

**These stunts are performed
by trained professionals,
don't try this at home...**

Test in Produzione

La mia esperienza con TiP

Non parliamo in modo teorico di TiP, argomento troppo vasto

Mi focalizzo sull'esperienza diretta avuta

Non è possibile portare un progetto semplificato



Introduzione

- Start-up
- *Aspettative degli investitori molto alte:*
 - *Fatturato consistente*
 - *Quasi copertura delle “spese vive” di esercizio*
 - *Almeno 3 clienti tra acquisiti e in stato avanzato di trattativa*
- Realtà dei fatti:
 - **0** fatturato
 - **1** potenziale cliente, in stato iniziale di trattativa
 - **2** mesi di tempo per dimostrare il potenziale

Piattaforma per sviluppare videogame MMORTS

Prodotto innovativo:

- Tecnologia cloud con CQRS/ES
- Metodo di sviluppo rapido ed efficace
- Operations all'avanguardia
- Scalabile per esperienze di gioco uniche



Target:

- Medie case produttrici di videogame
- Mercato di nicchia

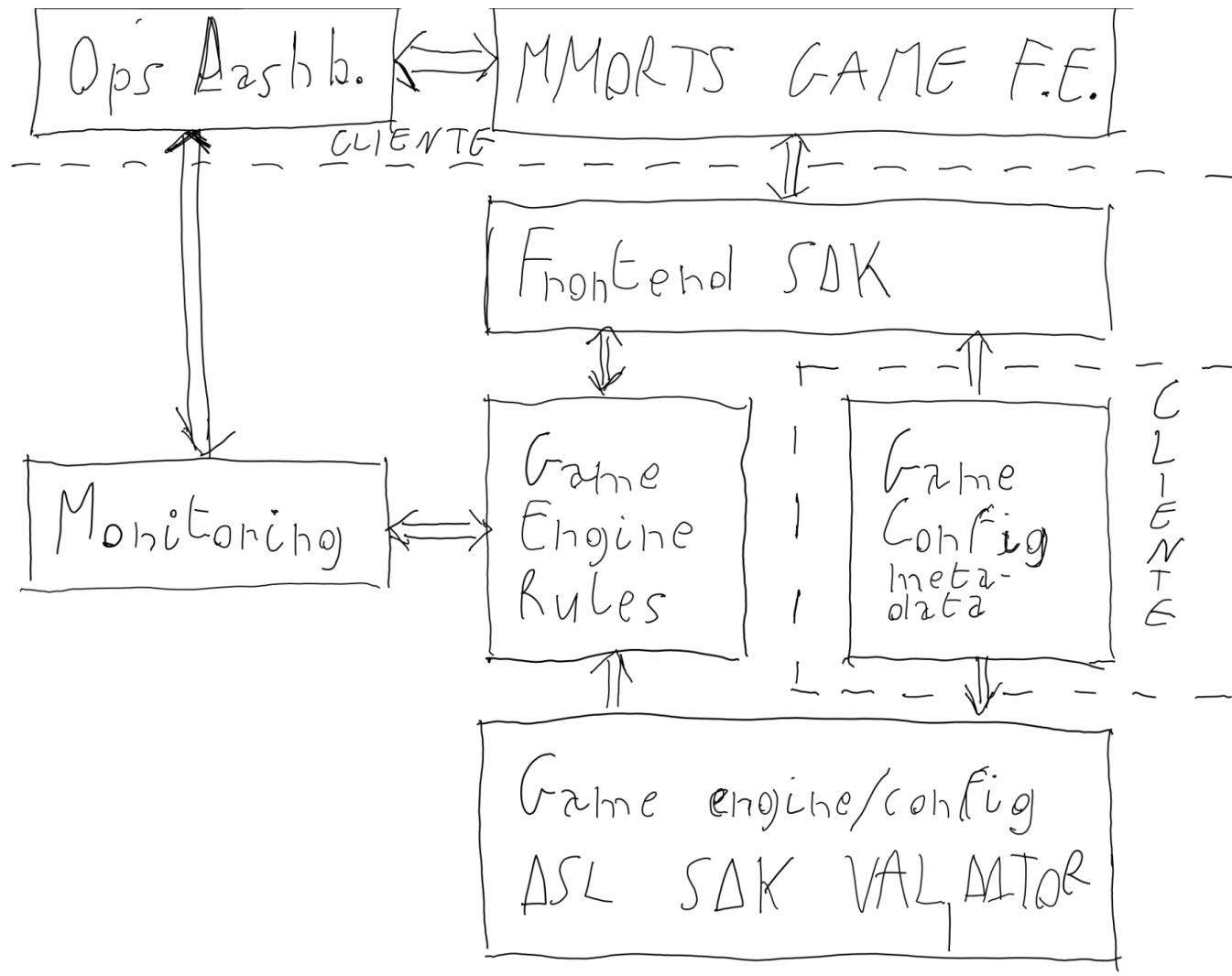
Numeri:

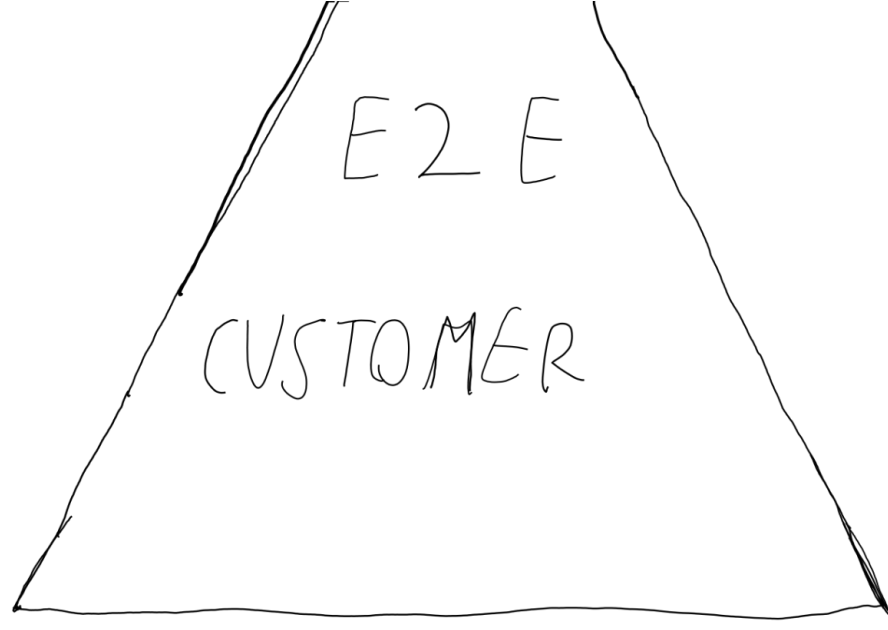
- 10^6 utenti registrati
- 10^5 utenti attivi
- 10^4 utenti online

Target di mercato e Numeri utenti



- Mercato di nicchia
- Case produttrici di videogame di medie dimensioni:
 - 10^6 utenti registrati
 - 10^5 utenti attivi
 - 10^4 utenti online





Come migliorare la piramide?

- Push-down:
 - engine rules + config => CORE
 - Characterization testing con CQRS/ES
- Shift-left:
 - Parlare con i DEV del cliente per capire le loro esigenze
 - Validatore delle configurazioni
 - Semplificare e rendere più robusto il DSL
 - Aggiunta di strumenti di QA nel SDK
- Creazione del “*Front-end SDK*” contenente client di comunicazione con il back-end, prima esisteva sola la definizione delle API

Given:

- event A
- event B
- ...
- event N

When: command (solo 1 comando)

Then:

- Event 1
- Event 2
- ...
- Event x

Come ridurre gli E2E / Customer Test?

Caratteristiche del sistema:

- Asincrono
- Eventually Consistent
- Regole del gioco e piattaforma accoppiati

Caratteristiche dei test classici:

- Scritti dai **DEV** del cliente
- Scenari specifici, ma semplificati
- Basati sulle regole del gioco, ma i giocatori sono imprevedibili

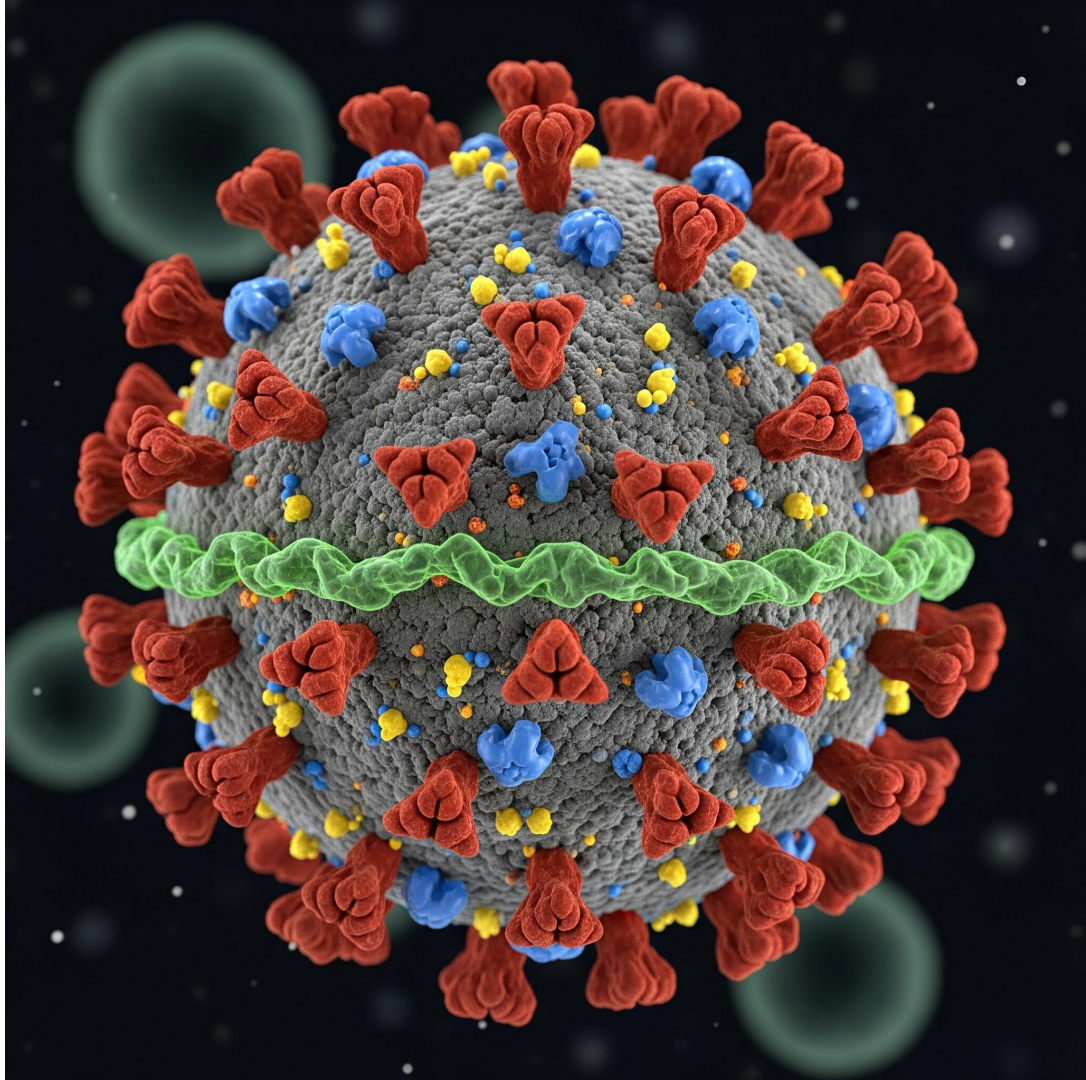


I define (Rouan Wilsenach) “QA in production” as an approach where teams **pay closer attention** to the behaviour of their production systems in order to **improve the overall quality** of the function these systems serve.

Come convincere il cliente?

Covid-19

- Maggior richiesta di videogiochi
- Maggior carico su quelli esistenti



**Things always go
wrong in production,
but this doesn't have
to be a bad thing**