УРСУЛА
МАСТЕРСКАЯ ИГР

Отладка игры

Поиск багов и оптимизация логики



Классификация багов

Разделяем ошибки по влиянию на игру

1 **Критические**
Игра не идёт или основной сценарий заблокирован

2 **Важные**
Игра идёт, но поведение или логика работают неправильно

3 **Мелкие**
Косметические ошибки, не мешающие прохождению

Сначала исправляйте то, что мешает пройти игру



Как воспроизвести баг

Проблема должна повторяться по понятной последовательности действий

1 **Шаг 1**

Запустить игру

2 **Шаг 2**

Выполнить действия, после которых возникает ошибка

3 **Шаг 3**

Зафиксировать момент воспроизведения бага

Хорошее описание бага позволяет другому человеку повторить его



Фиксация ошибки

Записываем состояние, шаги и сообщение об ошибке

1 **Что произошло**

Кратко опишите неправильный результат

2 **Когда произошло**

Укажите состояние игры и последовательность действий

3 **Что показала система**

Сохраните сообщение об ошибке или скриншот



Фиксируйте баг так, чтобы к нему можно было вернуться и проверить исправление

Простая логика = меньше багов

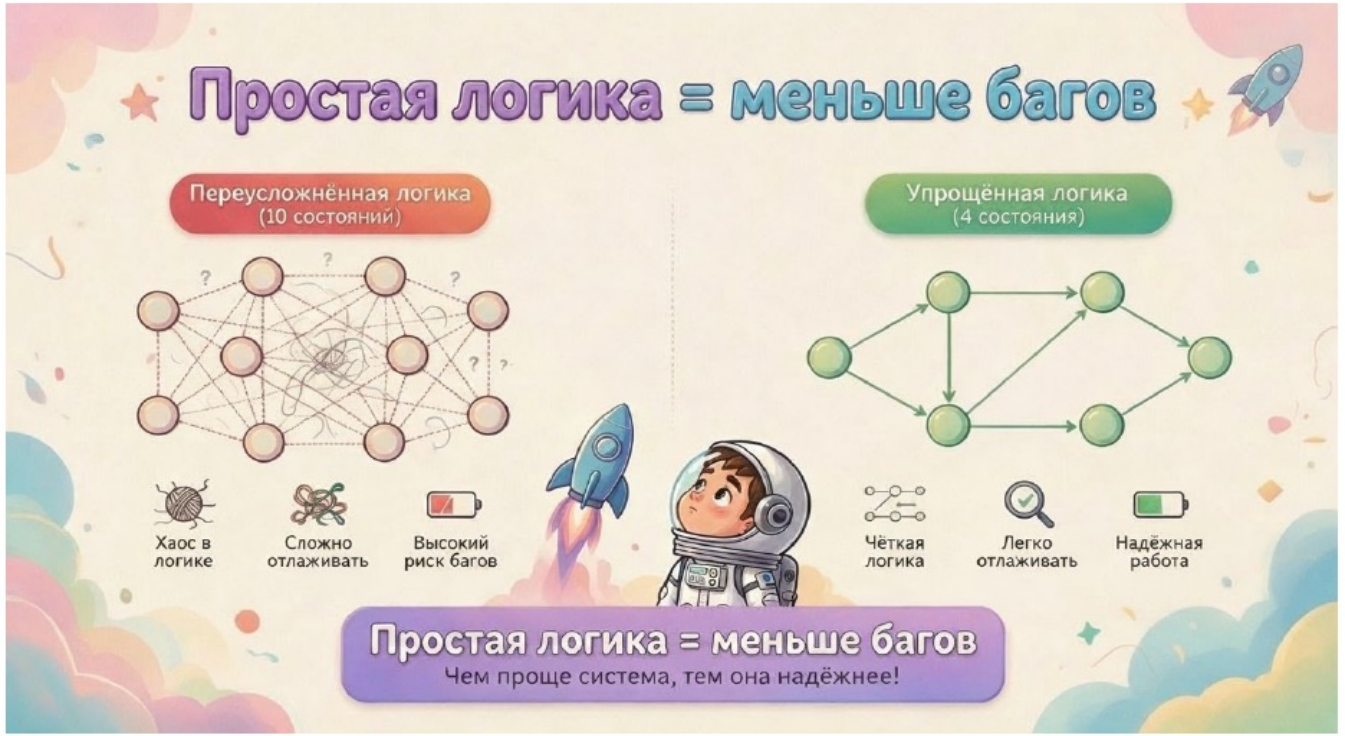
Сокращаем лишние состояния и переходы

1 **Сложная схема**
Много состояний и перекрёстных переходов

2 **Упрощённая схема**
Меньше состояний и понятные связи

3 **Результат**
Проще тестировать, понимать и исправлять

Чем проще система, тем меньше точек, где может возникнуть ошибка



Практика: отладка игры

Проверьте проект и подготовьте его к следующему этапу

1 **Баг-лист**
Соберите список найденных проблем и приоритетов

2 **Исправления**
Исправьте минимум 3 бага

3 **Повторная проверка**
Убедитесь, что ошибки не воспроизводятся



Результат урока — проверенный проект и понятный список оставшихся проблем