Кравченко Алексей Федорович

Тестовое задание на позицию Manual QA Tester в RedBark

**Задание 1**:  
Ваша задача - разбить игру "Royal Match" на модули для тестирования. Игра состоит из различных функциональностей, и ваша цель - идентифицировать и описать эти модули и их функциональности в google document, чтобы обеспечить более эффективное тестирование.

Решение:

* Главный экран:

Предоставляет доступ ко всем функциональным частям игры. Включает в себя UI, верстку и возможность переходить на дополнительные окна. Функционал и редирект кнопок, возможность открывать окна настроек, профиля, монетизации и т.д.

Дополнительные вкладки для игроков (Некоторые открываются после выполнения нида на уровень):

* Территории - с отображением прогрессбара прохождения территорий;
* Рейтинги игроков - с возможностью добавлять друзей и следить за рейтингами игроков;
* Команды - вкладка для игры в коопе и получения соответствующих наград;
* Коллекции - вкладка для просмотра полученных коллекционных наград и предметов.

Одна из основных задач главного экрана возможность перехода в режим игры Match 3, после выбора предлагаемого уровня.

* Функционал и логика Match 3:

После выбора уровня и перехода к основной игре, игрок попадает в “Окно игры”, где задача игрока соединять три и более одинаковых элементов для выполнения задачи уровня. Большой модуль, который включает в себя:

* Основная логика игры;
* Возможность получать и использовать бустеры;
* Функционал бустеров соответствует задуманной логике;
* Изменяющийся каунтер цели и ходов;
* Игра завершается при выполнении цели или после завершения ходов;
* Дополнительные мини игры:

При достижении определенного уровня игроку предлагается пройти мини игру с новой логикой и другим сценарием.

* Монетизация игры:

В игре есть возможность переходить во внутренний магазин игры, где представлены банковские позиции с бустерами и внутриигровой валютой за реальные платежи. Также в разделе магазина могут быть представлены позиции за внутреннюю валюту или за просмотр рекламы.

* Дополнительные окна:
* Окно профиля, с возможностью изменить имя или аватарку игрока;
* Окно настроек игры, с возможностью изменить настройки звука, музыки, уведомлений и т.д.;
* Окно количества жизней с таймером восстановления и возможностью купить жизни за внутреннюю валюту;
* Окно доп информации о звездах и редиректом к окну выбора сложности.
* Верстка интерфейса и UI/UX:

Для каждого окна и кнопки написана верстка в соответствии с размерами и параметрами. Верстка и зоны тапа должна соответствовать визуальным границам кнопок. Окна и кнопки не должны выходить за рамки экрана, зоны тапа не должны налезать друг на друга. Если кнопка подразумевает редирект, то после нажатия на нее должно переводить на нужную вкладку или открывать нужное окно.

* Арт и анимация:
* Арт должен быть в высоком разрешении и без графических артефактов;
* Кнопки и вкладки должны сопровождаться анимацией нажатия или перехода;
* Анимация должна быть плавной и без визуальных артефактов;
* Постоянная анимация на Главном экране не должна прерываться и быть бесшовной;
* Визуальные эффекты во время игры должны быть в высоком разрешении и без артефактов (взрывы бустеров, рассыпание ящиков, исчезание трех одинаковых предметов и т.д.).
* Каунтеры и таймеры:

В игре представлены несколько каунтеров с отображением количества имеющихся или необходимых предметов (каунтер жизней, звезд, монет, каунтер цели квеста или количеством ходов). Каунтеры должны передавать верную информацию игроку и менять значения в реалтайме после определенных действий.

Таймеры должны отображать верный отсчет времени, не зависать, не перескакивать и после завершения таймер должен пропадать или начинаться сначала.

* Территории:

Возможность тратить полученные звезды на достройку текущей зоны и открывать новые зоны.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Задание 2**:

Вы работаете в качестве тестировщика мобильной игры матч3, где игроки должны соединять три и более одинаковых элементов для получения очков. Ваша задача - разработать тестовый план и провести тестирование различными техниками тест-дизайна для следующего сценария игры:

Сценарий:

1. Игрок открывает приложение и выбирает уровень игры.

2. Игрок начинает игру на выбранном уровне и должен соединить три и более одинаковых элементов для получения очков.

3. Игра заканчивается, когда игрок исчерпывает все ходы или достигает целевого количества очков. Какие вы будете использовать техники тест-дизайна и какие тест-кейсы вы будете создавать для каждой техники?

Решение:

План проверки:

* Пошагово проверить весь цикл описанный в ТЗ:
  + Выбор уровня - начало игры;
  + Основная логика - соединить три и более одинаковых элементов для получения очков;
  + Начисление очков в каунтер;
  + Завершение игры при достижении необходимого количества очков;
  + Завершение игры при нехватки ходов для достижения цели;
* Проверить возможные сценарии:
  + Победил по достижению цели;
  + Проиграл из за нехватки ходов;
  + Дополнительные сценарии с доп функционалом - если можно докупить несколько ходов за просмотр рекламы или внутреннюю валюту;
* Правильное отображение оставшихся ходов;
* Правильное отображение начисляемых очков;
* После поражения в игре игрок имеет возможность начать проходить уровень заново;
* После успешного прохождения уровня, игрок получает награду и возможность проходить следующий уровень;
* Смена предметов происходит в заданном игроком направлении;

Опасные кейсы:

* Предметы не должны меняться или пропадать, если не получается собрать три и более одинаковых предметов в ряд;
* Ходы не должны тратится если игрок не выполнил условие “соединить три и более одинаковых элементов” и все вернулось в исходное состояние;
* Если игрок выполнил условия на последнем ходу, то первоочередно срабатывает логика выполнения задания и прохождения уровня;
* При завершении игры из за нехватки ходов - сбрасывается прогресс уровня, каунтера цели и игрок начинает сначала;
* При выбивании из игры во время прохождения: игрок продолжает с того же места после перезахода или теряет жизнь и начинает сначала (в зависимости от задуманной логики);
* Игрок не может вытащить предмет за поле игры или перетащить его лонгтапом на другое место;
* Зоны тапапа предметов не выходят за границы его иконки;
* Смена предметов происходит в заданном игроком направлении;
* Предмет меняет свое местоположение только в первом заданном направлении, без возможности зажатия;
* Кейсы с лонгтапами и затапываниями;
* Поворот экрана девайса в момент соединения трех и более предметов и начисления очков.

\*Для проверки всех кейсов потребуется 2-3 прохождения уровня.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Задание 3**

Баг репорт:

Появляется ошибка и зависает игра при прохождении 50-го уровня игры "Royal Match".

Компоненты билета: Ошибки. Краши. Уровни.  
Priority - КРИТ

Версия: 2.1.0

Устройство: Android 10

Локация: 50 уровень

Частота повторения: Всегда

Кейс:

1. Запустите игру "Royal Match";
2. Войти или создать учетную запись;
3. Перейти на 50 уровень (запустить уровень читовым сценарием);
4. Пройти уровень.

Фактический результат:

Появляется ошибка и зависает игра при прохождении 50-го уровня игры "Royal Match". Проблема актуальна только для прохождения 50-го уровня.

Комментарий игрока: “ У меня достаточно свободного места на устройстве”.

Ожидаемый результат:

При прохождении 50-го уровня не появляется ошибка и не зависает игра, у игрока есть возможность пройти уровень.

\*Возможны корректировки кейса в зависимости от наличия и функционала читовых сценариев.