

Тестовое задание на позицию QA Engineer

Сделайте лучшим на ваш взгляд способом с учетом той информации, которая представлена в заданиях. Делайте допущения, если чего-то не хватает. И просто поясните свой выбор, свои решения.

Задание 1. Локализация бага.

Предложите варианты определения проблемы.

Условие:

Два тестировщика проверяют одно мобильное приложение и одну новую фичу. Фича состоит в том, чтобы пошарить на facebook изображение и отметить автоматически на этом изображении всех друзей. При этом изображение - это не фото, на изображении может быть, что угодно - и люди (не обязательно именно друзья), и цветочки, и домики - любой объект.

У одного тестировщика 1 (Паша) фича отрабатывает верно - все друзья отмечаются на фотографии. У другого тестировщика 2 (Антон) фича отрабатывает неверно – изображение постится, но ни одного друга не отмечается.

Вопрос:

В чём может быть причина? Как будете локализовывать?

Задание 2. Баг.

Для задания 1 выберите один вариант локализации проблемы, который вам кажется наиболее вероятным, и оформите его как баг.

Задание 3. Чеклист.

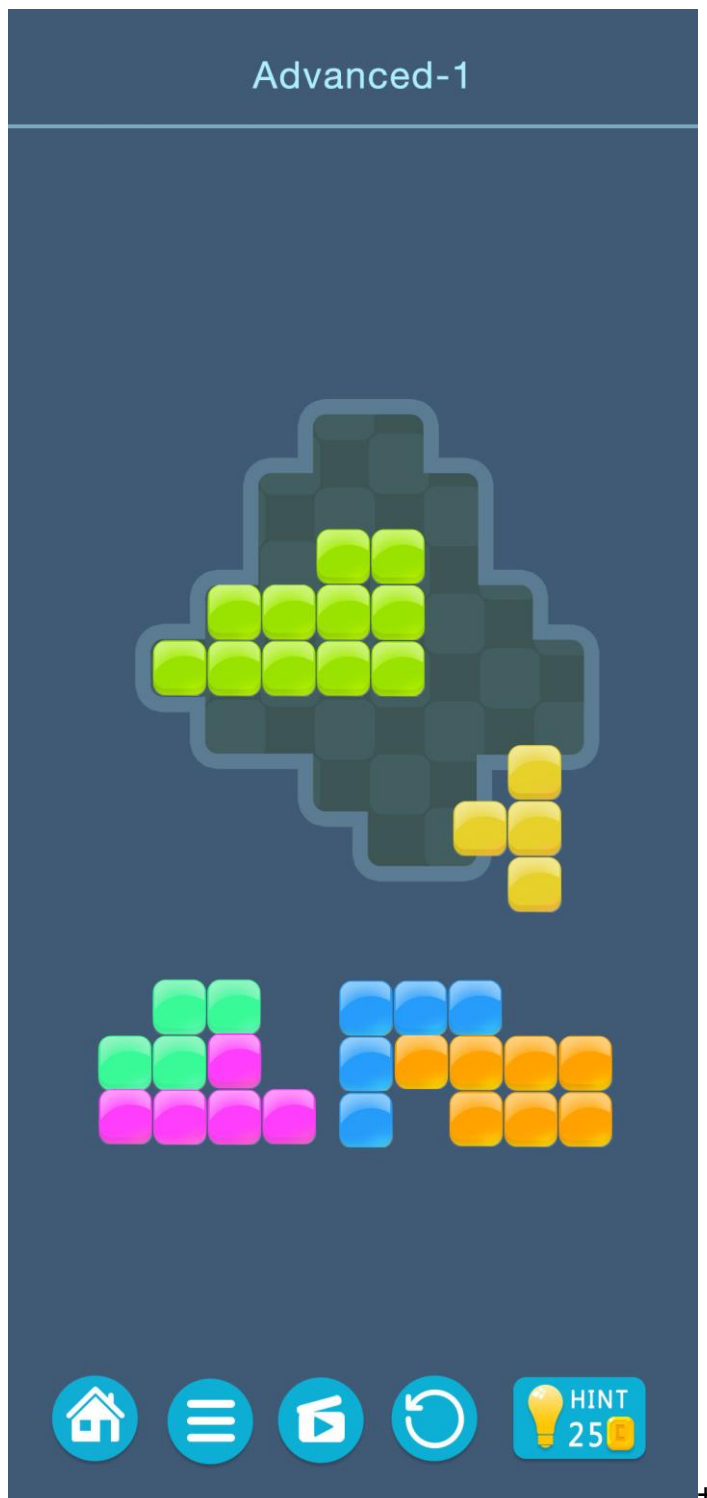
С помощью mind map (интеллектуальных карт) составьте чеклист для проверки ниже описанной игры. Продемонстрируйте в карте применение известных вам видов тестирования и техник тест-дизайна. Декомпозицию для функционального тестирования постарайтесь сделать по действиям (функциям приложения).

Описание игры. Игровое поле представляет собой многоугольник неправильной формы. Под игровым полем располагаются различные геометрические фигуры из игрового пака. Игроку необходимо *расположить фигуры таким образом, чтобы заполнить игровое поле*. Игровое поле должно быть заполнено полностью (не должно быть пустых квадратов между фигурами). Игрок должен использовать все предложенные геометрические фигуры.

Можно использовать подсказку: подсказка подсвечивает место на игровом поле и соответствующую геометрическую фигуру, которую нужно разместить на области.

После использования, подсказки уменьшают текущее значение внутриигровой валюты игрока.

За прохождение уровня игроку начисляется внутри игровая валюта и становится доступным для прохождения следующий уровень.



Задание 4. Charles.

Узнать, что такое Charles и определить, как он может быть полезен в тестировании мобильных приложений. Привести пример использования на одном любом установленном на своем же телефоне приложении. Результат исследования оформить в виде мини-отчета, сопроводить скриншотами.

Задание 5. Творческое.

Напишите несколько предложений (форма и объем – на Ваше усмотрение) по заданным темам:

- А. Я. В прошлом, в настоящем, в будущем.
- В. Моя работа. В прошлом, в настоящем, в будущем.
- С. Сформулируйте свои цели на ближайший период (на своё усмотрение).