

Tema 4

Proves de funcionament i control de la qualitat

Elizabeth Sánchez León

Índex

Introducció.....	3
Objectius.....	3
1. Què són les proves de funcionament?.....	4
2. Tipus.....	4
3. Agents.....	4
4. El procés.....	5
5. Tipus d'errors.....	6
6. Informes d'errors.....	9

Introducció

En aquest tema s'esbossarà el procés de proves de funcionament i control de qualitat utilitzat per la indústria dels videojocs.

Objectius

- Conèixer el procés de proves de funcionament d'un videojoc.
- Conèixer els agents que participen en les proves de funcionament d'un videojoc.
- Classificar errors segons tipus.

1. Què són les proves de funcionament?

Les proves de funcionament és la fase del procés de creació o localització d'un videojoc en el qual es comprova que el producte compleix amb les especificacions i funcionalitats descrites. En aquest moment, el producte ha de preparar-se per superar un o diversos controls de qualitat.

Es tracta d'un procés bastant complex i que requereix d'una gran capacitat de planificació per part del responsable.

2. Tipus

Generalment, els projectes de localització de videojocs se centren en el que es denomina proves de funcionament lingüístiques. Encara que en aquest procés també poden detectar-se problemes funcionals que no afecten a la traducció, la funció d'un "tester" lingüístic és posar-se en la pell del jugador de la versió localitzada i detectar problemes relacionats amb el text (distribució en pantalla, que no falta text, que no hi ha truncaments ni encavalcaments, cerciorar-se que no hi ha problemes amb l'àudio, etc.), el comportament del joc pel que fa a les instruccions o la coherència de la traducció amb les imatges.

L'objectiu de les proves de funcionament funcionals consisteix a garantir que cap de les versions localitzades incorpora errors o problemes addicionals (de disseny, programació o qualsevol altre tipus) als presents en la versió original.

3. Agents

Tal com es comentava en la primera unitat, en el procés de proves de funcionament d'un videojoc poden intervenir diferents agents: una empresa editora de videojocs, una empresa de proves de funcionament/localització o professionals independents. Tot depèn del pressupost disponible, la importància del producte i la seva complexitat.

4. El procés

A pesar que no existeix cap procés estandarditzat de proves de funcionament, presentem a continuació un esquema del que seria un procés de proves de funcionament lingüístic ideal:

- a) Durant el procés de traducció, els "testers" reben una versió del joc per familiaritzar-se amb ella. El desenvolupador sol preparar versions específiques per a aquesta tasca que permeten comptar amb vides infinites, accedir a nivells o fases de forma independent, visualitzar missatges de text de forma automàtica, etc.
- b) Quan tota o bona part de la traducció està implementada, l'equip de proves de funcionament comença a revisar el text en el joc. L'ideal és que es disposi dels arxius amb la traducció per poder comprovar tot el text en pantalla o en els arxius d'àudio, encara que això no sempre és possible.
- c) Una vegada el desenvolupador ha tancat les rondes de canvis de text en el text original, es dóna per tancada la fase de traducció i comença la comprovació exhaustiva de totes i cadascuna cadenes de text i d'àudio del joc. Aquesta fase pot variar en funció del model de localització utilitzat (intern o extern) i de la comunicació existent entre l'equip de proves de funcionament i de traducció. A partir d'aquesta etapa, qualsevol canvi realitzat en el text/àudio original o en la traducció ha de ser comunicat a l'equip de proves de funcionament, perquè el comprovin en el joc.
- d) Quan la major part de contingut s'ha vist en pantalla, és habitual que quedin algunes cadenes pendents de veure (missatges d'error, text descartat, etc.). Se li envia al desenvolupador un informe de les cadenes pendents de veure i aquest sol indicar com poder visualitzar-les o bé, proporciona captures de pantalla.
- e) Comprovacions finals: es revisa que hi hagi coherència entre el glossari del joc i el text/àudio en pantalla i es comprova que els missatges d'error del fabricant apareixen correctament.

En totes aquestes etapes, els "testers" treballen amb una base de dades que permet gestionar i classificar els errors. L'equip de proves de funcionament s'encarrega de notificar errors i el desenvolupador ha de valorar, en funció de la gravetat de l'error i del temps disponible, si es corregeix.

En el cas del proves de funcionament lingüístiques, idealment i si els traductors han vist el joc (model intern), són ells els encarregats de corregir els errors directament en els arxius amb els

quals treballa el desenvolupador i valoren igualment la gravetat/rellevància dels errors detectats.

Quan el desenvolupador o el traductor indica en un error que aquest ha estat corregit, l'equip de proves de funcionament ha de comprovar que efectivament l'error ja no existeix. En ocasions, arreglar un problema, provoca uns altres, per la qual cosa és important tenir una bona organització.

5. Tipus d'errors

Vegem a continuació alguns exemples dels problemes més habituals detectats durant la fase de roves de funcionament lingüístiques:

a) Errors de distribució de text en pantalla

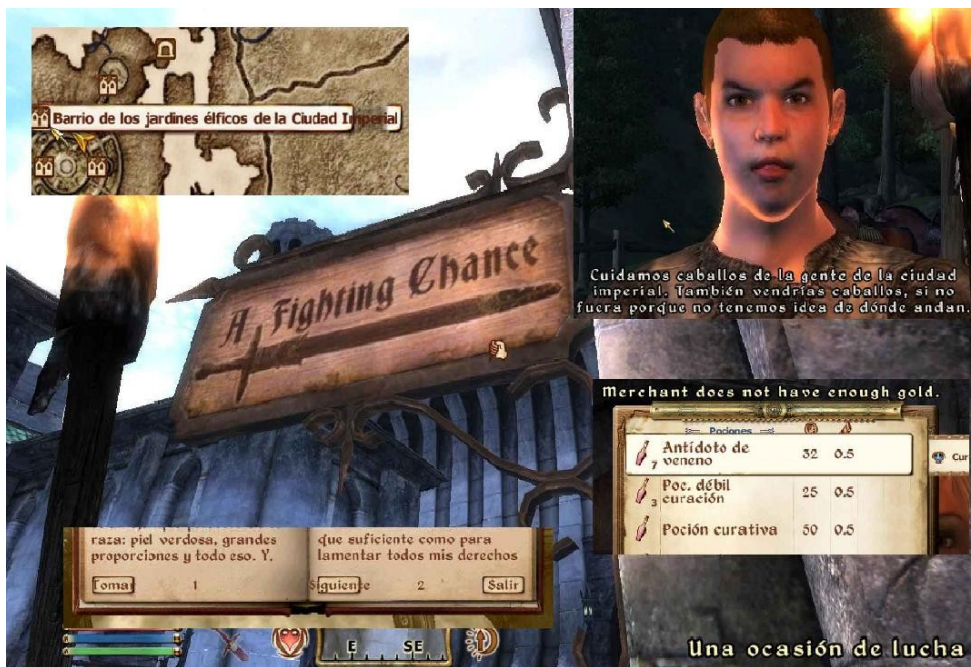


Figura 1: Oblivion: Ciutat Imperial.



Figura 2: Suikoden Tierkreis.

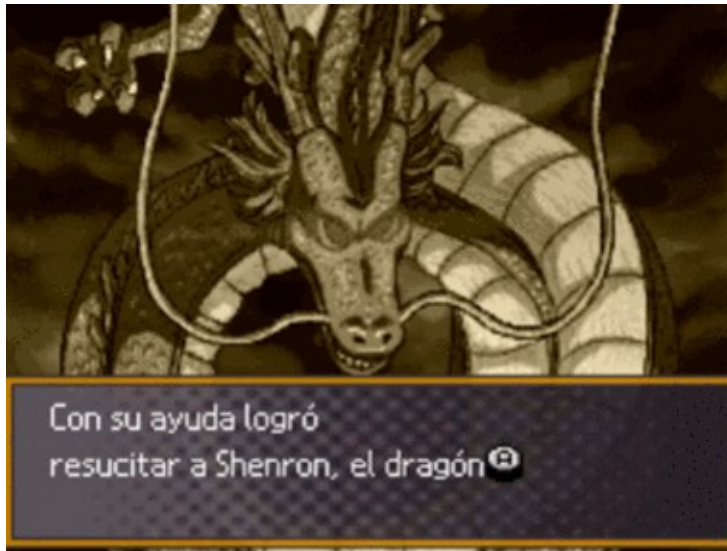


Figura 3: Dragon Ball: Attack of the Saiyans

b) Text sense traduir

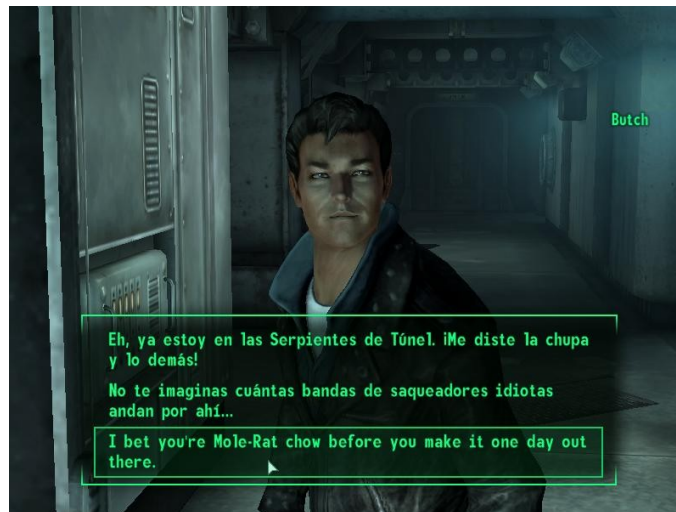


Figura 4: Fallout 3

c) Incoherència amb el que apareix en pantalla



Figura 5: Fallout 3

d) Errors de traducció



Figura 6: Halo

6. Informes d'errors

Encara que cada empresa segueix els seus propis procediments, vegem un esquema bàsic d'un informe d'errors:

1. Nombre i data de versió en la qual es detecta l'error.
2. Persona que notifica l'error.
3. Àrea del joc en la qual es troba (menú, fase, etc., aquesta secció varia molt segons el joc).
4. Tipus d'error, segons el que hem vist anteriorment, encara que la classificació pot ser més o menys exhaustiva.
5. Idiomes afectats.
6. Plataforma/consola.
7. Descripció de l'error.

En l'apartat "descripció" de l'error se solen indicar les següents dades:

1. Identificador de la cadena de text afectada (normalment un nombre o un codi que apareix en l'arxiu de text al costat de cada cadena)
2. Es reproduïx el text tal com apareix en pantalla.
3. A continuació es descriu el problema i s'aporta una solució.
4. S'escriu el text tal com hauria d'aparèixer.
5. Es detallen què passos cal seguir per poder veure aquest error en pantalla.