

عنوان مقاله:

تست مبتنی بر مدل برای نرم افزارهای بازی موبایل و کاربرد آن در تست نرم افزار Q

محل انتشار:

کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، گرایش ها، فناوری ها و کاربردها (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 12

نویسندگان:

علیرضا خان تیموری - دکترای مهندسی کامپیوتر، هوش مصنوعی شرکت سرمایه گذاری و کارآفرینی علم و ثروت پارس

سوده بهروزی نیا - دانشجوی دکترای مهندسی کامپیوتر، هوش مصنوعی شرکت سرمایه گذاری و کارآفرینی علم و ثروت پارس

مهسا رحیم زاده - کارشناسی ارشد مدیریت صنعتی، تحقیق در عملیات شرکت سرمایه گذاری و کارآفرینی علم و ثروت پارس

خلاصه مقاله:

تست نرم افزار یکی از فازهای اصلی و پرهزینه در چرخه حیات نرم افزار به خصوص نرم افزارهای مبتنی بر موبایل محسوب میشود. یکی از مهمترین و اصلیتترین روشهای تست نرم افزار روشهای تست مبتنی بر مدل است که به آن MBT گفته میشود. در این پژوهش، روش تست مبتنی بر مدل برای تست بازی Q اعمال شده است. Q یک مسابقه آنلاین دونفره با محوریت آموزش بر بستر سرگرمی است. این مسابقه به عنوان یک اپلیکیشن موبایلی روی گوشیهای هوشمند کاربران نصب شده و به آنها این امکان را میدهد تا اطلاعات فردی خود را در زمینهها و موضوعات مختلف با رقیب یا دوستان خود به چالش بکشند. هدف استفاده از MBT افزایش قابلیت اعتماد نرم افزار و کاهش هزینهها از طریق خودکارسازی موارد تست میباشد. در این مقاله ضمن بررسی رویکردهای MBT، روش موردنظر بر بازی Q اعمال میشود تا بدین ترتیب کارآمدی روش تست مبتنی بر مدل با یک مطالعه موردی بر روی یکی از قدرتمندترین و فعال ترین بازیهای موبایلی رایج اثبات شود. نتایج مطالعات نشان میدهد که حفظ یک مدل رفتاری، کلید اصلی کارآمدی روش تست مبتنی بر مدل محسوب میشود.

کلمات کلیدی:

نرم افزار مبتنی بر موبایل Q، تست نرم افزارهای موبایلی، تست مبتنی بر مدل، خودکار سازی تست مبتنی بر مدل، تولید موارد تست و بازی Q

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/696903>

