

游戏开发制作问题广告对接方式系统

产品名称	游戏开发制作问题广告对接方式系统
公司名称	恒探软件网络科技（6年开发公司）
价格	.00/件
规格参数	
公司地址	广州市天河区东英科技园
联系电话	WX : 916966649 13729039903

产品详情

一、游戏测试

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一切共同的特性：

游戏广告系统开发，游戏广告开发,游戏广告源码开发,游戏广告平台开发,游戏广告app开发,游戏广告系统多少钱,游戏广告价格，游戏广告app功能,游戏广告平台介绍，游戏广告系统搭建。

所以游戏测试则主要分为两部分组成

一是传统的软件测试

二游戏本身的测试（游戏可玩性测试）

- 1、游戏情节的测试，主要指游戏世界中的任务系统的组成
- 2、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，属性等等），
- 3、游戏文化的测试，比如整个游戏世界的风格，是中国文化主导，还是日韩风格等等
- 4、游戏世界的搭建，包含聊天功能，交易系统，组队等可以让玩家在游戏世界交互的平台。

二、游戏测试方法

测试的定义

测试工作是，解决玩家所遇非正常问题的预测工作，同时也是不断调试平衡的一个长期观察任务。无论在什么时间段，功能实现、内测、公测等。测试都应该是分硬件与软件两部分测试。

硬性问题

硬件的BUG部分是指会引起不能让游戏流程进行的BUG。死机、画面出错等硬性问题。这种问题只要按照一定流程进行游戏，就会发生。但对一些会不断增加服务器负担的BUG，应该不会短期测试出来。而对这种在有计算机就出现的问题，现在的游戏在制作过程中都有可自动记录问题的LOG功能，所出现的BUG大多会被程序部门解决掉。部分的LOG功能可保留到正式客户端，以收集因为升级客户端，而不断产生的新问题。这里应该不会在讨论范围内吧。