

# Тест-кейсы

## Тест-кейс №1

№ 1	Отключение звука в игровых настройках		
Версия	0.7.0		
Автор	Ткачева А. О.		
Описание			
Проверка функционала отключения звука в игровых настройках			
Предусловие			
Включен звук в приложении и на телефоне. Принято пользовательское соглашение			
Шаги			Статус
1. Запустить приложение ОР: Открыт экран "Меню"			Успешно
2. Нажать на «Шестеренку» (кнопку «Настройки») ОР: Открыто диалоговое окно "Настройки" с включенным переключателем "Звук"			Успешно
3. Нажать на переключатель "Звук" ОР: состояние перключателя сменилось, звук выключился			Успешно
4. Нажать на кнопку "Ок" в настройках ОР: звук по прежнему выключен			Успешно
5. Закрыть приложение ОР: приложение закрыто			Успешно
6. Открыть приложение заново ОР: Открыт экран "Меню", звук по прежнему выключен			Успешно
7. Нажать на «Шестеренку» (кнопку «Настройки») ОР: Открыто диалоговое окно "Настройки" с выключенным переключателем "Звук"			Успешно
Ожидаемый результат			
После выключения звука в настройках он отключился, а состояние настроек сохранилось			
Статус тест-кейса: пройден			
Ссылка на дефекты: 27.10.2024			

## Тест-кейс №2

№ 2	Нажатие на не различающуюся область		
Версия	0.7.0		
Автор	Ткачева А. О.		
Описание			
Проверка функционала нажатия на не различающуюся область при прохождении уровня.			
Предусловие			
Принято пользовательское соглашение. Включена вибрация в настройках.			
Версия			Статус
1. Запустить приложение ОР: Открыт экран "Меню"			Успешно
2. Нажать на «Уровень N» ОР: Открыт экран для прохождения уровня			Успешно
3. Нажать на картинку в область, в которой отсутствуют отличия ОР: телефон провибрировал, на месте нажатия появился красный крест (см. макет), время на таймере уменьшилось на 30 секунд			Успешно
4. Повторно нажать на картинку в другуб область, в которой отсутствуют отличия ОР: телефон провибрировал, на месте нажатия появился красный крест (см. макет), время на таймере уменьшилось на 30 секунд			Успешно
Ожидаемый результат			
При нажатии происходит вибрация, на месте нажатия появляется красный крест (см. макет), время на таймере уменьшается на 30 секунд			
Статус тест-кейса: пройден			
Ссылка на дефекты: 27.10.2024			

### Тест-кейс №3

№ 3	Получение подсказки		
Версия	0.7.0		
Автор	Ткачева А. О.		
Описание			
Проверка функционала получения подсказки при прохождении уровня путем просмотра рекламы.			
Предусловие			
Принято пользовательское соглашение. Включено и подключено интернет соединение.			
Версия			Статус
1. Запустить приложение ОР: Открыт экран "Меню"			Успешно
2. Нажать на «Уровень N» ОР: Открыт экран для прохождения уровня			Успешно
3. Нажать на "Лупу" снизу экрана ОР: открылась реклама, время таймера уровня приостановилось			Успешно
4. Дождаться окончания рекламы ОР: Реклама завершилась			Успешно
4. Закреть рекламную странцу (крестик справа сверху) ОР: Реклама закрылась, отрылся обратно уровень. Прогресс уровня сохранен, время таймера не изменилось. Выделилась область несовпадения картинок.			Успешно
Ожидаемый результат			
Подсвечивается область несовпадения картинок			
Статус тест-кейса: пройден			
Ссылка на дефекты: 27.10.2024			