信息技术部的专职教师，是该校游戏课程委员会的主任，负责讲授有关游戏设计和游戏测试的课程。他制作的游戏超过180个，其中1979年创建EDGE类游戏被评为顶尖级游戏品牌之一。

目录: 第 I 部分 游戏测试简介.第1章 游戏测试的两条原则 3 1.1 不要恐慌 3 1.1.1 不熟悉 4 1.1.2 未准备好 4 1.1.3 处在压力下 5 1.1.4 不安 7 1.1.5 只能看到短期目标 7 1.2 不要相信任何人 8 1.2.1 平衡准则 9 1.2.2 他人的忠告 10 1.2.3 最后的检查 11 1.2.4 寻求有用的信息 12 1.3 付出与回报 12 1.4 结束语 13 1.5 小结 13 1.6 习题 14第2章 成为游戏测试员第3章 测试的重要性 第 II 部分 游戏制作第4章 游戏团队第5章 游戏生产周期第 III 部分 测试基础第6章 软件质量第7章 测试阶段第8章 测试过程第9章 数字化测试 第IV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 V 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VI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

• • • • • (收起)

[游戏测试精通_下载链接1](#)

标签

游戏测试

软件测试

游戏

测试

编程

游戏设计

黑盒

还没看呢

评论

很老派的测试书，不是很推荐

质量一般

你第一次玩游戏时，你是在玩。而当第四十次时，则你是在工作。”
网上找来找去，也就只有这本书是关于游戏测试的了。实体书更是不见踪迹，用kindle的pdf智能重排功能，总算是将这本书给浏览了一遍。对于游戏测试的知识，确实是大有裨益。关于“白盒测试”“黑盒测试”等专业名词，也较为系统的能从此书中找到解释与案例。初涉此书，开始对于游戏测试的概念有了更进一步的深入学习与了解。也能从较为宏观的方面来了解这个岗位所需要学习的专业知识与技巧。明白他所需要的思维模式与耐性。
因缘际会开始接触上了这方面的测试工作，虽然还没开始正式的培训工作，但相信此书将会给予我很大的帮助与作用。
书中前部分对于游戏测试进行了介绍，提及了白盒、黑盒测试这两种测试方法。相信在挺长的时间内

讲的覆盖面比较广，以游戏测试为核心，突出游戏测试和应用测试，系统测试的区别，已经如何融合入整个游戏产品生命过程，提升游戏质量。有些地方读着有点拗口，估计是翻译的问题。作为测试入门书籍可以学习看看的说

第一份工作是游戏测试，这是官配书籍

垃圾翻译。想学习一定要看原版

绝对是一本好书

[游戏测试精通_下载链接1](#)

书评

“你第一次玩游戏时，你是在玩。而当第四十次时，则你是在工作。”
网上找来找去，也就只有这本书是关于游戏测试的了。实体书更是不见踪迹，用kindle的pdf智能重排功能，总算是将这本书给浏览了一遍。对于游戏测试的知识，确实是大有裨益。关于“白盒测试”“黑盒测试...

[游戏测试精通_下载链接1](#)