

# Test unitar

Testul unitar este o parte foarte importantă atunci când vine vorba de crearea jocului de tip Escape Room în clasă. De asemenea, asigură faptul că testul de enigme nu va fi ținut de probleme din partea mecanicii proprii. Făcând astfel de teste, profesorii sunt siguri că toate aspectele jocului vor funcționa corect. Testul unitar este prima fază a testului complet al ER, - ului deoarece după acest test urmează testul enigmelor și apoi testul global.

## Cum se efectuează testele unitare:

- **Camera în sine** - Profesorul trebuie să se asigure că sala în care se desfășoară jocul de evadare se potrivește scenariului de joc în funcție de numărul de elevi implicați. Toate instrumentele trebuie să fie puse în ordinea corectă, fără a fi amestecate.
- **Elementele care trebuie manipulate pentru rezolvarea enigmelor** (cuvinte încrucișate, ghicitori, sudoku-uri, indicii ascunse etc.) - Elementele menționate trebuie să fie curate, precise și lizibile. Elementele de joc pentru citire și scriere ar trebui să fie adaptate la nevoile tuturor elevilor (tipul și dimensiunea fontului, bucăți mici de text, instrucțiuni clare și concise etc.).
- **Elemente tehnologice** (un proiector, lumini, difuzoare etc.) - Înainte de începerea orei, profesorul trebuie să verifice dacă proiectorul, luminile, difuzoarele sunt aprinse și funcționale, pentru a evita orice contratimp în timpul jocului.
- **Lacăte sau alte elemente de blocare** (lacăte, lanțuri, parole etc.) - Toate aceste elemente trebuie să treacă printr-o verificare completă înainte de a fi folosite. Profesorii trebuie să se asigure că lacătele funcționează și că există chei pentru fiecare lacăt.
- **Adesea, este necesar un cronometru** - Gestionarea timpului este importantă pentru jocurile de tip Escape Room. Profesorii trebuie să folosească un cronometru precis.



# Test unitar

## Referință

Denham, A. (2016). Improving the Design of a Learning Game Through Intrinsic Integration and Playtesting, Technology, Knowledge and Learning 21(2)

Becker, K. & Parker, J.R. (2014). Methods of Design, an Overview of Game Design Techniques, Biblioteca Congresului

School break, Designing educational escape rooms. [Online]. Disponibil la :[http://www.school-break.eu/wp-content/uploads/2020/03/SB\\_Handbook\\_2\\_desinging\\_eERs.pdf](http://www.school-break.eu/wp-content/uploads/2020/03/SB_Handbook_2_desinging_eERs.pdf) (Ultima accesare: 01 martie 2021)

