专科文凭
电子游戏测试

tech 科学技术大学

tech 科学技术大学

专科文凭
电子游戏测试

- 模式:**在线**
- 时长: **3个月**
- 学位: **TECH 科技大学**
- 课程表:**自由安排时间**
- 考试模式:**在线**

网页链接：www.techtitute.com/cn/information-technology/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-testing-video-games

目录

01 介绍 4

02 目标 8

03 结构和内容 12

04 方法 18

05 学位 26

01

介绍

在一款电子游戏投放市场之前，从它的起源到发布，要经历大量的过程和阶段。其中最重要的一个阶段就是测试。为了确保电子游戏不包含错误，需要进行详尽的 测试，以检测 错误 和故障。因此，要完成这项任务，就必须对这一主题有深入的了解，因为有必要知道如何发现这些错误以及出现这些错误的原因。该学位为学生提供了成为优秀电子游戏 Testers 的所有技能，从而在这一充满活力的行业中获得众多职业机会。

最大限度地减少贵公司电子游戏中的错误，成为一名不可或缺的专业人员，这一切都要归功于这位 专科文凭"

电子游戏项目的最后一个阶段是投放市场。这是用户和玩家可以尽情享受的时刻。但要达到这一阶段，必须经过一系列复杂的过程，从艺术和叙事构思到营销战略，再到节目编排和其他相关问题。

然而，有一项重要任务却常常被业内外人士忽视：测试。测试阶段 对于一款电子游戏的成功绝对至关重要，因为正是在这一阶段，您才能发现可能导致游戏失败的错误。因此，这项工作必须交给真正的专家来完成，他们知道如何处理这项工作，如何尽可能多地发现 Bugs，以便在游戏发布之前将其修复。

因此，这个电子游戏测试专科文凭大学为学生提供了最好的工具和知识，使他们能够在职业生涯中使用这些工具和知识，从而成为业内最负盛名的公司的关键人物。

这个**电子游戏测试专科文凭**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是：

- 由电子游戏测试专家介绍案例研究的发展情况
- 这个书的内容图文并茂、示意性强、实用性强为那些视专业实践至关重要的学科提供了科学和实用的信息
- 可以进行自我评估过程的实践，以推进学习
- 其特别强调创新方法
- 理论课、向专家提问、关于有争议问题的讨论区和个人反思性论文
- 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容

> 测试工作对任何一家电子游戏公司来说都至关重要。注册并取得专业进步"

如果没有你作为测试员的工作，贵公司的电子游戏就会失败。术业有专攻，立即取得职业成功"

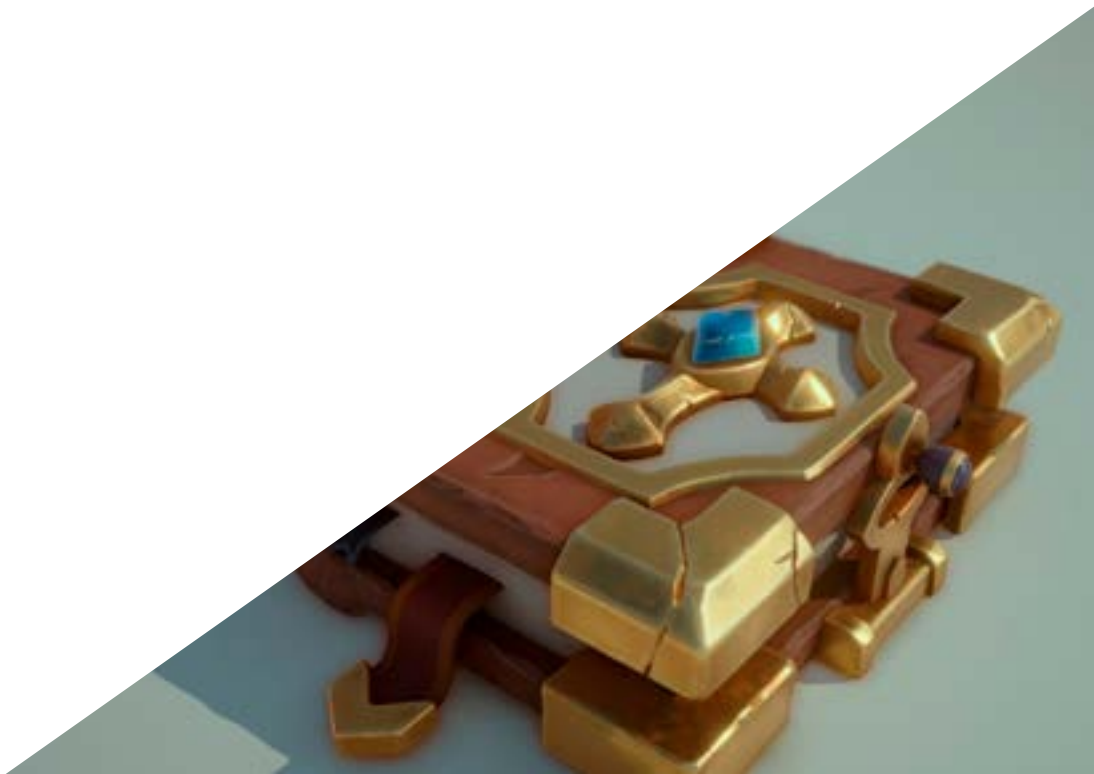
您的测试工作将使贵公司的电子游戏获得成功。

不要再等了。这就是您一直在寻找的在电子游戏行业大显身手的学位。

这个课程的教学人员包括来自这个行业的专业人士，他们将自己的工作经验带到了这一培训中，还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

多媒体内容是用最新的教育技术开发的，将允许专业人员进行情景式学习，即一个模拟的环境，提供一个身临其境的培训，为真实情况进行培训。

这个方案的设计重点是基于问题的学习，通过这种学习，专业人员必须努力解决整个学年出现的不同的专业实践情况。它将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。



02

目标

这个电子游戏测试专科文凭专业的主要目标是将学生培养成优秀的测试专家，使他们能够加入该行业中执行这一重要任务的最佳公司。因此，这个课程的内容和重点完全是为了让学生能够在专业上发挥最佳水平，为他们打开通往这个复杂行业的大门，并立即促进他们的职业发展。

多亏了这位专科文凭，我在电子游戏行业取得了专业进步"

总体目标

- 学习如何 测试 电子游戏
- 在测试阶段检测电子游戏中的错误
- 了解 测试阶段可检测到的不同类型的错误
- 了解如何设计和开发电子游戏，以便更有效地进行 测试

> 您的公司会对您的测试员工作表示赞赏。现在就报名吧”

具体目标

模块 1. 实时编程

- 分析实时编程语言区别于传统编程语言的主要特征
- 了解基本计算机系统概念
- 获得应用主要实时编程基础和技术的能力

模块 2. 游戏机和设备

- 了解主要的输入和输出外围设备的基这个操作
- 了解不同平台的主要设计含义
- 研究设备和系统的结构、组织、运作和相互联系
- 了解移动设备和电子游戏平台的操作系统和开发工具包的作用

模块 3. 网络和多人游戏系统

- 描述传输控制协议/互联网协议（TCP/IP）架构和无线网络的基这个操作
- 分析适用于电子游戏的安全问题
- 获得开发多人在线游戏的能力

03

结构和内容

该这个电子游戏测试专科文凭课程的内容是市场上最前沿的，这意味着学生将学到该领域最创新的技能和知识，并能将其直接应用到企业的职业生涯中。因此，通过本专业的学习，学生将掌握进行有效测试所需的一切知识，以检测出可能导致电子游戏失败的错误，从而成为公司的重要成员。

在电子游戏的开发过程中，测试是必不可少的。专门从事本行业最受企业欢迎的职位之一"

模块 1. 实时编程

1.1. 并发编程基础
- 1.1.1. 基这个概念
- 1.1.2. 并发
- 1.1.3. 并发的好处
- 1.1.4. 并发和硬件

1.2. Java 中的基这个并发支持结构
- 1.2.1. Java 中的并发
- 1.2.2. 线程创建
- 1.2.3. 方法
- 1.2.4. 同步

1.3. Threads,、生命周期、优先级、中断、状态、执行程序
- 1.3.1. 线程
- 1.3.2. 生命周期
- 1.3.3. 优先事项
- 1.3.4. 中断
- 1.3.5. 状况
- 1.3.6. 执行者

1.4. 互斥
- 1.4.1. 什么是相互排斥?
- 1.4.2. 德克算法
- 1.4.3. 彼得森算法
- 1.4.4. Java中的互斥

1.5. 状态依赖
- 1.5.1. 依赖注入
- 1.5.2. Java中模式的实现
- 1.5.3. 注入依赖的方法
- 1.5.4. 例子

1.6. 设计模式
- 1.6.1. 介绍
- 1.6.2. 创作模式
- 1.6.3. 结构模式
- 1.6.4. 行为模式

1.7. 使用 Java 库
- 1.7.1. Java 中的库是什么?
- 1.7.2. Mockito-All, Mockito-Core
- 1.7.3. Guava
- 1.7.4. Commons-Io
- 1.7.5. Commons-Lang, Commons-Lang3

1.8. 着色器编程
- 1.8.1. 管道 3D 和栅格
- 1.8.2. 顶点着色
- 1.8.3. Pixel Shading: 照明 I
- 1.8.4. Pixel Shading: 照明 II
- 1.8.5. Post-Effectos

1.9. 实时编程
- 1.9.1. 介绍
- 1.9.2. 中断处理
- 1.9.3. 进程之间的同步和通信
- 1.9.4. 实时规划系统

1.10. 实时规划
- 1.10.1. 概念
- 1.10.2. 实时系统参考模型
- 1.10.3. 规划政策
- 1.10.4. 循环规划器
- 1.10.5. 具有静态属性的调度程序
- 1.10.6. 具有动态属性的调度程序

模块 2. 游戏机和设备

2.1. 电子游戏编程的历史
- 2.1.1. 雅达利时期 (1977-1985年)
- 2.1.2. NES和SNES时期(1985-1995)
- 2.1.3. PlayStation / PlayStation 2时期(1995-2005)
- 2.1.4. Xbox 360、PS3和Wii时期 (2005-2013)
- 2.1.5. 时期 Xbox One、PS2 和 Wii U - Switch (2013 年至今)
- 2.1.6. 未来

2.2. 电子游戏中的游戏性的历史
- 2.2.1. 介绍
- 2.2.2. 社会背景
- 2.2.3. 结构图
- 2.2.4. 未来

2.3. 适应现代社会的发展
- 2.3.1. 基于运动的游戏
- 2.3.2. 虚拟现实
- 2.3.3. 扩增实境
- 2.3.4. 混合现实

2.4. 统一性ScriptingI和实例
- 2.4.1. 什么是Script?
- 2.4.2. 我们的第一个Script
- 2.4.3. 添加Script
- 2.4.4. Script这个
- 2.4.5. 猴子行为
- 2.4.6. 调试

2.5. 统一性Scripting II 和示例
- 2.5.1. 键盘和鼠标输入
- 2.5.2. 光线投射
- 2.5.3. 实例化
- 2.5.4. 变量
- 2.5.5. 公共变量和序列化变量

2.6. 统一性Scripting III和实例
- 2.6.1. 获取组件
- 2.6.2. 修改组件
- 2.6.3. 测试
- 2.6.4. 多喷嘴
- 2.6.5. Colliders 和 Triggers
- 2.6.6. 四元数

2.7. 外围设备
- 2.7.1. 演变和分类
- 2.7.2. 外围设备和接口
- 2.7.3. 当前外设
- 2.7.4. 下一个未来

2.8. 电子游戏：未来的前景
- 2.8.1. 基于云的游戏
- 2.8.2. 无人驾驶
- 2.8.3. 沉浸式现实
- 2.8.4. 其他选择

2.9. 建筑学
- 2.9.1. 电子游戏的特殊需求
- 2.9.2. 架构的演变
- 2.9.3. 当前架构
- 2.9.4. 架构之间的差异

2.10. 开发套件及其演变
- 2.10.1. 介绍
- 2.10.2. 第三代开发套件
- 2.10.3. 第四代开发套件
- 2.10.4. 第五代开发套件
- 2.10.5. 第六代开发套件

模块 3. 网络和多人游戏系统

3.1. 多人电子游戏的历史和演变
- 3.1.1. 1970 年代：第一款多人游戏
- 3.1.2. 20世纪90年代。Duke Nukem, Doom, Quake
- 3.1.3. 多人电子游戏热潮
- 3.1.4. 这个地和在线多人游戏
- 3.1.5. 派对游戏

3.2. 多人业务模式
- 3.2.1. 新兴商业模式的起源与运作
- 3.2.2. 在线销售服务
- 3.2.3. 免费玩
- 3.2.4. 小额支付
- 3.2.5. 广告
- 3.2.6. 每月付款订阅
- 3.2.7. 每场比赛付费
- 3.2.8. 先试后买

3.3. 本地游戏和联网游戏
- 3.3.1. 这个地游戏:开始
- 3.3.2. 派对游戏:任天堂与家族的联合
- 3.3.3. 网络游戏:开端
- 3.3.4. 网络游戏的演变

3.4. OSI 型号:第一层
- 3.4.1. OSI模型:介绍
- 3.4.2. 物理层
- 3.4.3. 数据链路层
- 3.4.4. 网络层

3.5. OSI 型号:第二层
- 3.5.1. 传输层
- 3.5.2. 会话层
- 3.5.3. 表示层
- 3.5.4. 应用层

3.6. 计算机网络和互联网
- 3.6.1. 什么是计算机网络?
- 3.6.2. 软件
- 3.6.3. 硬件
- 3.6.4. 服务器
- 3.6.5. 网络存储
- 3.6.6. 网络协议

3.7. 移动和无线网络
- 3.7.1. 移动网络
- 3.7.2. 无线网络
- 3.7.3. 移动网络的运行
- 3.7.4. 数字技术

3.8. 安全
- 3.8.1. 个人安全
- 3.8.2. 电子游戏中的黑客 和 作弊器
- 3.8.3. 反作弊安全
- 3.8.4. 反作弊安全系统分析

3.9. 多人系统:服务器
- 3.9.1. 服务器托管
- 3.9.2. MMO电子游戏
- 3.9.3. 专用电子游戏服务器
- 3.9.4. 局域网

3.10. 多人电子游戏设计和编程
- 3.10.1. 虚幻中多人电子游戏设计的基础知识
- 3.10.2. Unity 中多人电子游戏设计的基础知识
- 3.10.3. 如何让多人游戏变得有趣?
- 3.10.4. 超越命令:多人游戏控制的创新

> 您将以为贵公司的新电子游戏进行大量测试的高效工作而闻名业界"

04

方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的: **Re-learning**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用，并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。

发现 Re-learning，这个系统放弃了传统的线性学习，带你体验循环教学系统：这种学习方式已经证明了其巨大的有效性，尤其是在需要记忆的科目中”

案例研究,了解所有内容的背景

我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化,竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

> 和TECH,你可以体验到一种正在动摇世界各地传统大学基础的学习方式”

你将进入一个以重复为基础的学习系统,在整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。

学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济，社会和职业现实。

> 我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

在世界顶级计算机科学学校存在的时间里，案例法一直是最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面对的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在整个课程中，学生将面对多个真实的案例。他们必须整合所有的知识，研究，论证和捍卫他们的想法和决定。

Re-learning 方法

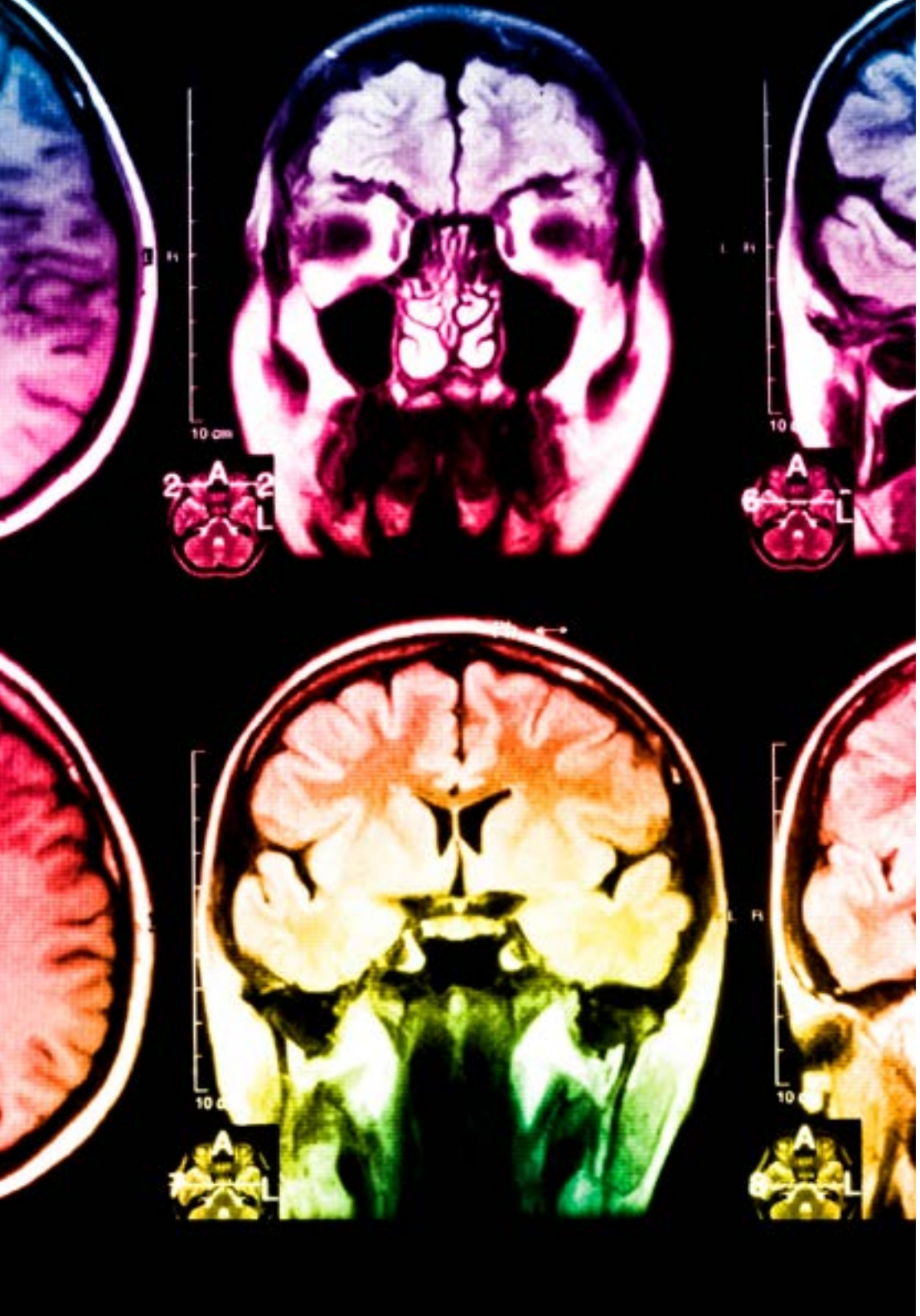
TECH有效地将案例研究方法与基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究：Re-learning。

> 在2019年，我们取得了世界上所有西班牙语在线大学中最好的学习成绩。

在TECH，你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为 Re-learning。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年，我们成功地提高了学生的整体满意度（教学质量,材料质量,课程结构,目标……），与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。



在我们的方案中，学习不是一个线性的过程，而是以螺旋式的方式发生（学习，解除学习，忘记和重新学习）。因此，我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生，在生物化学，遗传学，外科，国际法，管理技能，体育科学，哲学，法律，工程，新闻，历史，金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的，大学学生的社会经济状况很好，平均年龄为43.5岁。

Re-learning 将使你的学习事半功倍，表现更出色，使你更多地参与到训练中，培养批判精神，捍卫论点和对比意见：直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看，我们不仅知道如何组织信息，想法，图像y记忆，而且知道我们学到东西的地方和背景，这是我们记住它并将其储存在海马体的根本原因，并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式，在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中，我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。

该方案提供了最好的教育材料，为专业人士做了充分准备：

学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的，因此，教学的发展是具体的。

然后，这些内容被应用于视听格式，创造了TECH在线工作方法。所有这些，都是用最新的技术，提供最高质量的材料，供学生使用。

大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

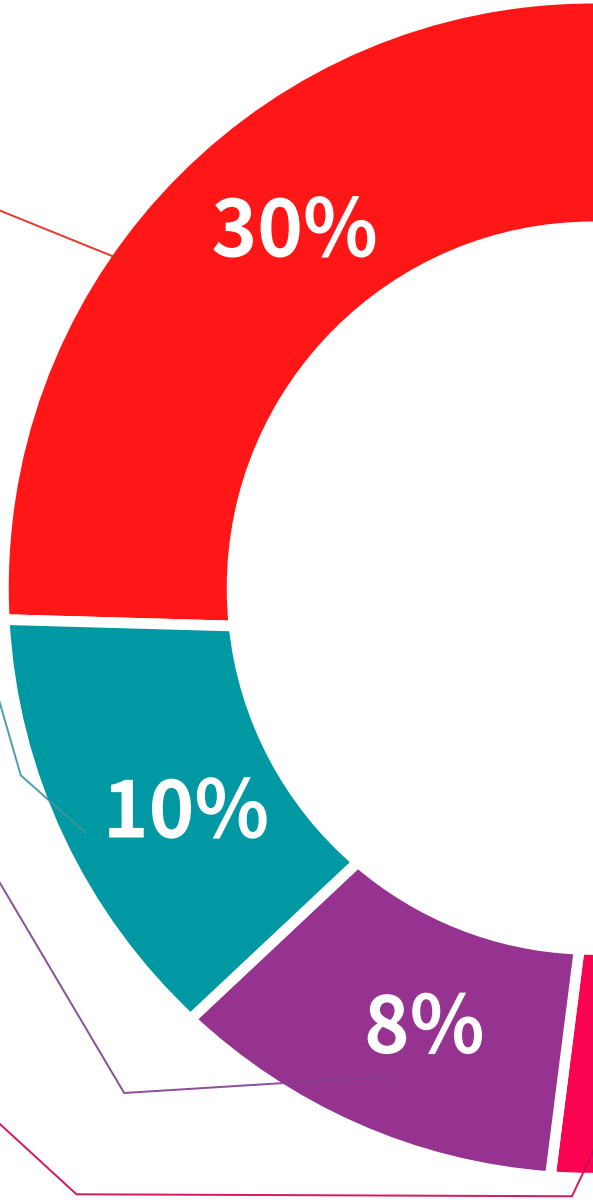
向专家学习可以加强知识和记忆，并为未来的困难决策建立信心。

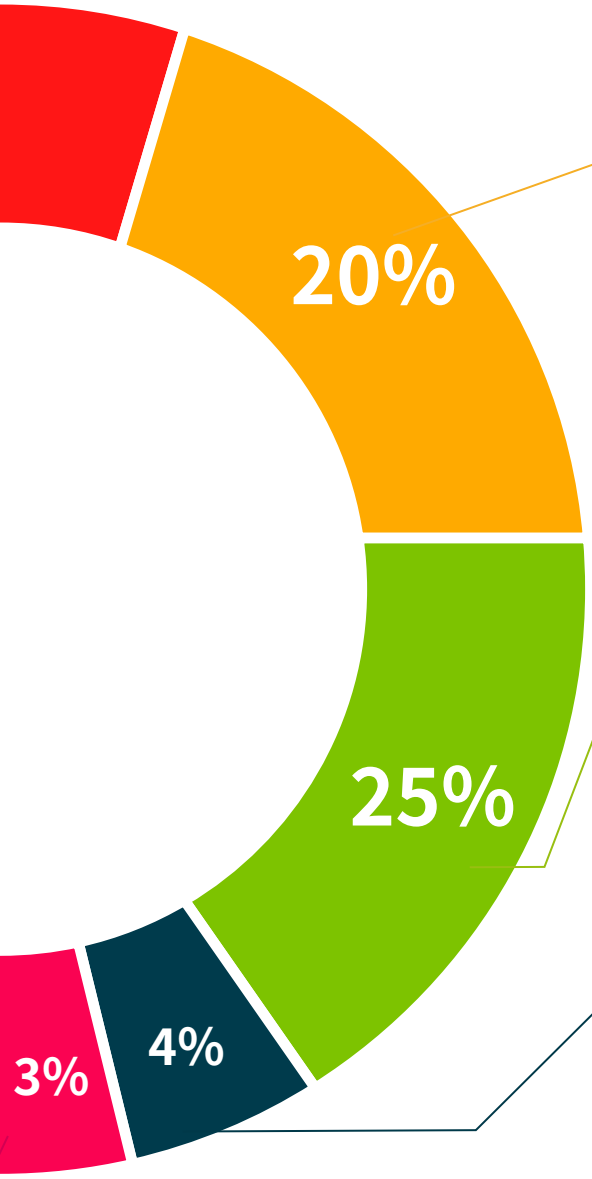
技能和能力的实践

你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内，我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。

延伸阅读

最近的文章，共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里，学生可以获得他们完成培训所需的一切。





案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。

互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体丸中，其中包括音频,视频,图像,图表和概念图，以强化知识。

这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。

测试和循环测试

在整个课程中，通过评估和自我评估活动和练习，定期评估和重新评估学习者的知识：通过这种方式，学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。

05

学位

电子游戏测试专科文凭除了保证最严格和最新的培训外，还可以获得由 TECH 科技大学 颁发的专科文凭学位证书。

成功地完成这一项目，并获得你的大学学位，省去出门或行政文书的麻烦"

这个**电子游戏测试专科文凭**包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后，学生将通过邮寄收到**TECH科技大学**颁发的相应的**专科文凭**学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在专科文凭获得的资格，并将满足工作交流，竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位：**电子游戏测试专科文凭**

模式:**在线**

时长: **3个月**

tech 科学技术大学

授予

文凭

_____先生/女士，身份证号码_____

顺利通过并获得认证的课程是

专科文凭

电子游戏测试

这是一个由本大学授予的学位，相当于450个小时，
开始日期是 dd/mm/aaaa,结束日期是dd/mm/aaaa。

截至2018年6月28日，TECH是一所被公共教育部认可的私立高等教育机构。

2020年六月17日

Tere Guevara Navarro女士
校长

Unique TECH Code: AFWORD23S techtitute.com/certificates

*海牙加注。如果学生要求为他们的纸质资格证书提供海牙加注，TECH EDUCATION将采取必要的措施来获得，但需要额外的费用。

tech 科学技术大学

专科文凭
电子游戏测试

- 模式:**在线**
- 时长: **3个月**
- 学位: **TECH 科技大学**
- 课程表:**自由安排时间**
- 考试模式:**在线**

专科文凭
电子游戏测试

tech 科学技术大学