

Telecom
valley

Soirée du
<Test Logiciel>

Des jeux pour le test
Marc Hage Chahine

Jeudi 9 décembre 2021



alTran
Part of Capgemini

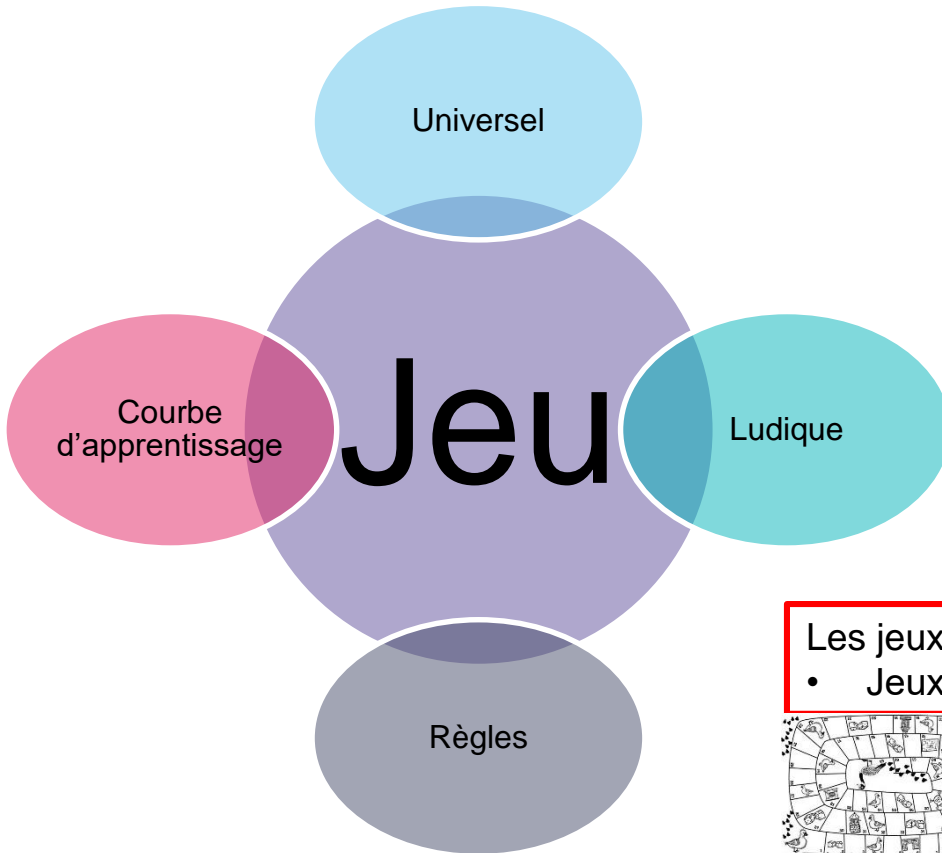
Sommaire

- 1** Qu'est ce qu'un jeu ?
- 2** Qu'apporte un jeu ?
- 3** Pourquoi un jeu pour le test ?
- 4** Comment faire un jeu pour le test ?
- 5** Pistes de jeux possibles
- 6** Conclusion

1.

Qu'est ce qu'un jeu ?

Qu'est ce qu'un jeu ?



Universel:

- Tout âge
- Tout public (même certains animaux!)

Ludique:

- Fun
- Envie de faire une partie

Règles:

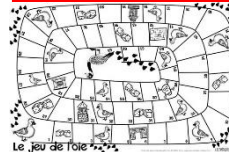
- Cadre défini

Courbe d'apprentissage:

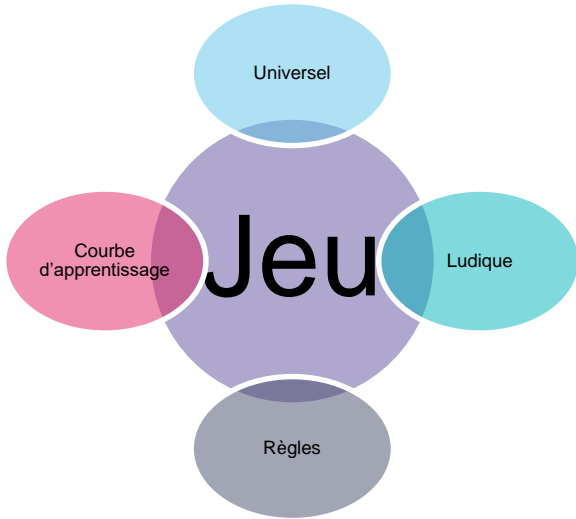
- On s'améliore avec l'expérience

Les jeux inclus:

- Jeux de société, Jeux vidéos, Sports...



Qu'est ce qu'un jeu ?



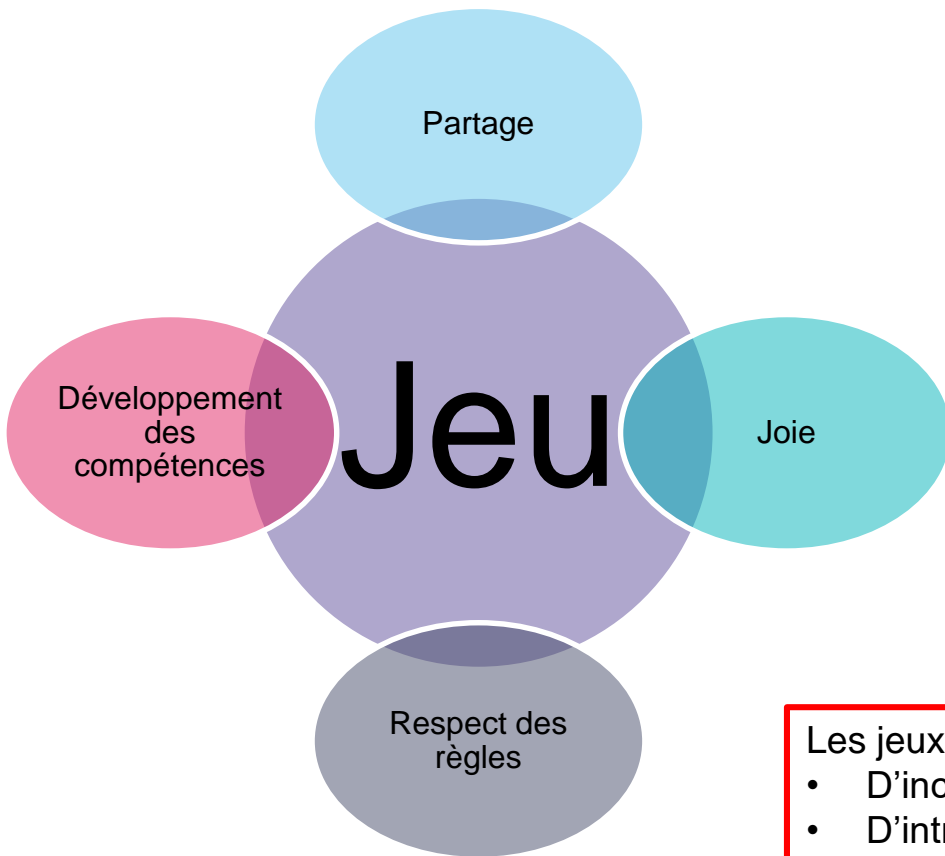
Jeu	Ludique	Règles	Apprentissage
Football	Entraide (équipe) Accomplissement Courir...	+ de buts que son adversaire, 11 joueurs, 2 équipes, limites terrain...	Stratégie, communication, tirs, passes...
Echecs	Challenge intellectuel	Déplacements des pièces, 2 joueurs, chacun son tour	Stratégies, anticipation, calculs
Mario	Aller aussi loin que possible, speed runs...	Sauver Peach Encadrées et définies par le jeu!	Maîtrise de mario, différents ennemis et mondes
Bataille	Aspect aléatoire, imprévu	La carte la plus forte l'emporte, si égalité: bataille	Reconnaître les valeurs les plus élevées
Pétanque	Résultat des actions, décisions...	Calcul des points, boules les plus proches, tour de jouer...	Précision, stratégie (tirer ou pointer)...
Jungle speed	Situations	Attraper le totem le plus vite possible au bon moment	Reconnaître les situations, anticiper, attraper le totem...



2.

Qu'apporte un jeu ?

Qu'apporte un jeu ?



Partage:

- Partager un moment
- Collaboration / confrontation

Joie:

- On « joue »

Respect des règles:

- S'adapter à des contraintes
- Agir en fonction de possibilités

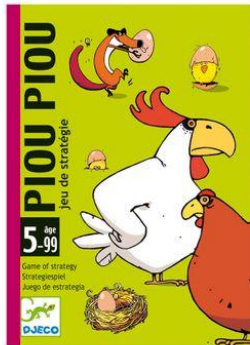
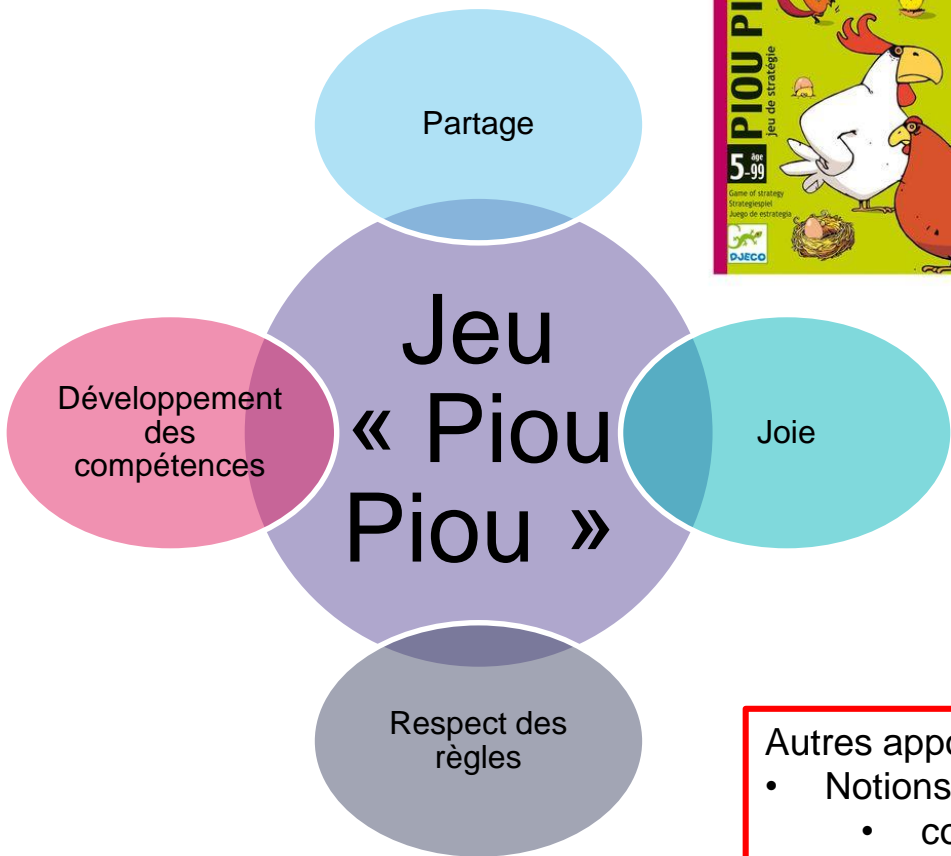
Dev. des compétences:

- Physiques (dextérité, agilité...)
- Mentales (stratégie...)

Les jeux peuvent également permettre:

- D'inculquer des valeurs
- D'introduire des notions spécifiques

Qu'apporte un jeu ?



Partage:

- Jouer en famille

Joie:

- Jouer avec ses parents / enfants
- Fun: « voler des œufs »

Règles:

- Faire éclore 3 œufs
- Ponte, vol, éclosion selon les cartes en main

Dev. des compétences:

- Stratégie: pondre, couvrir, voler ?
- Anticipation, planification, statistiques...

Autres apports:

- Notions:
 - construire pour arriver à son but
 - Savoir perdre (confrontations rapides)

3.

Pourquoi un jeu pour le test ?

Pourquoi un jeu pour le test ?

Introduire au test

- Faire connaître ce métier et de susciter des vocations
- Aider des professionnels à bien débuter dans le test
- Faire comprendre à des non professionnels certains aspects de ce métier

Développer des compétences spécifiques

- Compétences de planification
- Compétences de communication et de collaboration
- Compétences de recherche et d'observation
- Compétences de synthétisation....

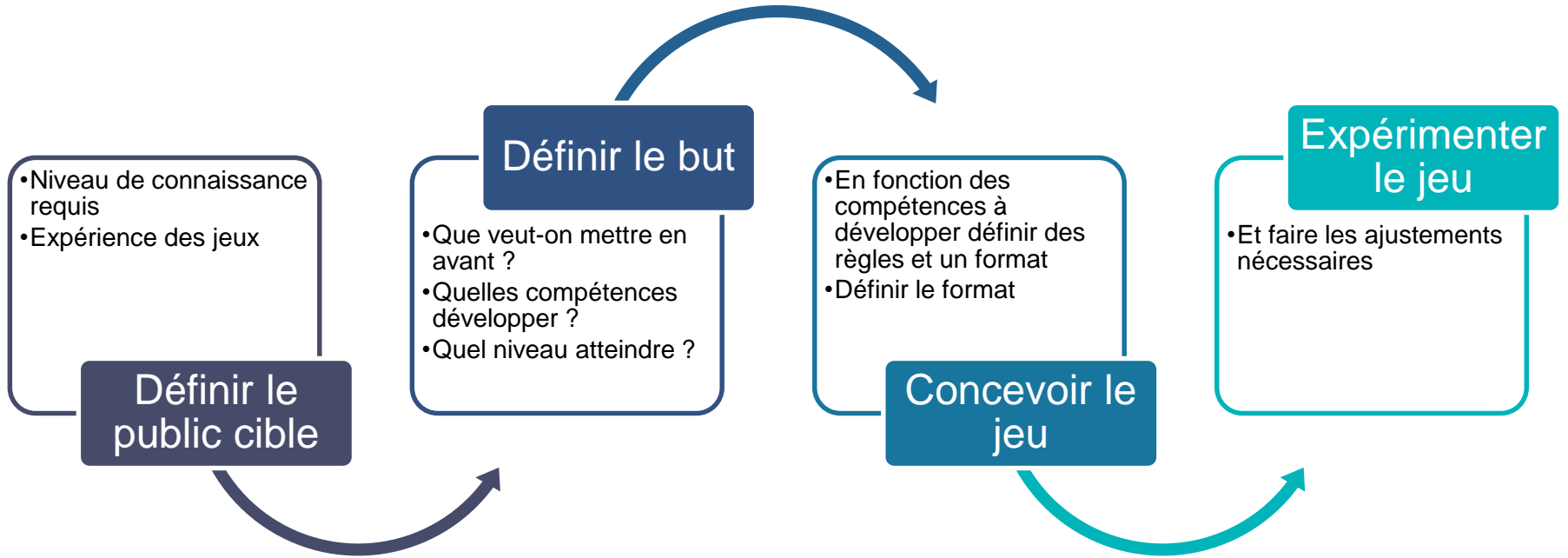
Donner une bonne image du test

- A travers des moments de partage

4.

Comment faire un jeu pour le test ?

Comment faire un jeu pour le test ?



5.

Pistes de jeux possibles

Pistes de jeux possibles: gestion de ressources

Définir le public cible

- Niveau de connaissance requis: aucun
- Expérience des jeux de gestion de ressource requise: faible

Définir le but

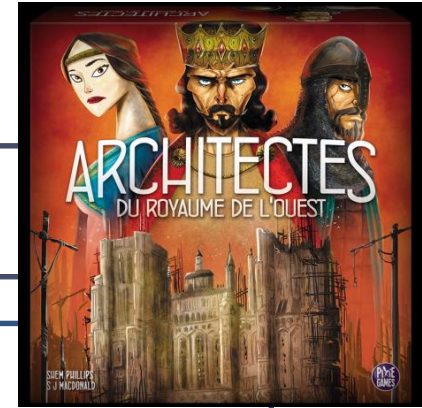
- Mise en place de bonnes pratiques pour assurer la qualité
- Compétences de planification, hiérarchisation des bonnes pratiques

Concevoir le jeu

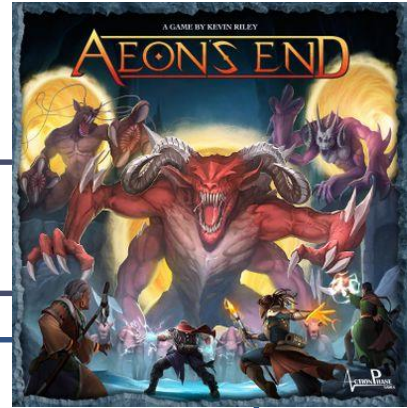
- Cartes de bonnes pratiques avec des ressources définies pour les utiliser (temps / €...) et des apports de chaque bonne pratique (temps / qualité / ambiance de l'équipe / points...)
- Arbre de « bonnes pratiques » avec une facilitation de mise en place si d'autres bonnes pratiques liées avec différentes catégories
- Définition des points: en fonction des cartes, des catégories...

Expérimenter le jeu

- Equilibrer le jeu, assurer une cohérence, assurer une bonne prise en main et la présence de « fun »
- Assurer que le « but » est bien atteint



Pistes de jeux possibles: jeu de rôle coopératif



Définir le public cible

- Niveau de connaissance requis: aucun
- Expérience des jeux de rôle requise: faible

Définir le but

- Importance de la diversité des profils dans une équipe pour assurer la qualité
- Compétences de collaboration et de planification

Concevoir le jeu

- Cartes de personnages à choisir avec diverses compétences
- Logiciels à développer avec des cartes d'US (Backlog) spécifiques pour certaines, génériques pour d'autres.
- Compétences nécessaires à chaque carte

Expérimenter le jeu

- Equilibrer le jeu, assurer une cohérence, assurer une bonne prise en main et la présence de « fun »
- Assurer que le « but » est bien atteint

6.

Conclusion

Conclusion

Les jeux sont très importants dans notre développement, c'est pour cela qu'ils sont universels et intemporels!

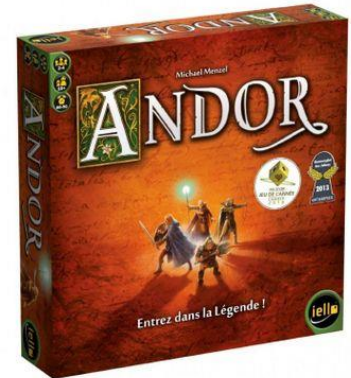
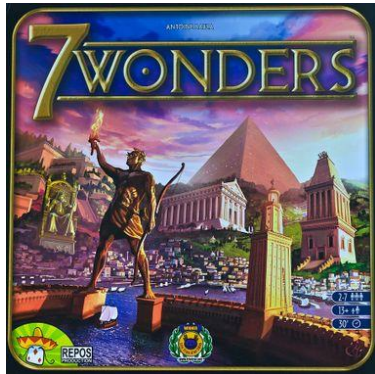
Les jeux aident à développer des compétences sans avoir l'impression de « travailler »

Utiliser la puissance des jeux pour le test logiciel semble donc avoir un très fort potentiel!

Néanmoins faire un « bon » jeu n'est pas simple

Il faut en plus que le jeu allie « fun » et développement des compétences souhaitées

Pour cela il faut travailler avec des concepteurs de jeu ou personnes connaissant bien ce milieu afin de proposer un/des jeu(x) qui va au-delà du simple jeu auquel on ne rejoue pas comme un simple « serious game » mais bien un jeu auquel même les non testeurs voudront jouer et rejouer.



Questions ?

MERCI de votre attention

Un peu de lecture ?

