1.Сообщает о низком уровне здоровья. - Проверить при какой отметке в процентах происходит вывод сообщения. Корректное значение 35%

2) Сообщает о необходимости пополнить ресурсы. - Проверить при каких ресурсах и при каком количестве выводится сообщение. Корректно - любая еда в количестве 1 и любые напитки в количестве 1.

3) Сообщает об уровне угрозы противников. - Проверить на каких противниках выводится сообщение. Корректно - на элитных противниках и выше, если разница уровней противника и игрока, в пользу игрока не равняется 9 уровней и выше , на обычных противниках выше на 5 уровней.

4) Даёт советы об убийстве сложных противников. – Проверить при каких бот считает противников сложными. Корректные значения выше 5 уровней прокачки игрока.

5) Даёт советы об особых локальных ивентах в текущий момент. – Проверить работоспособность и время появление советов на экране. Корректные значения меньше 3 секунд

6) Использует возможно восполнить здоровье при низком значении. - Проверить, происходит ли восполнение здоровья. Корректно - персонаж использует доступную способность лечения на себя при значении здоровья ниже 40%. Использует зелье лечения при значении здоровья ниже 10%.

7) Действия по сбору ресурсов. - Проверить происходит ли автосбор предметов с врагов.

Корректные значения – происходит автосбор предметов с врагов и дружественных юнитов.

8) Очистка инвентаря при необходимости. - Проверить что очищается из инвентаря. Корректно - предметы экипировки очищаются ТОЛЬКО при выборе пользователя в опциях, еда и напитки очищаются также при выборе пользователя в опциях. Всё остальное очищается всегда.

9) Меняет экипировку в зависимости от типа врага и расстояния до него. - Проверить как происходит смена экипировки. Корректно - у пользователя заранее есть 2 подготовленных шаблона экипировки персонажа, если

10) Использует защитные способности. – Проверить при каком проценте здоровья используются защитные способности. Корректные значения – при достижении 40%

11) Проверить отдельный клиент программы, который реализует дальнейший функционал. Проверить на вылеты и исправность работы.

12) Переключение бота в агрессивный режим. Проверить отображения индикаторов, на основе которых бот принимает решения.

13) Режим можно менять в любой момент. Проверить ВСЕВОЗМОЖНЫЕ сценарии смены режима в игре(при загрузке на сервер, ивентах, битвах с мобами)

14) Есть возможность сделать пользовательский режим. Протестировать возможность совмещения режимов и их работоспособность.

15)Пользователь может добавлять простые сценарии в бота. Проверить работоспособность бота под управлением простых сценариев.

16)Под взаимодействует с API при помощи протокола HTTPS. Протестировать работоспособность протокола и его нагрузку.

17) Агро-менеджмент игры происходит с помощью ThreatMeter. Проверить наличие обновлений у аддона ThreatMeter и его совместимости с версией игры.

18) Анализ противников происходит с помощью функции получения здоровья противника. Протестировать точность анализа и его работоспособности на примере ивентовых мобов.

19) Программа взаимодействует с окном WOW с помощью поиска пикселей определенного цвета.

Проверить программу на краши и точность поиска пикселей

20) Программа отправляет нажатия через WinApi32. Проверить целостность работы и быстроту действий.

БАГИ.

* Заголовок: Баг при очистке инвентаря - удаление зелий
* Идентификатор: BUG001
* Описание проблемы: При очистке инвентаря зелья удаляются независимо от настроек качества.
* Ожидаемое поведение:

- Зелья, независимо от настроек качества, не удаляются из инвентаря.

- Зелья удаляются только при включенной опции очистки.

* ▎Фактическое поведение:

- Зелья удаляются из инвентаря даже при выключенных настройках качества.

* ▎Приоритет: \*Высокоприоритетный\*
* ▎Шаги для воспроизведения:

1. Перейти в настройки и установить качество зелий на "Игнорировать".

2. Ввести команду "/очистить\_инвентарь" в чат.

3. Подтвердить очистку инвентаря.

4. Проверить состояние инвентаря после выполнения команды.

* ▎Текущий результат:

- Зелья удалены из инвентаря, несмотря на установленное качество.

* ▎Ожидаемый результат:

- Зелья остаются в инвентаре.

* ▎Дополнительная информация:

- Версия бот-платформы: (указать версию)

- Дата и время тестирования: (указать дату и время)

- Скриншоты/логи: (приложить, если есть)

* 2) ▎Заголовок: Баг с появлением советов при смене режима и крашем программы
* ▎Идентификатор: BUG002
* ▎Описание проблемы:

1. При переключении с пассивного режима на агрессивный режим советы продолжают появляться, хотя должны исчезать.

2. При нажатии кнопки создания сценариев с работающим ботом программа крашится.

* ▎Ожидаемое поведение:

- При смене режима с пассивного на агрессивный советы не должны отображаться.

- Кнопка создания сценариев должна работать корректно без крашей.

* ▎Фактическое поведение:

- Советы продолжают появляться после переключения на агрессивный режим.

- При нажатии кнопки создания сценариев программа крашится.

* ▎Приоритет: Критический
* ▎Шаги для воспроизведения:

1. Включить пассивный режим.

2. Отметить, что советы отображаются корректно.

3. Переключиться на агрессивный режим.

4. Обратить внимание, что советы продолжают появляться.

5. С нажатием кнопки создания сценариев с работающим ботом вызвать краш программы.

* ▎Текущий результат:

- Советы продолжают отображаться в агрессивном режиме.

- Программа крашится при создании сценариев.

* ▎Ожидаемый результат:

- Советы исчезают в агрессивном режиме.

- Программа работает корректно и не крашится.

* ▎Дополнительная информация:

- Версия бот-платформы: (указать версию)

- Дата и время тестирования: (указать дату и время)

- Скриншоты/логи: (приложить, если есть)

3) Заголовок: Баг с уведомлениями об локальных ивентах

* Идентификатор: BUG003
* Описание проблемы:

В текущий момент бот выдает советы об локальных ивентах, однако уведомления о начале ивента не приходят, несмотря на корректную обратку времени.

* Ожидаемое поведение:

- После истечения отведенного времени начала ивента должно приходить уведомление о его начале, а также информация о типе ивента.

* Фактическое поведение:

- Обратка времени работает корректно, но уведомления не появляются.

* Приоритет: Низкий
* Шаги для воспроизведения:

1. Запустить бот с локальными ивентами.

2. Дождаться истечения отведенного времени начала одного из ивентов.

3. Обратить внимание на отсутствие уведомлений о его начале и типе.

* Текущий результат:

- Уведомления о начале ивентов не приходят.

* Ожидаемый результат:

- Уведомления о начале ивентов приходят после истечения отведенного времени.

* Дополнительная информация:

- Версия бот-платформы: (указать версию)

- Дата и время тестирования: (указать дату и время)

- Скриншоты/логи: (приложить, если есть)