

(900) MPC [User Story] Борьба с читерами

Распечатано из Asana

В Проверке



(900) MPC [User Story] Борьба с читерами

Исполнитель  Антон Бач 

Антон Бач  X

### Срок выполнения

 Нет срока выполнения

## Проекты

■ (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit Замечания/Задачи от QA ▾ x

Disco Team QA 🏀 Антон Черничкин ✎ FD: Disco Team Проверить в QA [QA\_IB] ✎

[Добавить в проекты](#)

## Зависимые элементы [Добавить зависимые элементы](#)

Поля	
<input type="radio"/> Estimated time	4h 00m
<input checked="" type="radio"/> Actual time	4h 00m <input type="button" value="Start timer"/>
<input checked="" type="radio"/> FD: Status	В проверке
# QA Estimate	2,5
<input checked="" type="radio"/> FD: Planned	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD Version (multi)	—
<input checked="" type="radio"/> FD: Estimate (Technical field)	4h 00m
<input checked="" type="radio"/> FD Type of Task	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD Milestone	—
<input checked="" type="radio"/> OverDue	—
<input checked="" type="radio"/> FD: Week	—
<input checked="" type="radio"/> FD: Priority	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Итерация	Итерация 2
<input checked="" type="radio"/> FD: Task Type	—
<input checked="" type="radio"/> FD: Итерация внешнего фидбека	—
<input checked="" type="radio"/> QA-Серьезность	—
<input checked="" type="radio"/> Iteration (weekly)	12.05.2025-16.05.2025
# QA Duration	1,0
<input checked="" type="radio"/> QA FD: Тип задачи	От разработки
<input checked="" type="radio"/> Тестировщик	Антон
<input checked="" type="radio"/> Версия Disco Team QA	—
<input checked="" type="radio"/> FD Environment	—

[Google Drive](#)[Добавить файл с Google Диска](#)[GitHub](#)[Добавить запрос GitHub на внесение изменений](#)

Описание

Исходное ТЗ:

T3

Описание:

Добавлена проверка на признак Хард-читера.

Для удобства проверки QA добавлен чит (в низу панели читов фичи). Установка флагка эмулирует получение признака читера. Ниже есть также отображение текущего состояния. Эмуляция локальная, влияет только на нашу фичу. Состояние сохраняется при перезагрузке.

Чек-листы проверок QA:

- Событие не запустится если есть признак хард-читера.
- Если признак появился после запуска - событие останавливается без выдачи наград, даже если они были заработаны. Ланчер также стопается.
- Обновление признака читерства производится на старте игры, при сворачивании, при переходах между локациями (аквариум/экспа/m3/etc).
- Отключить обработку флага (запускать/не останавливать) можно через удалённую установку переменной "Missions::CheckHardCheater" в значение `false`. Так отключается работа с читерами в фиче.

Подзадачи

[✓ История перемещения 28](#)[✓ \(900\) MPC \[Prog\] Борьба с читерами 3](#)

Баги

[✗ MPC. Не завершается текущее событие и стартуют последующие при получении метки жесткого читера 2](#)

GameDesign

QA

[+ Добавить подзадачу](#)

Комментарии

Все действия



Юлия Головчанская создал(а) эту задачу · 18 фев

Ещё 6 комментариев



TeamCity · 28 дней назад

Не указана версия задачи

[Показать 15 предыдущих обновлений](#)

Юлия Головчанская переместил(а) эту задачу из столбца «В проверке» в столбец « Технические задачи» проекта «(900) FD Disco MPC».

Mission Control/Pursuit · 8 дней назад

Антон Черничкин переместил(а) эту задачу из столбца «Проверить сейчас 900» в столбец « Антон Черничкин» проекта «Disco Team QA» · 4 дня назад



Антон Черничкин · 2 дня назад

Fishdom iOS Ent feature/disco/missions (auto build)

12.05.2025 16:21

iPad 8/iOS 15

Провел проверки по чек-листву.

Сейчас функционал при валидном воспроизведении не работает.

Завел баг: ...

Далее

**Показать 11 предыдущих обновлений**

⚡ Asana переместил(а) эту задачу из столбца «🎃 Антон Бач (Senior Programmer)» в столбец «Проверить в QA в следующем билде [QA\_NB]» проекта «FD: Disco Team» · Вчера в 12:10

⚡ Asana переместил(а) эту задачу из столбца «Нераспределённые задачи» в столбец «Проверить сейчас 900» проекта «Disco Team QA» · Вчера в 12:10

⚡ Asana · Вчера в 12:10

Проверьте, пожалуйста, заполнили ли вы поле "Actual time". Спасибо

**Показать 3 предыдущих обновления**

TeamCity переместил(а) эту задачу из столбца «Проверить в QA в следующем билде [QA\_NB]» в столбец «Проверить в QA [QA\_NB]» проекта «FD: Disco Team» · Вчера в 20:59

Антон Черничкин переместил(а) эту задачу из столбца «Проверить сейчас 900» в столбец «🏀 Антон Черничкин» проекта «Disco Team QA» · Вчера в 21:08

Добавить комментарий

Участники



Leave Story

# [TD] COA. Вставить нарезку подиума для анимации

Распечатано из Asana

Выполнено



## [TD] COA. Вставить нарезку подиума для анимации

Исполнитель Валерий Чепик

Срок выполнения 10 апр

Проекты (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit Технические задачи

[Добавить в проекты](#)

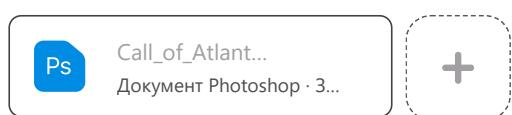
Зависимые элементы [Добавить зависимые элементы](#)

Поля	<input type="radio"/> Estimated time	3h 00m
	<input checked="" type="radio"/> Actual time	3h 00m
	<input checked="" type="radio"/> FD: Status	Ждёт фидбек
	<input checked="" type="checkbox"/> FD Milestone	—
	<input checked="" type="checkbox"/> FD Version (multi)	—
	# QA Estimate	—
	<input checked="" type="radio"/> OverDue	—
	<input checked="" type="radio"/> FD: Planned	—
	<input checked="" type="radio"/> FD: Estimate (Technical field)	3h 00m
	<input checked="" type="radio"/> FD Type of Task	—
	<input checked="" type="radio"/> FD: Task Type	—
	<input checked="" type="radio"/> FDS: Role	Technical Design
<a href="#">Hide custom fields</a>		

Описание

What is this task about?

Добавить подзадачу



Комментарии

Все действия

 **Дмитрий Шуляк** создал(а) эту задачу · 10 апр

Ещё 2 комментария

 **TeamCity** · 10 апр

Валерий Чепик (chepik-v) запушил(а) в ветку **feature/disco/missions** проекта Playrix/fishdom ([\[TD\] COA. Вставить нарезку подиума для анимации](#))

 **TeamCity** · 10 апр

Валерий Чепик (chepik-v) запушил(а) в ветку **feature/disco/missions** проекта Playrix/fishdom ([\[TD\] COA. Вставить нарезку подиума для анимации](#))

 **Валерий Чепик** · 10 апр

Тут с обсудил с Катей, правок больше не понадобится. Задачу закрываю)

 **Валерий Чепик** указал(а), что эта задача завершена · 10 апр

 Добавить комментарий

Участники



+

 [Join task](#)

## 2.3 (900) MPC [User Story] Система очков событий и их начисление

Распечатано из Asana

B В проверке



### 2.3 (900) MPC [User Story] Система очков событий и их начисление

Исполнитель Яков Грищенко

Срок выполнения Нет срока выполнения

Проекты (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit Система квестов и прогресса   
 Disco Team QA Антон Черничкин

[Добавить в проекты](#)

Зависимые элементы Блокирует · FS

B 2.4. (900) MPC [User Story] Уведомление о выполнении квеста

[Показать завершённые зависимые элементы](#)

Поля	
Estimated time	0h 00m
Actual time	6h 00m
FD: Status	В проверке
# QA Estimate	6,0
FD: Planned	—
OverDue	Overdue
FD Version (multi)	—
FD: Estimate (Technical field)	0h 00m
FD Milestone	—
FD Type of Task	—
QA-Серьезность	—
Iteration (weekly)	—
# QA Duration	—
QA FD: Тип задачи	—
FD: Итерация	—
Тестировщик	Антон
Версия Disco Team QA	—
FD Environment	—
Теги	htt_final_review

[Hide custom fields](#)

Описание

## Исходное ТЗ:

Описание:

Чек-листы проверок QA:

Подзадачи

Баги

Разработка

- [Dev] [Feature] Exp. Сбор очков энергии 10 ⏱ 2 ⏳ ( )
- [Dev] RWR. Сбор очков 2 ⏱ 1 ⏳ 17 мар ( )
- [Dev] Чит на выборочное отключение проверок запуска 1 ⏲ 1 ⏱ 1 ⏳ 18 мар ( )
- [Dev] Логика подмены квеста на резервный (реализация дублеров) 1 ⏲ 3 ⏱ 1 ⏳ ( )
- Ревью #16801 | MPC/HTT Чит для отключения проверки возможности запуска 12 – 13 мар ( )
- [Dev] Формула для целей монет 4 ⏱ ( )
- [Dev] [Feature] CA. Сбор очков от каскадов PearlTime/FireQuest 4 ⏱ ( )
- [Dev] [Feature] LC. Сбор очков от соревнования на уровне 3 ⏱ ( )
- [Dev] [Feature] Season. Сбор очков от сезона 4 ⏱ ( )
- [Dev] [Feature] AA. Сбор очков 2 ⏱ ( )
- [Dev] [Feature] LRL. Сбор очков 3 ⏱ 3 ⏳ ( )
- (???) [Dev] Написать инструкцию для команд, по добавлению учета для очков от фичей 2 ⏱ ( )
- [Dev] Разработка механизма добавления очков с указанием типа квеста 2 ⏱ 2 ⏳ 10 мар ( )
- [Dev] [M3] Сбор активированных молний 2 ⏱ ( )
- [Dev] [M3] Сбор пройденных СУ + ССУ уровней 2 ⏱ ( )
- [Dev] [M3] Сбор уровней, пройденных с первого раза 2 ⏱ ( )
- [Dev] [M3] Сбор определенных фишек 4 ⏱ 2 ⏳ ( )
- [Dev] [M3] Сбор определенных бустов 3 ⏱ 1 ⏳ ( )

Загрузить больше подзадач

+ Добавить подзадачу

#16801 MPC/HTT Чит...

Открыть в GitHub



Комментарии

Все действия

Яков Грищенко · 10 мар (изменено)

Промежуточный итог. Для большего числа событий(15/16) добавлен сбор очков по ТЗ. Перенесено дд только доработки по RWR так как в ветки фичи еще нет нужного кода что бы пробросить сбор события на победу.

Что остается сделать: кондишены возможности зарабатывать очки для ряда целей (exp, season, AA, каскады, Гонки) будет реализовано в рамках соответствующих подзадач. Кондишены скорее всего будут не для всех целей так как в тз половина квестов обозначена "доступен всегда".

Рассчет целей для момента при запуске события исходя из уровня игрока: [подзадача](#)

 **Антон Бач** создал(а) эту задачу · 17 фев

Ещё 8 комментариев

 **Антон Черничкин** · 6 дней назад

Тут  Иван Мякишев посветил, что задача была закрыта без проверки.  Юлия Головчанская, посмотри пожалуйста по сторонам, чтобы мы ничего не пропустили так

**Антон Черничкин** изменил(а) значение QA Estimate на «6.0» · 6 дней назад

 **Юлия Головчанская** · 6 дней назад

 **Юлия Головчанская** · 6 дней назад

 Иван Мякишев, молодец! Спасибо

**Антон Черничкин** переместил(а) эту задачу из столбца «Проверить сейчас 900» в столбец « Антон Черничкин» проекта «[Disco Team QA](#)» ·

4 дня назад

 **Asana** изменил(а) значение Тестировщик на «Антон» · 4 дня назад

 Добавить комментарий

Участники



+4

 Leave Story

## 2.4. (900) MPC [User Story] Уведомление о выполнении квеста

Распечатано из Asana

B В проверке ▾



### 2.4. (900) MPC [User Story] Уведомление о выполнении квеста

Исполнитель



Антон Бач



Срок выполнения



Нет срока выполнения

Проекты

■ (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit ⚡ Система квестов и прогресса ▾ ×

■ Disco Team QA ⚡ Иван Мякишев ⚡ ▾ ×

Добавить в проекты

Зависимые элементы

☒ Заблокировано · FS ▾

B 2.3 (900) MPC [User Story] Система очков событий и их начисление

Поля

⌚ Estimated time	0h 00m
⌚ Actual time	Add actual time
⌚ FD: Status	В проверке
# QA Estimate	2,0
⌚ FD: Planned	—
⌚ OverDue	Overdue
<input checked="" type="checkbox"/> FD Version (multi)	—
fx FD: Estimate (Technical field)	0h 00m
<input checked="" type="checkbox"/> FD Milestone	—
⌚ FD Type of Task	—
⌚ QA-Серьезность	—
⌚ Iteration (weekly)	—
# QA Duration	—
⌚ QA FD: Тип задачи	От разработки
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Итерация	—
⌚ Тестировщик	Ваня
⌚ Версия Disco Team QA	—
⌚ FD Environment	—
<input checked="" type="checkbox"/> QA Версия FD	890
⌚ Теги	htt_final_review ×

[Hide custom fields](#)

Описание

## Исходное ТЗ:

### Описание:

Всплывающие плашки в мете.

### Чек-листы проверок QA:

#### Чек-лист по уведомлениям о выполнении квестов (СОА и НТТ)

##### 1. Уведомление о выполнении квеста в мете

1. Появляется, когда игрок выполняет цель квеста на этап.
2. Прогресс-бар анимационно заполняется и меняется на галочку.
3. Плашка исчезает, уезжая вверх.
4. Может не появляться, если её показ скипается другими активностями(Только окнами. С туторами, разлетом и прочим она показывается вместе).
5. Тап по плашке ничего не делает.

##### 2. Особенности появления плашки выполненного квеста в зависимости от типа квеста

1. Этапы каскадов → плашка появляется после выдачи награды каскада
  - a. в случаях финальная награда/гача/несколько наград - после показа наградного окна за этап
  - b. в случае выдача одной награды - после влета новой цели в каскад и начисления прогресса
2. Токены событий → появляется при старте анимации влета токенов в иконку события.
3. Прогресс в уровнях М3 → показывается при выходе в мету.
4. Монеты → появляется во время начисления монет в счётчик.
5. Победа в гонке → привязана к получению данных с сервера.

##### 3. Правила работы плашки выполненного квеста

1. Плашка скипается если:
  - a. Игрок выгружается из игры до появления плашки, то она не показывается после возвращения.
  - b. Открыто окно события плашка не показывается.
  - c. Плашка должна появиться одновременно с открытием окна, показ плашки квеста скипается.
2. Если одновременно завершено несколько квестов → плашки показываются по очереди.
3. Если таймер события истёк, прогресс по квесту перестаёт учитываться.
  - a. Если игрок выполнил цель квеста до истечения таймера и вышел в мету до окончания таймера, плашка отображается.
  - b. Если игрок выполнил цель квеста во время активного события, но вышел в мету после окончания таймера, плашка не отображается, но прогресс засчитывается.

##### 4. Влияние типа квеста на появление плашки.

1. Для квестов "Пройти N этапов Каскадов"
  - a. Плашка выдвигается сразу после выдачи награды за этап каскада и обновления шкалы с новой целью.
  - b. Если этап был последним в каскаде, плашка появляется после выдачи финальной награды каскада.
2. Для квестов "Получить N токенов события"
  - a. Плашка появляется одновременно с анимацией влёта токена события в иконку.
  - b. Если влет токена в иконку скипается (например, из-за открытия окна события), то показ плашки не происходит.
  - c. Если влет токена невозможен (например, иконка события в брифинге), то плашка показывается при выходе из М3.
3. Для квестов, связанных с прогрессом в уровнях М3 (Активировать N молний, Пройти N Суперсложных/Сложных уровней, Пройти N уровней М3 с первого раза, Собрать N фишек или сложносоставных бустов)
  - a. Плашка появляется при выходе в мету.
  - b. Может пересекаться с разлетом наград за уровень.
4. Для квеста "Потратить N Энергии в Экспедиции"
  - a. Плашка появляется в момент списания энергии из прогресс-бара при совершении действия в Экспедиции.
5. Для квеста "Заработать N монет"
  - a. Плашка появляется во время начисления монет в счетчик.
6. Для квеста "Выиграть в N гонок"
  - a. Плашка привязана к получению данных с сервера о победе.
  - b. Если победа зарегистрирована сервером, плашка должна появиться (если это не противоречит общим правилам показа плашек)
  - c. Если подтверждение победы в гонке пришло с сервера когда мы:

- i. В м3, то показываем плашку при выходе в аквариум.
- ii. В аквариуме или экспедиции, показываем сразу. Ограничение: если в этот момент открыто окно и скрыт HUD, то показ плашки скипается.

#### Подзадачи

- MPC Выводить короткий текст для плашки нотификации 2 ⏱ 1 ↗
- (900) HTT. TD. Доработки плашки нотификации 4 ⏱
- [TD] HTT. Верстка и настройка плашек уведомлений 2 ⏱
- [Dev] Ивенты запуска окон уведомления 12 ⏱ 1 ↗ 19 – 21 мар
- [Dev] Компонент показа очереди уведомлений 9 ⏱

#### Баги

- (900) MPC. Cheat. Зависает плашка уведомления при прохождение подряд двух квестов разных этапов с отсутствием показа плашки в первый раз 1 ↗ 3 ⏱
- MPC. Уведомления о выполнении квест на токены событий открываются в окне событий 1 ↗ 9 ⏱ 1 ↗
- MPC. Уведомление о выполнение квеста М3 появляется до открытия окон событий из очереди 4 ⏱
- MPC. Второе уведомление накладывается на первое при выполнение сразу двух квестов 1 ⏱
- Вопрос. MPC. САН. Допустимо ли пересечение выдачи наград каскадов и отображение уведомления за М3, монеты 2 ⏱
- Вопрос. MCP. Возможен ли показ уведомления о выполнение квеста на токены события ПОСЛЕ открывшегося окна других событий 3 ⏱
- MPC. EXP. Появляется уведомление о выполнении квеста экспы в аквариуме если сразу после его выполнения и до появления плашки выйти в аквариум 3 ⏱
- Вопрос. MPC. Должна ли появляется плашка о выполнении квеста на зарабатывание монет в локации экспы 2 ⏱
- Вопрос. MCP. Нужно ли засчитывать использованные молнии/бустеров в квесте, если игрок проиграл м3 2 ⏱
- MPC. EXP. Оставшаяся энергия начисляется в ПБ события при конвертации после завершения экспы и если MPC не завершено 1 ↗
- MPC. LC. Не зачисляются очки за прохождения квалификации в прогресс по квесту "LevelContestToken" 1 ⏱

#### GameDesign

#### QA

- 2.4 MPC. Уведомление о выполнении квеста. Написание чек-листа 1 ↗

[Загрузить больше подзадач](#)

[+ Добавить подзадачу](#)

[Комментарии](#)

[Все действия](#)



Юлия Головчанская создал(а) эту задачу · 18 фев

Ещё 7 комментариев



Антон Бач · 31 мар

Ребата, а есть понимание когда команды начнут проверять?



Иван Мякишев · 31 мар

Могу отправить сейчас, могу позже. Тут хотелось чтобы проверка была на актуальных событиях для версии

↳ Антон Черничкин mentioned this task in another task: Disco Team · 31 мар



Антон Бач · 3 апр

ver/890 подлита в фичевую, думаю можно отправлять в другие команды

**Показать 4 предыдущих обновления**

Иван Мякишев указал(а), что задача «[2.3 \(900\) MPC \[User Story\] Система очков событий и их начисление](#)» не завершена · 6 дней назад



Добавить комментарий

Участники



+

Join Story

## 3.2 (900) MPC [User Story] Логика взаимозаменяемых событий (HTT<->COA)

Распечатано из Asana

B В проверке ▾



### 3.2 (900) MPC [User Story] Логика взаимозаменяемых событий (HTT<->COA)

Исполнитель

Яков Грищенко X

Срок выполнения

Нет срока выполнения

Проекты

- (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit ⚡ Завершение и управление событиями ▾ X
- Disco Team QA Проверить сейчас 900 ▾ X

Добавить в проекты

Зависимые элементы

☒ Заблокировано · FS ▾

B ⚡ (900) 3.1 HTT [User Story] Завершение события

Показать завершённые зависимые элементы

Поля

⌚ Estimated time	Add estimated time
⌚ Actual time	6h 00m ▾ ⏱ Start timer
⌚ FD: Status	В проверке
# QA Estimate	5,0
⌚ FD: Planned	—
⌚ OverDue	Overdue
☒ FD Version (multi)	—
fx FD: Estimate (Technical field)	0h 00m
☒ FD Milestone	—
⌚ FD Type of Task	—
⌚ QA-Серьезность	—
⌚ Iteration (weekly)	—
# QA Duration	—
⌚ QA FD: Тип задачи	—
☒ FD: Итерация	—
⌚ Тестировщик	Антон
⌚ Версия Disco Team QA	—
⌚ FD Environment	—
⌚ Теги	coa_final_review X
Hide custom fields	

Описание

Исходное ТЗ:

Описание:

Чек-листы проверок QA:

**1. Общие правила взаимоисключающих событий**

1. Невозможно запустить новое событие, пока активное событие не завершено.
2. Событие стартует только при наличии свободного слота под иконку в HUD.

**2. Дополнительно**

1. Игра корректно обрабатывает возможность запуска COA после HTT и наоборот.
  - a. Первого и регулярного
  - b. При отсутствии интернет соединения
  - c. Когда игрок заходит в игру, когда одно событие завершено и активно другое
2. Игра корректно обрабатывает возможность запуска COA -> COA и HTT -> HTT.
  - a. Первого и регулярного
  - b. При отсутствии интернет соединения
  - c. Когда игрок заходит в игру, когда одно событие завершено и активно другое.
3. Автооткрытие окон
  - a. Если у игрока остались несобранные награды, то при старте следующего события в слоте они выдаются автоматически согласно очередности GAM.
  - b. Если у игрока нет наград, доступных для сбора, то при запуске следующего события в слоте в очередь встает окно, где отображается статистика события, согласно GAM.

**[Добавлено после завершения работы по стори]**

1. Прерывания
  - a. Выгрузка во время начисления наград при входе в игру, когда одно событие завершено и активно другое
    - i. COA -> COA
    - ii. HTT -> HTT
    - iii. COA -> HTT
    - iv. HTT -> COA

MC/MP

Подзадачи

 Ревью #17951 | MPC. Поправил условия показа иконки (HTT<->COA)

8 – 9 апр

Баги

GameDesign

QA

 3.2 MPC Логика взаимозаменяемых событий (HTT<->COA). Написание чек-листа 2 ⏲

19 мар

+ Добавить подзадачу

#17951 MPC. Поправ...

Открыть в GitHub



Комментарии

Все действия

Юлия Головчанская создал(а) эту задачу · 18 фев

Ещё 2 комментария

Юлия Головчанская · 27 дней назад

Антон Черничкин , помоги тут, пожалуйста, с чек-листами

Яков Грищенко · 27 дней назад

Проверил по чеклисти. Лаучеры событий COADefaultLauncher и HTTDefaultLauncher корректно взаимозаменяются и самозаменяются. Если есть награды то они выдаются. При тестировании обращаю внимание что одновременно может быть запущен только 1 лаунчер события. В случае любых багов нужно смотреть нет ли...

Далее

**Показать 4 предыдущих обновления**

↔ Антон Черничкин mentioned this task in another task: [Разобрать чек-листы к стори HTT/СОА](#) · 22 дня назад

Антон Черничкин изменил(а) описание · [Показать разницу](#) · 21 день назад

Антон Черничкин · 21 день назад (изменено)

Чек-лист пренес, добавил пункт после раздела **[Добавлено после завершения работы по стори]**

**Показать 6 предыдущих обновлений**

Юлия Головчанская переместил(а) эту задачу из столбца «В проверке» в столбец « Завершение и управление событиями» проекта «[\(900\) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit](#)» · 8 дней назад

Добавить комментарий

Участники



+

Leave Story

## **4.2 (900) MPC [User Story] Техобслуживание**

Распечатано из Asana

В очередь ▾



## 4.2 (900) MPC [User Story] Техобслуживание

Исполнитель  Антон Бач 

Срок выполнения  Нет срока выполнения

Проекты ■ (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit ↗ Технические задачи ▾ ×

[Добавить в проекты](#)

Зависимые элементы      Добавить зависимые элементы

<input type="checkbox"/> Estimated time	0h 00m
<input type="checkbox"/> Actual time	<a href="#">Add actual time</a> <a href="#">Start timer</a>
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Status	—
# QA Estimate	5,0
<input checked="" type="checkbox"/> OverDue	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Planned	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD Version (multi)	—
<input type="checkbox"/> FD: Estimate (Technical field)	0h 00m
<input checked="" type="checkbox"/> FD Milestone	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD Type of Task	—

## Описание

### Исходное ТЗ:

## Описание:

## Чек-листы проверок QA:

Подзадачи

- (900) MPC. Dev. Слияние рабочей ветки фичи в мастер 1 ⚡ 8 ⚡ сегодня

---

[TD] HTT/COA. Настройка LOD-ресурсов 4 ⚡ 13 мая

---

(900) [TD] HTT/COA. Оптимизация и профилирование 4 ⚡ 13 мая

---

[Dev] Шифрование важных данных 13 мая

---

[Dev] Логирование 2 ⚡ 1 ⚡ 13 мая

[Dev] Профилирование, оптимизация 2 2

[Dev] Проверка фичи на асан билде

[Dev] Оперативные правки по читам 2 0 1 2

Баги

GameDesign

QA

+ Добавить подзадачу

Комментарии

Все действия

 **Антон Бач** создал(а) эту задачу · 18 фев

**Показать 7 предыдущих обновлений**

Юлия Головчанская назначил(а) задачу исполнителю **Антон Бач** · 27 дней назад

Антон Черничкин изменил(а) значение QA Estimate на «5.0» · 10 дней назад

 Добавить комментарий

Участники



+

 Leave Story

## 4.3 (900) MPC [User Story] Подготовка читов для просмотра

Распечатано из Asana

Г Готово ▾



## 4.3 (900) MPC [User Story] Подготовка читов для просмотра

Исполнитель  Юлия Головчанская 

Срок выполнения  Нет срока выполнения

Проекты (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit Технические задачи

[Добавить в проекты](#)

## Зависимые элементы [Добавить зависимые элементы](#)

[Показать скрытые зависимости](#)

<input type="checkbox"/> Estimated time	0h 00m
<input checked="" type="checkbox"/> Actual time	Add actual time
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Status	В очереди
# QA Estimate	—
<input checked="" type="checkbox"/> OverDue	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Planned	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD Version (multi)	—
<input type="checkbox"/> FD: Estimate (Technical field)	0h 00m
<input checked="" type="checkbox"/> FD Milestone	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD Type of Task	—
<input checked="" type="checkbox"/> Теги	htt_final_review x coa_final_review x

## Описание

### Исходное ТЗ:

#### Описание:

## Чек-листы проверок QA:

Подзадачи

Разработка

✓ Ревью #17565 | MPC. Добавил кнопку "заполнить все" которая заполняет сразу все цели

31 мар – 1 апр

- ✓ Ревью #17520 | MPC. Добавил кнопку "заполнить все" которая заполняет сразу все цели 31 мар – 1 апр
- ✓ Ревью #17502 | MPC. Вкладка стадий. Кнопка "заполнить все" + верстка на девайсе 28 – 31 мар
- ✓ Ревью #17488 | (900) Галочка автосбора наград в основных читах 28 – 31 мар
- ✓ НТТ Добавление читов FastStart 5
- ✓ СОА Добавление читов FastStart 2 1
- ✓ Запуск всех необходимых событий для просмотра 5 3
- ✓ НТТ Правка читов плашки для просмотра 2

## Баги

### GameDesign

### QA

+ Добавить подзадачу

#17488 (900) Галочка...

Открыть в GitHub

#17502 MPC. Вкладка...

Открыть в GitHub

#17520 MPC. Добави...

Открыть в GitHub

#17565 MPC. Добави...

Открыть в GitHub



### Комментарии

### Все действия

Юлия Головчанская создал(а) эту задачу · 18 фев

Ещё 5 комментариев

Юлия Головчанская · 28 мар

Лады)  
давайте после фин просмотра закреом

TeamCity добавил(а) вложение · 31 мар

#17520 MPC. Добавил кнопку "заполнить все" которая зап...

Открыть в GitHub

#### Показать 2 предыдущих обновления

TeamCity указал(а), что эта задача зависит от задачи «✓ Ревью #17565 | MPC. Добавил кнопку "заполнить все" которая заполняет сразу все цели» · 31 мар

TeamCity указал(а), что — задача «✓ Ревью #17565 | MPC. Добавил кнопку "заполнить все" которая заполняет сразу все цели» выполнена · 31 мар

TeamCity · 31 мар

Яков Грищенко (YakovGrischenkoPlayrix) запушил(а) в ветку **feature/disco/missions** проекта Playrix/fishdom ([MPC. Добавил кнопку "заполнить все" которая заполняет сразу все цели](#)  
стадии  
+ сделал верстку на устройстве компактнее)

TeamCity добавил(а) вложение · 31 мар

#17565 MPC. Добавил кнопку "заполнить все" которая зап...

Открыть в GitHub

#### Показать 2 предыдущих обновления

Юлия Головчанская изменил(а) значение Story с «В очереди» на «Готово» · 27 дней назад

 Юлия Головчанская указал(а), что эта задача завершена · 27 дней назад

 Юлия Головчанская выразил(а) признательность. · 27 дней назад



Добавить комментарий

Участники



+

 Join Story

## 5.2 (900) MPC [User Story] Аналитика

Распечатано из Asana

В В очереди ▾



### 5.2 (900) MPC [User Story] Аналитика

Исполнитель Антон Бач

Срок выполнения Нет срока выполнения

Проекты (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit Замечания/Задачи от QA

Disco Team QA Нераспределённые задачи

FD: Disco Team Антон Бач (Senior Programmer)

[Добавить в проекты](#)

Зависимые элементы [Добавить зависимые элементы](#)

[Показать завершённые зависимые элементы](#)

Поля	Estimated time <a href="#">Add estimated time</a>
	Actual time <a href="#">Add actual time</a>
	FD: Status <a href="#">В очередь</a>
#	QA Estimate 6,0
FD: Planned	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD Version (multi)	—
FD: Estimate (Technical field)	0h 00m
FD Type of Task	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD Milestone	—
OverDue	Overdue
FD: Week	—
FD: Priority	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Итерация	—
FD: Task Type	—
FD: Итерация внешнего фидбека	—
QA-Серьезность	—
Iteration (weekly)	—
#	QA Duration 6,0
QA FD: Тип задачи	От разработки
Тестировщик	Антон
Версия Disco Team QA	—
FD Environment	—

Hide custom fields

Google Drive

 Добавить файл с Google Диска

GitHub

 Добавить запрос GitHub на внесение изменений

Описание

Исходное ТЗ:

ТЗ

Описание:

Чек-листы проверок QA:

Проверить приход аналитики событий (СОА и HTT) согласно таблице.

T3: [https://coda.io/d/FD\\_dpuasJbib7x/FD\\_sulKyfLL#Call-of-Atlantis-Hit-the-Target\\_tuq2HbO5](https://coda.io/d/FD_dpuasJbib7x/FD_sulKyfLL#Call-of-Atlantis-Hit-the-Target_tuq2HbO5)

[https://coda.io/d/\\_dpuasJbib7x/900-HTT-COA\\_susSF5ZK](https://coda.io/d/_dpuasJbib7x/900-HTT-COA_susSF5ZK)

Пр

Подзадачи

Создать ТЗ от Аналитиков для событий HTT/COA 20

[Dev] Сбор статистики и интеграция Amplitude 5  5

Баги

HTT. Не верное количество пройденных уровней levels\_completed события quest.chest\_unlocked завтра

HTT. Не верное количество открытых этапов stages\_completed в событии quest.chest\_unlocked завтра

HTT. Не учитываются токены собранные автосбором в token\_collected события quest.event\_finished 2  завтра

COA. Не верное значение stage\_id события quest.reward\_accepted при сборе награды второго/третьего/четвертого этапа первой

COA. Приходит событие quest.chest\_unlocked для COA 1

COA. Reward\_reason события quest.reward\_accepted всегда приходит в значении 'auto' для наград этапов 5

COA. Учитывается прохождение м3 при достижении финальной награды 2

COA. Reward\_reason события quest.reward\_accepted приходит в значении 'manual' для финальной награды при автовыдаче

GameDesign

QA

5.2 MPC Аналитика. Написание чек-листа

+ Добавить подзадачу

Комментарии

Все действия

 Юлия Головчанская создал(а) эту задачу · 18 фев

Показать 28 предыдущих обновлений

Антон Черничкин переместил(а) эту задачу из столбца «Проверить сейчас 900» в столбец « Антон Черничкин» проекта «Disco Team QA» · 6 дней назад  
Антон Черничкин изменил(а) описание · [Показать разницу](#) · 6 дней назад

Антон Черничкин · 6 дней назад

Fishdom iOS Ent feature/disco/missions

Version 2753060 9.0.0 - <https://builds.playrix.com/allbuilds/builds/179092?version=946404>

09.05.2025 07:35

Проверил приход событий и их параметров в соответствии с ТЗ.

В ходе проверки завел следующие замечания:

...

[Далее](#)

**[Показать 13 предыдущих обновлений](#)**

 **Asana** переместил(а) эту задачу из столбца « Яков Грищенко (Senior Programmer)» в столбец « Антон Бач (Senior Programmer)» проекта «FD: Disco Team» · 3 дня назад  
 **Asana** переместил(а) эту задачу из столбца « Антон Черничкин» в столбец «Нераспределённые задачи» проекта «Disco Team QA» · 3 дня назад

[Добавить комментарий](#)

Участники



 [Leave Story](#)

## 5.4 (900) MPC [User Story] Функционал для саппорт

Распечатано из Asana

В проверке



### 5.4 (900) MPC [User Story] Функционал для саппорт

Исполнитель Пётр Остаповец X

Срок выполнения Нет срока выполнения

Проекты (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit Технические задачи X  
 Disco Team QA Иван Мякишев X

[Добавить в проекты](#)

Зависимые элементы [Добавить зависимые элементы](#)

Поля	<input checked="" type="radio"/> Estimated time	0h 00m
	<input checked="" type="radio"/> Actual time	Add actual time
	# QA Estimate	4,0
	<input checked="" type="radio"/> FD: Status	В проверке
	<input checked="" type="radio"/> FD: Planned	—
	<input checked="" type="radio"/> OverDue	Overdue
	<input checked="" type="checkbox"/> FD Version (multi)	—
	<input checked="" type="radio"/> FD: Estimate (Technical field)	0h 00m
	<input checked="" type="checkbox"/> FD Milestone	—
	<input checked="" type="radio"/> FD Type of Task	—
	<input checked="" type="radio"/> Прогресс	—
	<input checked="" type="radio"/> QA-Серьезность	Средняя
	<input checked="" type="radio"/> Iteration (weekly)	14.04.2025-18.04.2025
	# QA Duration	0,5
	<input checked="" type="radio"/> QA FD: Тип задачи	—
	<input checked="" type="checkbox"/> FD: Итерация	—
	<input checked="" type="radio"/> Тестировщик	Ваня
	<input checked="" type="radio"/> Версия Disco Team QA	—
	<input checked="" type="radio"/> FD Environment	—
	<input checked="" type="checkbox"/> QA Версия FD	890
<a href="#">Hide custom fields</a>		

Описание

Исходное ТЗ:

Описание:

Чек-листы проверок QA:

## 1. Боксы (Givings)

### Папка Events

1. Создать/проверить наличие Events.
2. Givings для COA/HTT finish quest: 
  - a. Помечает задание завершённым;
  - b. Начисляет очки за задание.
3. Givings:
  - a. Поле для ID задания.
  - b. Выпадающий список с доступными названиями заданий.
  - c. Поле для **номера стейджа** (например, Stage 1–5): 
    - i. Отправка 5-го стейджа → финалятся все предыдущие.
    - ii. Отправка 1-го стейджа → финализируется только он.

## 2. Информация о событии в FS

1. Указано название события:  
Player Info -> Event -> Call of Atlantis / Hit the Target.
2. Start Time - время начала события (состояние Active).
3. End Time - время окончания (когда пропала иконка).
4. State - текущее состояние события:
  - a. Idle (проверить не получиться. Событие сразу переходит в Active )
  - b. Starting
  - c. Active
  - d. Reward
  - e. Completed.
5. Gems collected - количество заработанных токенов за задания в формате n/N: 
  - a. HTT → уточки: 15/3000.
  - b. COA → кристаллы: 5/16.
6. Active quests - список активных заданий (через запятую).
7. Finished quests - список завершённых заданий (через запятую).
8. Chest 1–4 Reward - награды, полученные из каждого сундука (если были).
9. Reward claiming time - время сбора каждой награды.

## 3. Логирование

1. В блоки <PurchaseStrings> и <Incomes>:
  - a. Добавить логирование:
    - i. Бустов
    - ii. Кэша
  - b. Исключить логирование:
    - i. ББ
    - ii. БЖ
2. Логируется по **2 запуска каждого типа события**:
  - a. 2 × Call of Atlantis
  - b. 2 × Hit the Target(Итого: 4 запуска)

Подзадачи

(900) [MPC] Функционал для support 14  6 

Баги

Вопрос. COA. Должен ли быть реализован функционал добавления очков для квестов 2

- ✓ Вопрос. MPC. Должен ли формироваться JsonArchive не дожидаешься окончания события 2 ○
- ✓ MPC. Отображаются пустыми activeQuestsData, finishedQuestsData
- ✓ MPC. В JsonArchive нет информации о Reward claiming time - время сбора каждой награды.
- ✓ MPC. В JsonArchive нет информации о Chest 1–4 Reward - награды, полученные из каждого сундука (если были).

## GameDesign

### QA

- ✓ Написание чек-листа 3 – 4 апр ○
  - ✓ MPC. В JsonArchive в состояние события Reward отображается state:Active
- + Добавить подзадачу

Комментарии Все действия

Юлия Головчанская создал(а) эту задачу · 18 фев

**Показать 7 предыдущих обновлений**

Пётр Остаповец добавлен(а) в «FD: Phoenix Team» · 7 апр

Пётр Остаповец удален(а) из «FD: Phoenix Team» · 7 апр

Антон Бач · 8 апр (изменено)

Пётр Остаповец , тут все сделали? в проверку?

Пётр Остаповец · 8 апр

Да. Можно проверять.

Для удобства локальной проверки добавил читы в панель читов Givings

## ▼ Givings cheat panel

X

### ► Common

### ▼ Givings test

Missions

▼ givings

HitTheTarget

▼ featureType

SpendExpEnergy

▼ questType

Добавить комментарий

Участники



+

Join Story

## 🎯 2.2 (900) НТТ [User Story] Прогресс события, сундуки и награды

Распечатано из Asana

Г Готово ▾

👍 🗑️ 🔍 ⌂ ⌃ ⌁ ⌂ ⌁

### 🎯 2.2 (900) НТТ [User Story] Прогресс события, сундуки и награды

Исполнитель

 Антон Бач ✕

Срок выполнения

 Нет срока выполнения

Проекты

● (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit Замечания/Задачи от QA ✕ ✕

● Disco Team QA Архив ✕ ✕ ● FD: Disco Team Архив ✕ ✕

Добавить в проекты

Зависимые элементы

Добавить зависимые элементы

Поля

<input type="radio"/> Estimated time	0h 00m
<input checked="" type="radio"/> Actual time	Add actual time
<input checked="" type="radio"/> FD: Status	Готово
# QA Estimate	4,0
<input checked="" type="radio"/> FD: Planned	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD Version (multi)	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Estimate (Technical field)	0h 00m
<input checked="" type="radio"/> FD Type of Task	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD Milestone	—
<input checked="" type="radio"/> OverDue	Overdue
<input checked="" type="radio"/> FD: Week	—
<input checked="" type="radio"/> FD: Priority	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Итерация	—
<input checked="" type="radio"/> FD: Task Type	—
<input checked="" type="radio"/> FD: Итерация внешнего фидбека	—
<input checked="" type="radio"/> QA-Серьезность	—
<input checked="" type="radio"/> Iteration (weekly)	—
# QA Duration	4,0
<input checked="" type="radio"/> QA FD: Тип задачи	От разработки
<input checked="" type="radio"/> Тестировщик	Антон
<input checked="" type="radio"/> Версия Disco Team QA	890
<input checked="" type="radio"/> FD Environment	—
<input checked="" type="checkbox"/> QA Версия FD	890
<input checked="" type="checkbox"/> QA Disco Sprint	

<input type="checkbox"/> Теги  <a href="#">Hide custom fields</a>	890 - 3,890 - 4 htt_final_review ×
---	---------------------------------------

Google Drive

 Добавить файл с Google Диска

GitHub

 Добавить запрос GitHub на внесение изменений

Описание

Исходное ТЗ:

Описание:

- Финальная верстка прогресс-бара
- Визуальное отображение сундуков (закрытые, открытые, активные).
- Анимации открытия сундуков и получения награды.

Чек-листы проверок QA:

#### 1. Прогресс события

1.  В мете прогресс по событию Hit the Target отображается аналогично Call of Atlantis.
2.  Шкала прогресса события наполняется токенами (уточками) за выполнение квестов.
3.  Каждый выполненный квест на этапе приносит определенное количество уточек (настраивается балансом).
4. Шкала прогресса обновляется при сборе токенов после прерывания.
  - a.  При выгрузке;
  - b.  Сворачивании;
  - c.  Кнопкой back;
  - d.  Кнопкой esc;
  - e.  Вызове шторки.
5.  Шкала прогресса обновляется при нестабильном/отсутствии интернет соединения.

#### 2. Сундуки

1.  В левой части окна события расположены 3 сундука с наградами.
2.  Для доступа к сундукам игрок должен собрать определенное количество токенов (уточек).
3.  Чем больше токенов собрано, тем лучше награды в сундуке. *Может лучше соответствует балансу написать?*
4. После достижения нужного количества токенов:
  - a.  Состояние сундука меняется на доступное.
  - b.  Под сундуком появляется кнопка "Claim"/"Забрать".
5.  Если игрок выходит из окна, не собрав награду, в HUD на иконке события появляется зеленый счетчик сундуков.
6.  После сбора сундука счетчик исчезает.

#### 3. Сбор наград

1.  По тапу на "Claim"/"Забрать" на плашке квеста:
  - a. Токен (уточка) перелетает в шкалу прогресса.
  - b. Шкала наполняется, счетчик обновляется.
  - c. Если игрок прерывает перелет токена, при повторном открытии анимация не возобновляется, весь прогресс уже начислен.
    - i. При выгрузке;
    - ii. Сворачивании;
    - iii. Кнопкой back;
    - iv. Кнопкой esc;
    - v. Вызове шторки.

#### 4. Сбор сундуков:

- a.  Когда нужное количество токенов собрано, сундук разблокируется.
- b.  Под ним появляется кнопка "Claim"/"Забрать".
- c.  При тапе сундук перелетает в наградное окно, где происходит стандартный процесс выдачи награды.
- d.  Если игрок выгружает игру после нажатия "Claim", награда должна быть уже начислена при повторном входе.

#### 5. Разблокировка этапов

1.  Если игрок завершает все 5 квестов на этапе, начинается анимация снятия замков на следующем этапе.
2.  По завершении всех квестов этапа игрок автоматически переходит на следующую вкладку.
3.  Анимация снятия замков:
  - а. Замки открываются сверху вниз.
  - б. После снятия всех замков игрок может начать выполнять квесты следующего этапа.
4.  В отличие от Call of Atlantis:
  - а. В HTT окно можно закрыть во время анимации.
  - б. При повторном открытии оно будет на новой вкладке с уже разблокированными квестами.

Кейсы ниже перенесены в [В](#)  (900) 3.1 HTT [User Story] Завершение события

## 6. Автовыдача наград

1. Если игрок не собрал награды, они выдаются автоматический, согласно очереди GAM.
2. Если игрок сам собрал награду то окно автовыдачи исключается из очереди.
3. После автовыдачи наград события иконка завершенного события исчезает из HUD, или заменяется на следующее событие.

### Подзадачи

- [TD] HTT. Главное окно. Подключение анимаций и эффектов 11 
- [TD] HTT Верстка окна награды 2 
- [Dev] Подключение верстки и выбор наград

### Баги

- [Dev/TД] моргает разлет наград из сундука 8  1 
- [Dev] Показ по флоу выдачи из главного окна 1 
- [Dev] Промигивание в 1кадр при заборе сундука 1  8  31 мар 
- [TD] Правка точки вылета первого сундука 2 
- HTT. Надпись сбора наград из сундука не соответствует ТЗ 2  8 апр 

### GameDesign

- Вопрос. Должны ли перелетать сундуки из главного окна в окно награды?

### QA

- 2.2 HTT Прогресс события, сундуки и награды. Написание чек-листа 1 

[+ Добавить подзадачу](#)

### Комментарии

[Все действия](#)

 **Юлия Головчанская** создал(а) эту задачу · 17 фев

Ещё 2 комментария

 **Антон Бач** · 2 апр

Прошелся по чек-листам еще раз. Отправляю в проверку

[Показать 11 предыдущих обновлений](#)

Антон Черничкин изменил(а) значение QA Duration на «4.0» · 7 апр

Антон Черничкин изменил(а) значение QA Disco Sprint с 890 - 3 на 890 - 3, 890 - 4 · 7 апр

 **Антон Черничкин** · 7 апр

Fishdom iOS Ent feature/disco/missions (auto build)

Version 2708945 8.9.1 - <https://builds.playrix.com/allbuilds/builds/178920?version=921989>

06.04.2025 06:17

iPad 8/iOS 15

iPhoneXR/iOS 17.5.1

Выполнил проверки по чек-листву, баги заведенные в процессе проверки завел подзадачами.

Задачу вернул до...

[Далее](#)

**Показать 4 предыдущих обновления**

⚡ Asana изменил(а) значение FD: Status с «В проверке» на «В очереди» · 7 апр

Антон Черничкин изменил(а) значение QA FD: Тип задачи на «От разработки» · 7 апр

Антон Черничкин · 8 апр

Все подзадачи закрыты, основную закрываю.



Антон Черничкин указал(а), что эта задача выполнена · 8 апр

**Показать 3 предыдущих обновления**

⚡ Asana изменил(а) значение FD: Status с «В очереди» на «Готово» · 8 апр

⚡ Asana изменил(а) значение Версия Disco Team QA на «890» · 8 апр

[Добавить комментарий](#)

Участники



(+2)



Leave Story



2.5 (900) НТТ [User Story] Туториал на сбор наград

Распечатано из Asana

Готово ▾



 2.5 (900) HTT [User Story] Туториал на сбор наград

Исполнитель  Валерий Чепик 

 Валерий Чепик 

Срок выполнения  Нет срока выполнения

 Нет срока выполнения

Проекты (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit Система квестов и прогресса

Disco Team QA Архив ▾ × FD: Disco Team Архив ▾ ×

[Добавить в проекты](#)

[Добавить зависимые элементы](#)

Поля	
<input type="checkbox"/> Estimated time	0h 00m
<input checked="" type="checkbox"/> Actual time	Add actual time
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Status	Готово
<input checked="" type="checkbox"/> FD Milestone	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD Version (multi)	900
# QA Estimate	2,5
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Planned	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Estimate (Technical field)	0h 00m
<input checked="" type="checkbox"/> FD Type of Task	—
<input checked="" type="checkbox"/> OverDue	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Task Type	—
<input checked="" type="checkbox"/> FDS: Role	Technical Design
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Week	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Priority	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Итерация	Итерация 1
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Итерация внешнего фидбека	—
<input checked="" type="checkbox"/> QA-Серьезность	—
<input checked="" type="checkbox"/> Iteration (weekly)	05.05.2025-09.05.2025
# QA Duration	5,5
<input checked="" type="checkbox"/> QA FD: Тип задачи	От разработки
<input checked="" type="checkbox"/> Тестировщик	Антон
<input checked="" type="checkbox"/> Версия Disco Team QA	890
<input checked="" type="checkbox"/> FD Environment	—

[Hide custom fields](#)

Google Drive

 Добавить файл с Google Диска

GitHub

 Добавить запрос GitHub на внесение изменений

Описание

### Исходное ТЗ:

[https://docs.google.com/document/d/1lfrw46oJ\\_HGITAPc4\\_zn5-EP10Y1u7FApAG0BbmqzzM/edit?tab=t.0#heading=h.xs1e7jk877hp](https://docs.google.com/document/d/1lfrw46oJ_HGITAPc4_zn5-EP10Y1u7FApAG0BbmqzzM/edit?tab=t.0#heading=h.xs1e7jk877hp)

### Описание:

1. Если Игрок ни разу не собирал награду за выполненный квест на любом этапе (не тапал на зеленую плашку квеста) и все квесты 1-го этапа выполнены и ждут сбора наград, в очередь окон становится активность на открытие окна события.
  - a. Окно открывается в точке показа согласно [GAM Balance](#).
  - b. Окно из очереди открывается только один раз (даже если таймер в окне не запустится).
  - c. Активность убирается из очереди если до автооткрытия окна:
    - i. игрок сам открывает окно и собирает любую награду за квест;
    - ii. игрок сам открывает окно и дожидается запуска таймера.
2. Если игрок и разу не собирал награду за выполненный квест на любом этапе (не тапал на зеленую плашку квеста) и все квесты 1-го этапа выполнены и ждут сбора наград, и если Игрок находится в окне события на первой вкладке и 5 секунд бездействует (не переключает вкладки, не открывает тултипы, ...), то запускается подсказка:
  - a. интерактивный указатель указывает на плашку первого квеста, при этом все остальные плашки квестов затемнены.
  - b. Если игрок тапает на первую плашку - происходит начисление награды и таймер завершается.
  - c. Если игрок тапает в любое другое место, то таймы обрабатываются как обычно (кроме затемненной области) и убираются указатель, затемнение. При этом показ таймера возобновляется, если все условия его запуска в окне снова выполнены

### Чек-листы проверок QA:

1. Уточнить в ТЗ, может ли таймер быть запущен в регулярном запуске при выполнении определенных условий. Вопрос задан [тут](#). Пока таймер не завершен, он должен запускаться по своим условиям независимо от запуска.
2. Таймер запускается только при выполнении всех условий:
  - a. первый запуск или регулярный запуск если не завершен таймер
    - i. проверить с первым и регулярным
  - b. выполнены все квесты 1-го этапа
    - i. выполнены не все квесты 1-го этапа
    - ii. выполнены все квесты не 1-го этапа
  - c. игрок ни разу не собирал награду на любом этапе
    - i. собирал награду на первом этапе
    - ii. собирал награду на **не-первом этапе**(невозможно для НТТ)
3. При выполнении условий показа таймера ставится в очередь GAM активность открытия окна события.
  - a. активность открывается во всех точках согласно GAM
  - b. активность убирается из очереди, если игрок сам открывает окно и собирает любую награду
  - c. активность не убирается из очереди, если игрок только открывает окно, но ничего не собирает
  - d. активность убирается из очереди, если игрок сам открывает окно и дожидается показа таймера
  - e. активность не ставится в очередь повторно, если окно было открыто из очереди
  - f. активность не ставится в очередь повторно, если была убрана по любой из описанных выше причин.
4. Таймер появляется на первой вкладке после 5 секунд бездействия.
  - a. проверить нахождение дольше 5 сек на первой вкладке с выполненным первым квестом / всеми квестами
  - b. проверить нахождение на первой вкладке меньше 5 сек
  - c. проверить прерывания отсчета 5 сек тултипами, переключениями вкладок
  - d. проверить прерывания отсчета 5 сек вызовом шторки, панели приложений, сворачиванием игры (ожидаю, что отсчет на это время приостанавливается)
5. Корректность работы таймера.
  - a. указатель на плашку первого квеста
  - b. затемнение на остальных квестах
  - c. тап в любом месте убирает таймер (с возможностью его возвращения)
  - d. тап по выделенной плашке завершает таймер и выполняет квест
  - e. завершенный таймер не повторяется

- i. в регулярном запуске
  - ii. в текущем запуске на другой вкладке для первого квеста
  - iii. в текущем запуске на текущей вкладке по истечению 5 сек
6. Повторение туториала, если условия для его повторного запуска остались.

#### [Проверки после отправления задачи в проверку]

1. Проверка запуска тутора в инфо-окне
2. Проверка запуска тутора на второй вкладке квеста
3. Проверка запуска тутора при завершении события
4. Проверка завершения тутора при активном туторе
5. Проверка прерываний при активном туторе(смахивания шторки, выгрузка)

#### Подзадачи

- История перемещения 20

#### Разработка

- [TD] Верстка и подключение 4

1 мая

- HTT. Добавить категорию в GAM 1

- HTT. Перенести часть логики туториала на сбор наград в код

#### Баги

- HTT. Туториал запускается без условия выполнения всех квестов первого этапа 1  2

- HTT. Туториал на сбор наград не исчезает при завершении события 2

- HTT. Не запускается таймер на сбор наград при открытом тултипе сундука 5

- HTT. Запускается таймер на сбор наград в инфо-окне 2

- HTT. Окно не становится в очередь при выполнении условий тутора на сбор наград 3  2

- HTT. Туториал запускается при повторном запуске события если ранее игрок уже собирал награды 3

#### GameDesign

#### QA

- 1.3. HTT. Туториал на сбор наград - Написание чек-листа 1

24 мар

+ Добавить подзадачу

#### Комментарии

#### Все действия

 Антон Бач · 3 дня назад

Все подзадачи в проверке. Давайте проверять. В процессе работы был проведен большой рефакторинг этого туториала. Необходима полная перепроверка

 Антон Бач дублировал(а) задачу «[\[User Story\] Название](#)» · 24 мар

Ещё 5 комментариев

 TeamCity · 3 дня назад

Не указана версия задачи

Иван Мякишев изменил(а) значение Story с «В очереди» на «В проверке» · 3 дня назад

Антон Черничкин переместил(а) эту задачу из столбца «Проверить сейчас 900» в столбец « Антон Черничкин» проекта «Disco Team QA» · 2 дня назад

 **TeamCity** · 2 дня назад  
Не указана версия задачи

 **Антон Черничкин** · 2 дня назад  
Fishdom iOS Ent feature/disco/missions (auto build)  
Version 2753210 9.0.0 - <https://builds.playrix.com/allbuilds/builds/178920?version=948092>  
12.05.2025 16:21

Проверил работу туториала согласно чек-листву.

Подзадачи закрыты.

Задачу закрываю.

Антон Черничкин изменил(а) значение QA Duration с «4.0» на «5.5» · 2 дня назад

Антон Черничкин изменил(а) значение Story с «В проверке» на «Готово» · 2 дня назад

 **Антон Черничкин** указал(а), что эта задача выполнена · 2 дня назад

**Показать 2 предыдущих обновления**

 **Asana** изменил(а) значение FD: Status с «В проверке» на «Готово» · 2 дня назад

 Добавить комментарий

Участники



+3

 Leave Story



## 4.6 (900) НТТ [User Story] Подключение хаптика

Распечатано из Asana

Готово ▾



## 4.6 (900) НТТ [User Story] Подключение хаптика

Исполнитель  Валерий Чепик 

Срок выполнения  Нет срока выполнения

Проекты (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit Технические задачи

Disco Team QA Архив x FD: Disco Team Архив x

[Добавить в проекты](#)

Зависимые элементы      [Добавить зависимые элементы](#)

⌚ Estimated time	5h 00m
⌚ Actual time	5h 08m ▾
⌚ FD: Status	Готово
<input checked="" type="checkbox"/> FD Milestone	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD Version (multi)	900
# QA Estimate	1,5
⌚ FD: Planned	Planned
fx FD: Estimate (Technical field)	5h 00m
⌚ FD Type of Task	—
⌚ OverDue	—
⌚ FD: Task Type	—
⌚ FDS: Role	—
⌚ FD: Week	WEEK
⌚ FD: Priority	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Итерация	Итерация 2
⌚ FD: Итерация внешнего фидбека	—
⌚ QA-Серьезность	Средняя
⌚ Iteration (weekly)	07.04.2025-11.04.2025
# QA Duration	2,0
⌚ QA FD: Тип задачи	От разработки
⌚ Тестировщик	Ваня
⌚ Версия Disco Team QA	890
⌚ FD Environment	Enterprise

<input checked="" type="checkbox"/> QA Версия FD	890
<input checked="" type="checkbox"/> QA-Сложность	2
<input checked="" type="checkbox"/> QA Disco Sprint	890 - 4
<input checked="" type="checkbox"/> Теги	htt_final_review ×
Hide custom fields	

Google Drive

 Добавить файл с Google Диска

GitHub

#17657  4.6 (900) HTT [User Story] Подключение хапти... ...  
 Pull request in Playrix/fishdom · Открыть в GitHub

Review status	PR status	Line changes
<input checked="" type="checkbox"/> Changes approved	Merged	 +205 -37

Создано в GitHub 1 апр в 19:24 1 

#### Описание

Встроить Хаптик в событие соответственно ТЗ: [https://docs.google.com/document/d/1lfrw46oJ\\_HGITAPc4\\_zn5-EP10Y1u7FApAGOBbmqzzM/edit?tab=t.0#heading=h.764nzrm5cizm](https://docs.google.com/document/d/1lfrw46oJ_HGITAPc4_zn5-EP10Y1u7FApAGOBbmqzzM/edit?tab=t.0#heading=h.764nzrm5cizm)

Обратить внимание в первую очередь на все пункты в самом ТЗ, уникальные для HTT (например перелет уточек, и т.д.) и потом уже подключать в стандартных точках

#### Точки подключения:

- тап на иконку - стандартный
- тап на кнопки (все во всех окнах), открытие тултипов - по стандартам для UI
- Окно события:
  - выезд плашек квестов при открытии окна - повторяющийся слабый во время анимации
  - влет уточек в шкалу прогресса - разовый сильный

В остальных окнах все по стандартам для UI "Общие элементы UI "

#### Подзадачи

История перемещения 220 

#### Баги

(900) HTT. Отсутствует хаптик при появлении элементов в инфо-окне 5  1 

(900) HTT. Отсутствует хаптик при показе плашки выполненного квеста 5  1 

(900) HTT. Отсутствует хаптик при влете уток в прогресс бар 6  1 

(900) HTT. Отсутствует хаптик при разлете наград из сундуков в окне события 5  1 

+ Добавить подзадачу



Комментарии

Все действия



Юлия Головчанская дублировал(а) задачу « 4.8 (900) COA [User Story] Подключение хаптика» · 17 мар

Ещё 41 комментарий



TeamCity · 4 дня назад

Не указана версия задачи

Иван Мякишев переместил(а) эту задачу из столбца «Проверить сейчас 900» в столбец « Иван Мякишев » проекта «Disco Team QA» · 3 дня назад

Asana изменил(а) значение Тестирующий с «Антон» на «Ваня» · 3 дня назад



TeamCity · 3 дня назад

Не указана версия задачи



Иван Мякишев · 3 дня назад

Все баги в подзадачах закрыты. Стори закрываю

Иван Мякишев изменил(а) значение QA Duration с «1.5» на «2.0» · 3 дня назад

Иван Мякишев изменил(а) значение Story с «В проверке» на «Готово» · 3 дня назад



Иван Мякишев указал(а), что эта задача выполнена · 3 дня назад

**Показать 2 предыдущих обновления**

Asana изменил(а) значение FD: Status с «В проверке» на «Готово» · 3 дня назад

Asana изменил(а) значение FD: Status с «В проверке» на «Готово» · 3 дня назад



Добавить комментарий

Участники



+3

Join Story

# 🎯 (900) 3.1 HTT [User Story] Завершение события

Распечатано из Asana

В 🎯 (900) 3.1 HTT [User Story] Завершение события



## 🎯 (900) 3.1 HTT [User Story] Завершение события

Исполнитель Яков Грищенко

Срок выполнения Нет срока выполнения

Проекты (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit Замечания/Задачи от QA

Disco Team QA Антон Черничкин FD: Disco Team Задачи от QA

[Добавить в проекты](#)

Зависимые элементы Блокирует · FS

В 3.2 (900) MPC [User Story] Логика взаимозаменяемых событий (HTT<->COA)

[Показать завершённые зависимые элементы](#)

Поля	Estimated time	0h 00m
	Actual time	<a href="#">Add actual time</a>
	FD: Status	В очереди
	# QA Estimate	5,0
	FD: Planned	Planned
	FD Version (multi)	—
	FD: Estimate (Technical field)	0h 00m
	FD Type of Task	Programming
	FD Milestone	—
	OverDue	Overdue
	FD: Week	WEEK
	FD: Priority	—
	FD: Итерация	Итерация 5
	FD: Task Type	—
	FD: Итерация внешнего фидбека	—
	QA-Серьезность	Средняя
	Iteration (weekly)	07.04.2025-11.04.2025
	# QA Duration	7,5
	QA FD: Тип задачи	От QA
	Тестировщик	Антон
	Версия Disco Team QA	890

<input checked="" type="checkbox"/> FD Environment	Enterprise
<input checked="" type="checkbox"/> QA Версия FD	890
<input checked="" type="checkbox"/> QA-Сложность	2
<input checked="" type="checkbox"/> QA Disco Sprint	890 - 4
<input checked="" type="checkbox"/> Теги	htt_final_review ×
<a href="#">Hide custom fields</a>	

Google Drive

 Добавить файл с Google Диска

#17368 MPC. Флоу завершения события. переход из rew... ...  
[Pull request in Playrix/fishdom · Открыть в GitHub](#)

Review status	PR status	Line changes
<input checked="" type="checkbox"/> Changes approved	Merged	 +5  -4

Создано в GitHub 25 мар в 18:48

2 

Описание

### Исходное ТЗ:

T3

Описание:

### Чек-листы проверок QA:

- Инфо-окно автоматически закрывается при истечении таймера события. Пункт перенесен из задачи: Г  1.4 (900) HTT [User Story] Инфо окно

По времени

По наградам

Вытеснение и прочее

Чек лист из задачи  3.1 HTT Завершение события. Написание чек-листа

#### 1. Условия завершения события

Событие Hit the Target завершается при выполнении одного из двух условий:

- По прогрессу :
  - Все квесты на всех этапах выполнены.
  - Все сундуки с наградами собраны.
  - Шкала прогресса полностью заполнена и отображает "Completed!"/"Завершено!".
- По таймеру:
  - Истекло время события.
  - Прогресс перестает учитываться.

#### 2. Завершение события по прогрессу

- Когда игрок выполняет все квесты и собирает все награды, в HUD иконка события:
  - Отображается в зеленом наградном статусе.
  - Показывает красный маркер (!), если игрок не открывал окно события после завершения последнего квеста.
  - Если сундуки не собраны, вместо маркера отображается зеленый счетчик с их количеством.
  - Маркер завершения имеет более высокий приоритет.
    - Если игрок зайдёт в окно, пока активен маркер, и выйдет, не забрав награды, то только тогда начнёт отображаться их количество.
  - Вместо таймера отображается кнопка "OPEN"/"ОТКРЫТЬ".
- При тапе на иконку события:

- a. Если таймер не истек, игрок может вручную собирать награды.
- b. Если игрок собрал все награды, иконка исчезает из HUD.
- c. Если игрок закрывает окно события, прогресс остается сохраненным.

### 3. Завершение события по таймеру

1. По истечении таймера:
  - a. Прогресс перестает учитываться.
  - b. Если у игрока есть разблокированные награды (сундуки):
    - i. Запускается автоматическая выдача наград.
    - ii. Иконка события исчезает из HUD.
  - c. Если игрок не успел забрать награды вручную:
    - i. Они выдаются автоматически при следующем входе в игру.
2. При тапе на иконку завершенного события:
  - a. Запускается автоматическая выдача наград с анимацией.
  - b. После закрытия окна событие исчезает из HUD.

### 4. Отображение иконки завершенного события

1. Если у игрока есть незабранные награды:
  - a. Иконка зеленая (наградной статус).
  - b. Красный маркер (!), если игрок не открывал окно после завершения события.
  - c. Счетчик наград, если игрок открывал окно после завершения события.
  - d. Вместо таймера кнопка "OPEN"/"ОТКРЫТЬ".
2. Если у игрока нет незабранных наград:
  - a. Иконка в стандартном синем статусе.
  - b. Красный маркер (!).
  - c. Вместо таймера текст "Finished"/"Завершено".
3. Если игрок не открывает окно завершенного события, иконка:
  - a. Исчезает сама после перезапуска игры или смены локации.
  - b. Может замениться на иконку следующего события. После перезапуска игры или смены локации.

### 5. Дополнительно

1. Если игрок выходит из игры во время анимации завершения события, то:
  - a. При следующем входе все награды уже начислены.
  - b. Окно события не отображается, если прогресс завершен.
2. Если у игрока были не собранные квестовые токены, но он не достиг сундуков:
  - a. Награды не выдаются автоматически.
  - b. Игрок не получает незаслуженные бонусы.
3. Инфо-окно автоматически закрывается при истечении таймера события. (Данный пункт из чек-листа будет выполняться здесь  [Dev] Инфо-окно автоматически закрывается при истечении таймера события.
4. Главное окно автоматически закрывается при истечении таймера события.

### 6. Автовыдача наград

1. Если игрок не собрал награды, они выдаются автоматически, согласно очереди GAM.
2. Если игрок сам собрал награду то окно автовыдачи исключается из очереди.
3. После автовыдачи наград события иконка завершенного события исчезает из HUD, или заменяется на следующее событие.

### Подзадачи

#### Баги

- |  |    |             |  |
|--|----|-------------|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> (900) HTT. Когда шкала прогресса полностью заполнена отображается счетчик очков              | 13 | 1           |  |
| <input checked="" type="checkbox"/> (900) HTT. Вес окна автовыдачи наград равен 0  | 11 | 3           |  |
| <input checked="" type="checkbox"/> (900) HTT. Добавить категорию автовыдачи наград  | 1  | 1           |  |
| <input checked="" type="checkbox"/> (900) HTT. На иконке завершенного события маркер отображается без знака "!"                  | 13 | 1           |  |
| <input checked="" type="checkbox"/> (900) HTT. Не исчезает иконка события при опускании шторки                                   | 4  | 1           |  |
| <input checked="" type="checkbox"/> (900) HTT/COA. В таймере события остается отображение кол-ва дней вместо надписи "завершено" | 4  | Понедельник |  |

HTT. COA. Не исчезает иконка события после закрытия окна при завершении по таймеру

Предложени. Показывать всплывающую надпись о получении награды для финальной награды

## Разработка

(900) Оставить иконку после сбора всех наград 3 ⏱ 1 ⏲

[Dev] При завершении времени в т3 без наград нужно 1 раз показать иконку при выходе. 1 ⏱ 1 ⏲

История перемещения 78 ⏱

[Dev] Ревью и рефакторинг флоу завршнения. 2 ⏱

2 апр

[Dev] Тихое зачисление наград после перезагрузки в середине автосбора наград. 1 ⏱ 1 ⏲

2 апр

[TD] Автосбор доступных плашек при открытии главного окна. 3 ⏱

27 мар

HTT. Okno события не ставится повторно в очередь при выгрузке во время автовыдачи наград. 4 ⏱

⋮ [Duplicate] [TD] GAM. Прописать верные веса для точек возможного показа главного окна с наградами при завершении

[Dev] Рассчет доступного для сбора прогресса с учетом залоченности вкладок. 2 ⏱ 1 ⏲

27 мар

[Dev] HTT Флоу завершения по таймеру 4 ⏱ 4 ⏲

Загрузить больше подзадач

+ Добавить подзадачу

Комментарии

Все действия

 Юлия Головчанская создал(а) эту задачу · 17 фев

Ещё 15 комментариев

 Asana · Вчера в 13:00

Проверьте, пожалуйста, заполнили ли вы поле "Actual time". Спасибо

**Показать 3 предыдущих обновления**

 Asana изменил(а) значение FD: Итерация на Итерация 4 · Вчера в 13:00

Антон Черничкин переместил(а) эту задачу из столбца «Проверить сейчас 900» в столбец « Антон Черничкин» проекта «Disco Team QA» · Вчера в 14:42

 TeamCity · Вчера в 16:59

Не указана версия задачи

 Антон Черничкин · Вчера в 21:05

Fishdom iOS Ent feature/disco/missions (auto build)

Version 2753260 9.0.0 - <https://builds.playrix.com/allbuilds/builds/178920?version=949256>

13.05.2025 16:53

iPad 8/iOS 15

Выполнил проверки логики описанной в задаче:  (900) Оставить иконку после сбора всех наград .

Проверил...

Далее

**Показать 5 предыдущих обновлений**

Антон Черничкин изменил(а) значение Story с «В проверке» на «В очереди» · Вчера в 21:06

Антон Черничкин изменил(а) значение QA Duration с «5.0» на «7.5» · Вчера в 21:06



Добавить комментарий

---

Участники  +4

 Leave Story



1.1 (900) COA [User Story] Иконка события

Распечатано из Asana

В очередь ▾



1.1 (900) COA [User Story] Иконка события

Исполнитель  Дмитрий Шуляк 

Срок выполнения

Проекты ■ (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit ♫ Запуск события ▾ ×

Disco Team QA Иван Мякишев FD: Disco Team Замечания/Обсуждения

[Добавить в проекты](#)

## Зависимые элементы [Добавить зависимые элементы](#)

[Показать завершённые зависимые элементы](#)

<input type="button"/> Estimated time	0h 00m
<input type="button"/> Actual time	<input type="button"/> Add actual time <input type="button"/> Start timer
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Status	В очереди
# QA Estimate	2,0
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Planned	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD Version (multi)	—
<input type="checkbox"/> FD: Estimate (Technical field)	0h 00m
<input checked="" type="checkbox"/> FD Type of Task	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD Milestone	—
<input checked="" type="checkbox"/> OverDue	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Итерация	Итерация 1
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Week	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Priority	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Task Type	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Итерация внешнегоフィードバック	—
<input checked="" type="checkbox"/> QA-Серьезность	—
<input checked="" type="checkbox"/> Iteration (weekly)	—
# QA Duration	3,5
<input checked="" type="checkbox"/> QA FD: Тип задачи	—
<input checked="" type="checkbox"/> Тестировщик	Ваня
<input checked="" type="checkbox"/> Версия Disco Team QA	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD Environment	—

🏷 Теги

coa\_final\_review x

[Hide custom fields](#)

Google Drive

 Добавить файл с Google Диска

GitHub

#17880 (900) COA Иконка события. Поправил верстку дл.... ...

Описание

Исходное ТЗ:

ТЗ

Описание:

Функционал иконки:

- Меняет **статус** в зависимости от этапа события.
- Отображает **таймер** до завершения события.
- Имеет **индикатор**.
- Отображает **прогресс события** (если требуется).
- Корректно исчезает **после завершения события**.

Чек-листы проверок QA:

1. Иконка события появляется сразу, когда событие переходит в стартовый стейт. 
  - a. Проверить для первого запуска.
  - b. Проверить для регулярного запуска.
  - c. Проверить в оффлайн-режиме.
2. Иконка появляется сразу с красным маркером старта нового события. 
  - a. Проверить для первого запуска.
  - b. Проверить для регулярного запуска.
3. Маркер старта нового события пропадает только после просмотра окна события.
  - a. Маркер пропадает после ручного просмотра окна.
  - b. Маркер пропадает после автооткрытия окна.
  - c. Маркер старта вытесняется аналогичным маркером награды.
  - d. Маркер остается на иконке при наборе прогресса и любых игровых действиях, если не произошло одно из событий выше.
4. Маркер награды появляется при выполнении цели этапа.
  - a. Логика работы красного маркера награды аналогична логике работы маркера старта.
5. Энергокристалл на иконке соответствует текущему этапу события.
  - a. Цвет кристалла не меняется, пока не собрана награда за пройденный этап.
  - b. Цвет кристалла меняется на цвет следующего этапа с неполученной наградой, когда собрана награда за предыдущий этап.
6. Иконка отображается в наградном стейте при **завершении события по прогрессу**.
  - a. Иконка остается в HUD, пока не собраны все награды или не завершился таймер события.
  - b. Иконка исчезает из HUD при сборе всех наград.
  - c. Логика скрытия иконки переходит на флаг завершения по таймеру, если таймер события истек.
7. Иконка завершенного события отображается в наградном стейте при **завершении события по таймеру**, если есть неполученные награды.
  - a. Иконка пропадает сразу после просмотра результатов и получения наград.
8. Иконка завершенного события без наград отображается остается в HUD при **завершении события по таймеру** до наступления одного из событий:
  - a. Игрок вручную тапнул по иконке, просмотрел результаты и закрыл окно.
  - b. Игрок перезапустил игру.

- c. Игрок свернул-развернул игру. ✓
  - d. Игрок вызвал шторку (актуально для iOS). ✓
  - e. Игрок запустил уровень матч3. ✓
  - f. Игрок сменил аквариум или локацию. ✓
9. Визуал иконки в разных состояниях: ✓
- a. Активная стадия события. ✓
  - b. Стадия завершенного события в наградном стейте. ✓
  - c. Стадия завершенного события в стандартном стейте (без наград). ✓
10. Работа таймера события:
- a. Время идет одинаково на иконке и в окне.
  - b. Работа таймера не ломается при:
    - i. сворачивании-разворачивании. ✓
    - ii. сворачивании на несколько минут и разворачивании. ✓
    - iii. отправке в сон на несколько минут и разворачивании. ✓
    - iv. вызове шторки, панели переключения приложений. ✓
    - v. выгрузке и запуске игры. ✓
  - c. Отображение таймера в вариантах:
    - i. когда больше 48 часов до конца события. ✓
    - ii. когда меньше 48 часов до конца события. ✓
    - iii. когда меньше 1 часа до конца события. ✓
    - iv. когда меньше 1 минуты до конца события. ✓
  - d. Шрифт на таймере не прыгает во время отсчета секунд. ✓

#### Подзадачи

- ✓ История перемещения 13 ○
- ✓ Ревью #17880 | (900) COA Иконка события. Поправил верстку для состояний 7 – 8 апр ○
- † [Duplicate] [TD] COA. Верстка иконки события 1 □ 24 апр ○
- ✓ [Dev] Таймер до завершения события
- ✓ [Dev] Смена статуса иконки в зависимости от этапа события 3 ○ 1 ▲○
- ✓ (900) COA. Вставить иконку события 1 □ 13 ○

#### Баги

- ✓ Вопрос. COA. Где должна располагаться иконка события в HUD 5 ○
- ✓ (900) COA. В FR локализации символ J(дни) отображается близко к границе иконки 1 ○ Среда ○
- ✓ COA. Отображается таймер перед исчезновением иконки события без награды после сворачивания/вызыва шторки 1 ○
- ✓ (900) COA. HTT. Меняется расположение иконки в правой панели HUD после завершения события/выхода из м3 5 ○ 3 ▲○

#### GameDesign

- #### QA
- ✓ 1.1. COA. Иконка события. Написание чек-листа 1 ○ 7 мар ○
- + Добавить подзадачу

Комментарии

Все действия



Юлия Головчанская дублировал(а) задачу « 1.1 (900) HTT [User Story] Иконка события» · 6 мар

Ещё 5 комментариев



TeamCity · 9 дней назад

Не указана версия задачи

Юлия Головчанская переместил(а) эту задачу из столбца «В проверке» в столбец « Запуск события» проекта «**(900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit**» · 8 дней назад



Asana · 8 дней назад

Проверьте, пожалуйста, заполнили ли вы поле "Actual time". Спасибо

Asana переместил(а) эту задачу из столбца « Иван Мякишев » в столбец «Проверить сейчас 900» проекта «**Disco Team QA**» · 8 дней назад

Иван Мякишев переместил(а) эту задачу из столбца «Проверить сейчас 900» в столбец « Иван Мякишев » проекта «**Disco Team QA**» · 8 дней назад

Иван Мякишев изменил(а) описание · [Показать разницу](#) · 8 дней назад



Иван Мякишев · 8 дней назад

Fishdom iOS Ent feature/disco/missions (auto build)

Version 2713048 8.9.1 - <https://builds.playrix.com/allbuilds/builds/178920?version=943245>

05.05.2025 11:38

iphone 11

Выполнил проверки отображения иконки COA по чек листу из задачи.

Оформил замечания:

...

[Далее](#)

[Показать 3 предыдущих обновления](#)

Иван Мякишев изменил(а) значение FD: Status с «В проверке» на «В очереди» · 8 дней назад



[Добавить комментарий](#)

Участники



+2

Leave Story



 1.2 (900) COA [User Story] Туториал события

Распечатано из Asana

В очередь ▾



1.2 (900) COA [User Story] Туториал события

Исполнитель  Валерий Чепик 

Срок выполнения  Нет срока выполнения

Проекты ■ (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit ♫ Запуск события ▾ ×

Disco Team QA Иван Мякишев FD: Disco Team Задачи от QA

[Добавить в проекты](#)

Зависимые элементы [Добавить зависимые элементы](#)

<input type="button"/> Estimated time	0h 00m
<input type="button"/> Actual time	Add actual time <input type="button"/> Start timer
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Status	В очереди
<input checked="" type="checkbox"/> FD Milestone	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD Version (multi)	900
# QA Estimate	2,5
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Planned	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Estimate (Technical field)	0h 00m
<input checked="" type="checkbox"/> FD Type of Task	—
<input checked="" type="checkbox"/> OverDue	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Task Type	—
<input checked="" type="checkbox"/> FDS: Role	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Week	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Priority	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Итерация	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Итерация внешнего фидбека	—
<input checked="" type="checkbox"/> QA-Серьезность	—
<input checked="" type="checkbox"/> Iteration (weekly)	—
# QA Duration	5,0
<input checked="" type="checkbox"/> QA FD: Тип задачи	—
<input checked="" type="checkbox"/> Тестировщик	Ваня
<input checked="" type="checkbox"/> Версия Disco Team QA	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD Environment	—

Tags

coa\_final\_review x

[Hide custom fields](#)

Google Drive

 Добавить файл с Google Диска

GitHub

 Добавить запрос GitHub на внесение изменений

Описание

### Исходное ТЗ:

T3

Описание:

### Чек-листы проверок QA:

1. Туториал запускается только для первого появления иконки. ✓
  - a. Проверить для нового игрока (игрок прошел минимальный уровень старта события и получил запуск). ✓
  - b. Проверить для старого игрока (игрок имеет активный ACR, событие стартует по расписанию). ✓
  - c. При последующих запусках события туториал не запускается.  
i. Не запускается, даже если при первом запуске был пропущен.(В тз указано что идет перенос тутора)
2. После появления иконки начинается первый шаг туториала (жесткий). ✓
  - a. Экран блокируется. ✓
  - b. Затемнение. ✓
  - c. Стрелка тутора. ✓
  - d. Иконка выделяется вместе с красным маркером (!). ✓
  - e. Экран разблокируется только тапом по иконке. ✓
3. При перезапуске игры во время первого шага туториала, он начинается заново сразу после входа в аквариум (**по точкам показа GAM. Точки показа тутора на старте игры нет**) ✓
  - a. Проверить все параметры как в пункте выше. ✓
4. Логика пропуска первого шага туториала.
  - a. При пропуске первого шага и открытии окна события туториал сразу стартует со второго шага. ✓
  - b. Логика запуска туториала НЕ аналогична туториалу SB. Подробнее здесь:  Вопрос. Зачем оставлять возможность игроку тапать в HUD до старта туториала? ✓
5. При первом открытии окна события начинается второй шаг туториала (мягкий). ✓
  - a. Затемнение. ✓
  - b. Аватар черепахи с бабблом. ✓
  - c. Взаимодействие с элементами под затемнением и без затемнения заблокировано. ✓
  - d. Тап в любом месте переводит к третьему шагу. ✓
6. Третий шаг туториала (мягкий). ✓
  - a. Затемнение. ✓
  - b. Аватар черепахи с бабблом. ✓
  - c. Взаимодействие с элементами под затемнением и без затемнения (кроме контейнеров) заблокировано. ✓
  - d. Тап на контейнер с наградами завершает туториал и открывает тултип с наградами этого контейнера. 
  - e. Тап в любом месте завершает туториал и разблокирует взаимодействие с элементами окна. ✓
7. При перезапуске игры во время второго / третьего шага туториала, шаг считается завершенным.
  - a. При открытии окна запускается следующий шаг туториала (если есть). ✓
  - b. При получении прогресса по событию туториал всё равно запускается при первом открытии окна.
    - i. 1 шаг ✓
    - ii. 2 шаг ✓
    - iii. 3 шаг ✓
  - c. При зарабатывании награды туториал всё равно запускается при первом открытии окна.
    - i. 1 шаг ✓
    - ii. 2 шаг ✓
    - iii. 3 шаг ✓
  - d. При автооткрытии окна туториал запускается. ✓

Дополнения:

1. Перенос туториала на следующий запуск

- a. 1 шаг
- b. 2 шаг
- c. 3 шаг

2. Завершение события на шагах тутора

- a. 1 шаг
- b. 2 шаг
- c. 3 шаг

3. Затапливание тутор

4. Соответствие верстки тутора (макетов нет)

- a. Обычный формат
- b. Широкий формат

#### Подзадачи

[TD] COA. Верстка и сценарий тутора 1 ⚡ 9 ○

[Dev] COA Тултипы окна для тутора 1 ○

[TD] COA Тултипы окна для тутора

[Dev] Запуск тутора

#### Баги

(900) [Dev] Акцепт при открытии окна в туториале 3 ○ 11 апр

COA. 1 шаг тутора не завершается при самостоятельном тапе на иконку события 9 ○ 1 ⚡

(900) COA. HTT. 1 шаг тутора продолжается на завершенной стадии события 10 ○ 2 ⚡

(900) COA. Бабл тутора пересекается с подсвеченными плашками квестов экранах 3 на 4

(900) COA. Мигает затемнение при открытии окна события после перезапуска на 3 шаге тутора 1 ⚡ Среда

(900) COA. Мыльный текст в бабле на 2, 3 шаге тутора 6 ○ 1 ⚡

(900) COA. Тап на контейнер с наградой не открывает тултип награды на 3 шаге тутора 1 ⚡ 4 ○ 1 ⚡

COA. HTT. EXP. Старт тутора COA воспроизводится во время перехода в локацию экспедиция 2 ○ Вчера

#### GameDesign

#### QA

1.2. COA. Туториал события. Написание чек-листа 1 ○ 1 ⚡

+ Добавить подзадачу

#### Комментарии

#### Все действия

Юлия Головчанская дублировал(а) задачу «[⌚ \(900\) 1.2 HTT \[User Story\] Туториал события](#)» · 6 мар

[Показать 6 предыдущих обновлений](#)

Юлия Головчанская добавлен(а) в «[coa\\_final\\_review](#)» · 17 мар

Антон Бач назначил(а) задачу исполнителю **Валерий Чепик** · 14 апр

Валерий Чепик · 29 дней назад (изменено)

Все задачи в стори закрыты, стори отправляю в проверку. Спасибо)

Для QA:

Последние правки по тутору были вот в этой задаче, Никита согласовал вариант без подставки под пончик. ✓ COA.

Поехала маска тьюториала

P.S. этой задачи не было в стори так как это правка...

[Далее](#)

**Показать 10 предыдущих обновлений**

 Asana изменил(а) значение Тестировщик с «Антон» на «Ваня» · 10 дней назад

Иван Мякишев изменил(а) описание · [Показать разницу](#) · 10 дней назад

 Иван Мякишев · 9 дней назад

Fishdom iOS Ent feature/disco/missions (auto build)

Version 2713048 8.9.1 - <https://builds.playrix.com/allbuilds/builds/178920?version=943245>

05.05.2025 11:38

iphone

Выполнил проверку тьюториала события COA по чек листу из задачи.

Оформил замечания и добавил подзадачей

Также отдельно оформил замечание...

[Далее](#)

**Показать 5 предыдущих обновлений**

Юлия Головчанская переместил(а) эту задачу из столбца «Замечания/Задачи от QA» в столбец «⚠️ Запуск события» проекта «**(900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit**» · 8 дней назад

 Добавить комментарий

Участники



 Leave Story



## 1.3 (900) СОА [User Story] Инфо окно

Распечатано из Asana

Готово ▾

1 ...

## 1.3 (900) COA [User Story] Инфо окно

Исполнитель  Валерий Чепик 

Валерий Чепик 

Срок выполнения  Нет срока выполнения



Нет срока выполнения

Проекты (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit Запуск события Disco Team QA Архив



Disco Team Архив

[Добавить в проекты](#)

Добавить в проекты

## Зависимые элементы

⌚ Estimated time	5h 00m
⌚ Actual time	2h 00m ▾
⌚ FD: Status	Готово
<input checked="" type="checkbox"/> FD Milestone	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD Version (multi)	900
# QA Estimate	1,0
⌚ FD: Planned	—
☒ FD: Estimate (Technical field)	5h 00m
⌚ FD Type of Task	—
⌚ OverDue	—
⌚ FD: Task Type	—
⌚ FDS: Role	—
⌚ FD: Week	—
⌚ FD: Priority	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Итерация	Итерация 1
⌚ FD: Итерация внешнего фидбека	—
⌚ QA-Серьезность	—
⌚ Iteration (weekly)	05.05.2025-09.05.2025
# QA Duration	1,5
⌚ QA FD: Тип задачи	—
⌚ Тестировщик	Ваня
⌚ Версия Disco Team QA	890
⌚ FD Environment	Enterprise

Tags coa\_final\_review x

Hide custom fields

Google Drive

 Добавить файл с Google Диска

GitHub

#18051 ⚡ 1.3 (900) MPC [User Story] Инфо окно

...

Описание

Исходное ТЗ:

ТЗ

Описание:

Чек-листы проверок QA:

1. Инфо-окно открывается при тапе на кнопку (i) в окне события.
2. Инфо-окно открывается при игре без интернета. (Может быть стоит здесь проверять?  Г 4.4 (900) MPC [User Story]  
Оффлайн режим )
3. Элементы окна появляются с анимацией.
4. Анимация появления элементов окна ускоряется и завершается при тапе в любом месте.
5. Графика, тексты, эффекты окна.
  - a. Проверить, что все элементы окна на месте и нормального размера при скрытии анимации их появления.
    - i. Проверить при нескольких быстрых тапах.
    - ii. Проверить в середине анимации появления элементов окна.

Подзадачи

История перемещения 22 ○

Разработка

[TD] COA. Верстка инфо-окна 1 ⌂ 5 ○

17 апр

Баги

COA. Продолжает воспроизводится звук появления элементов при скрытии анимации открытия инфо окна  
1 ⌂ 6 ○ 1 ⌂

GameDesign

QA

1.3. COA. Инфо-окно. Написание чек-листа

+ Добавить подзадачу



[https://www.figma.c...](https://www.figma.com)  
figma.com



Fishdom\_c55xTD...  
Видеофайл · Загрузить



Fishdom\_vEGpho...  
Видеофайл · Загрузить



Комментарии

Все действия



Юлия Головчанская создал(а) эту задачу · 7 мар

Ещё 9 комментариев



TeamCity · 7 дней назад

Не указана версия задачи

Иван Мякишев переместил(а) эту задачу из столбца «Проверить сейчас 900» в столбец «🌟 Иван Мякишев 🌟» проекта «Disco Team QA» · 6 дней назад



TeamCity · 6 дней назад

Не указана версия задачи



Иван Мякишев · 6 дней назад

Все задачи проверены. Замечания исправлены. Стори закрываю

Иван Мякишев изменил(а) значение Story с «В проверке» на «Готово» · 6 дней назад



Иван Мякишев указал(а), что эта задача выполнена · 6 дней назад

[Показать 5 предыдущих обновлений](#)

Иван Мякишев изменил(а) значение Iteration (weekly) на «05.05.2025-09.05.2025» · 6 дней назад

Иван Мякишев изменил(а) значение FD Environment на «Enterprise» · 6 дней назад



Добавить комментарий

Участники



Join Story



 2.1 (900) MPC (COA) [User Story] Финализация UI списка квестов

Распечатано из Asana

В работе ▾



2.1 (900) MPC (COA) [User Story] Финализация UI списка квестов

Исполнитель  Валерий Чепик 

Срок выполнения

Проекты (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit Система квестов и прогресса

[Добавить в проекты](#)

## Зависимые элементы [Добавить зависимые элементы](#)

<input type="radio"/> Estimated time	0h 00m
<input type="radio"/> Actual time	<a href="#">Add actual time</a> <a href="#">Start timer</a>
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Status	В очереди
<input checked="" type="checkbox"/> FD Milestone	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD Version (multi)	900
# QA Estimate	3,5
<input checked="" type="checkbox"/> OverDue	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Planned	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Estimate (Technical field)	0h 00m
<input checked="" type="checkbox"/> FD Type of Task	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Task Type	—
<input checked="" type="checkbox"/> FDS: Role	—

## Описание

### Исходное ТЗ:

T3

### Описание:

## Чек-листы проверок QA:

Чек-лист по финализации UI списка квестов COA

## **1. Общие требования к списку квестов**

1. Всегда отображается 4 плашки квестов на вкладке.
  2. Квесты разбиты на 4 вкладки (по этапам), по 1 вкладке на этап.
  3. Порядок квестов на вкладке фиксированный и не меняется динамически.
  4. При открытии окна отображается первая незавершённая вкладка (где ещё не собраны все 4 кристалла).
  5. Если на всех вкладках собраны награды — открывается первая вкладка.

## 2. Состояния плашек квестов

### 1. In Progress

- a. Иконка квеста.
- b. Текстовое описание квеста.
- c. Прогресс-бар с заливкой по текущему прогрессу.
- d. Числовой прогресс: "собрано/цель".
- e. Иконка энергокристалла (соответствует этапу).
- f. При тапе открывается тултип с пояснением цели.

### 2. Claim (Забрать награду)

- a. Иконка квеста.
- b. Текст "Claim"/"Забрать".
- c. Описание квеста.
- d. Иконка энергокристалла (соответствует этапу).
- e. При тапе запускается анимация перелёта кристалла в сосуд и смена состояния плашки на "Finished".

### 3. Finished

- a. Иконка квеста.
- b. Галочка (вместо прогресса).
- c. Описание квеста.
- d. Иконка кристалла (как подтверждение сбора).
- e. При тапе всплывает текст: "Квест завершён".

## 4. Дополнительно

1. Все арты плашек заменены на финальные.
2. Переведены тексты описаний квестов (за исключением названия события – не локализуется, кроме китайского).
3. UI корректно отображается на устройствах с разными разрешениями экрана.

Задачки на красивый список квестов

Доступность/недоступность стейджей в МС МР

Подзадачи

Разработка

- |   |    |                                  |     |                       |                       |
|---|----|----------------------------------|-----|-----------------------|-----------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> [TD] COA. Главное окно. Тултипы                                   | 18 | <input type="radio"/>            | 2 ⏲ | 25 апр                | <input type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> [TD] COA. Главное окно. Вставка окружения                                    | 7  | <input type="radio"/>            |     | сегодня               | <input type="radio"/> |
| <input checked="" type="checkbox"/> [TD] HTT/COA. UI-kit. Подключить компонент "Токены событий"       | 4  | <input type="radio"/>            |     | 28 апр                | <input type="radio"/> |
| <input checked="" type="checkbox"/> [TD] COA. Главное окно. Смена стейджа                             | 1  | <input type="radio"/>            |     |                       | <input type="radio"/> |
| <input checked="" type="checkbox"/> [TD] COA. Обсудить положение всплывающего текста на урнах на ipad | 1  | <input checked="" type="radio"/> | 4   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| <input checked="" type="checkbox"/> [Dev] Выбор вкладки стейджа при открытии окна                     |    |                                  |     |                       |                       |
| <input checked="" type="checkbox"/> [Dev] Тексты и переменные   | 3  | <input type="radio"/>            | 1 ⏲ |                       | <input type="radio"/> |
| <input checked="" type="checkbox"/> [Dev] Состояния плашки квеста                                     |    |                                  |     |                       |                       |

Баги

- |   |   |                                  |   |                       |                       |
|---|---|----------------------------------|---|-----------------------|-----------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> COA. Кнопки переключения этапов. Чуть подвинуть левее | 2 | <input checked="" type="radio"/> | 7 | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|---|---|----------------------------------|---|-----------------------|-----------------------|

GameDesign

QA

- |   |   |                                  |  |                       |                       |
|---|---|----------------------------------|--|-----------------------|-----------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> 2.1 COA. Финализация UI списка квестов. Написание чек-листа | 1 | <input checked="" type="radio"/> |  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|---|---|----------------------------------|--|-----------------------|-----------------------|

+ Добавить подзадачу

Комментарии

Все действия



Юлия Головчанская дублировал(а) задачу «[2.1 \(900\) HTT \[User Story\] Отображение списка квестов и вкладок](#)» ·

7 мар

[Показать 5 предыдущих обновлений](#)

Юлия Головчанская назначил(а) задачу исполнителю **Антон Бач** · 9 апр



Юлия Головчанская назначил(а) задачу исполнителю **Валерий Чепик** · 27 дней назад



Юлия Головчанская · 27 дней назад

Валерий Чепик

пройдись, пожалуйста, перед отправкой по чек-листу

перекинули тебя как ЗО на этой стори



Юлия Головчанская · 27 дней назад

Антон Черничкин , помоги тут зафинализовать нам чек-лист, пожалуйста

Дмитрий Шуляк изменил(а) значение Story с «В очереди» на «В работе» · 22 дня назад

**Антон Черничкин** mentioned this task in another task: [Разобрать чек-листы к стори HTT/COA](#) · 22 дня назад

Антон Черничкин изменил(а) описание · [Показать разницу](#) · 21 день назад



Антон Черничкин · 21 день назад

Чек-лист перенес

[Показать 7 предыдущих обновлений](#)

**Валерий Чепик** изменил(а) срок выполнения на **Вчера** · 2 дня назад

**Валерий Чепик** изменил(а) срок выполнения на **сегодня** · Вчера в 20:30



Добавить комментарий

Участники



Leave Story

# ⚠ 2.2 (900) COA [User Story] Анимация выполнения квеста и прогресса

Распечатано из Asana

В В очереди ▾



## ⚠ 2.2 (900) COA [User Story] Анимация выполнения квеста и прогресса

Исполнитель	Дмитрий Шуляк <span style="float: right;">×</span>
Срок выполнения	Вторник <span style="float: right;">×</span>
Проекты	<span style="color: blue;">■</span> (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit  Система квестов и прогресса <span style="float: right;">▼ ×</span>
<a href="#">Добавить в проекты</a>	
<a href="#">Добавить зависимые элементы</a>	

Поля	<table border="1"><tr><td> Estimated time</td><td>0h 00m</td></tr><tr><td> Actual time</td><td><a href="#">Add actual time</a> </td></tr><tr><td> FD: Status</td><td>В очередь</td></tr><tr><td># QA Estimate</td><td>1,0</td></tr><tr><td> FD: Planned</td><td>—</td></tr><tr><td> OverDue</td><td>—</td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/> FD Version (multi)</td><td>—</td></tr><tr><td> FD: Estimate (Technical field)</td><td>0h 00m</td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/> FD Milestone</td><td>—</td></tr><tr><td> FD Type of Task</td><td>—</td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/> FD: Итерация</td><td>—</td></tr><tr><td> QA-Серьезность</td><td>—</td></tr><tr><td> Iteration (weekly)</td><td>—</td></tr><tr><td># QA Duration</td><td>3,0</td></tr><tr><td> QA FD: Тип задачи</td><td>—</td></tr><tr><td> Тестировщик</td><td>Ваня</td></tr><tr><td> Версия Disco Team QA</td><td>—</td></tr><tr><td> FD Environment</td><td>—</td></tr><tr><td colspan="2"><a href="#">Hide custom fields</a></td></tr></table>	Estimated time	0h 00m	Actual time	<a href="#">Add actual time</a>	FD: Status	В очередь	# QA Estimate	1,0	FD: Planned	—	OverDue	—	<input checked="" type="checkbox"/> FD Version (multi)	—	FD: Estimate (Technical field)	0h 00m	<input checked="" type="checkbox"/> FD Milestone	—	FD Type of Task	—	<input checked="" type="checkbox"/> FD: Итерация	—	QA-Серьезность	—	Iteration (weekly)	—	# QA Duration	3,0	QA FD: Тип задачи	—	Тестировщик	Ваня	Версия Disco Team QA	—	FD Environment	—	<a href="#">Hide custom fields</a>	
Estimated time	0h 00m																																						
Actual time	<a href="#">Add actual time</a>																																						
FD: Status	В очередь																																						
# QA Estimate	1,0																																						
FD: Planned	—																																						
OverDue	—																																						
<input checked="" type="checkbox"/> FD Version (multi)	—																																						
FD: Estimate (Technical field)	0h 00m																																						
<input checked="" type="checkbox"/> FD Milestone	—																																						
FD Type of Task	—																																						
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Итерация	—																																						
QA-Серьезность	—																																						
Iteration (weekly)	—																																						
# QA Duration	3,0																																						
QA FD: Тип задачи	—																																						
Тестировщик	Ваня																																						
Версия Disco Team QA	—																																						
FD Environment	—																																						
<a href="#">Hide custom fields</a>																																							

Описание

Исходное ТЗ:

## Описание:

### Чек-листы проверок QA:

#### 1. Анимация выполнения квеста

1. При выполнении части квеста на этапе: ✓
  - a. В верхней части экрана появляется плашка выполненного квеста. ✓
  - b. Анимация заполнения прогресс-бара. ✓
  - c. Прогресс-бар сменяется на галочку. ✓
  - d. Плашка исчезает, уезжая вверх. ✓
2. Особенности показа плашек: ✓
  - a. Может быть пропущена (скипнута) другими активностями (окнами). ✓

#### 2. Прогресс в окне события

1. Прогресс отображается на плашках квестов с заливкой прогресс-бара и числовыми значениями. ✓
2. При выполнении квеста:
  - a. Плашка квеста меняет состояние на "Claim" (Забрать). ✓
  - b. При тапе кристалл перелетает в соответствующий сосуд. ✓
  - c. Если игрок закрывает окно во время анимации перелета, то при повторном открытии анимация не воспроизводится. ✓
3. Когда все 4 кристалла этапа собраны:
  - a. Запускается анимация выдачи награды. ✓
  - b. Сосуд открывается, из него вылетают награды. ✓
  - c. Центральный кристалл засвечивается и поднимается выше. ✓
  - d. Эффект перелетает на главную награду (драгоценную черепаху). ✓

#### 3. Смена визуала иконки события

1. Цвет кристалла на иконке соответствует текущему этапу. ✓
2. Если игрок не забирает награду из сосуда, цвет кристалла не меняется.
3. При выполнении цели квеста: ✓
  - a. На иконке появляется красный маркер (!), исчезающий после открытия окна события. ✓

#### 4. Анимация завершения события

1. При получении финальной награды:
  - a. Камера приближается к награде (драгоценная черепаха). ✓
  - b. Под ней появляется кнопка "Claim". ✓
  - c. Черепаха перелетает в наградное окно, где "взрывается" и разлетаются награды.
  - d. После закрытия окна событие завершается, иконка исчезает из HUD.
2. Если игрок выходит во время анимации:
  - a. При повторном входе в игру награды уже начислены. ✓

#### 5. Логика работы плашек выполненных квестов

1. Если игрок выходит из игры во время появления плашки — при следующем входе плашка не отображается. ✓
2. Если открывается любое окно во время показа плашки, то показ скипается. ✓
3. Если одновременно выполнены несколько квестов, плашки отображаются по очереди. ✓

## Подзадачи

### Баги

<input checked="" type="checkbox"/> COA. Съехала маска синего камня	4 ⏱	<input type="radio"/>
(900) COA. Пропадает эффект выполненного этапа на черепахе при получение награды с этапа непоследовательно		Вторник <input type="radio"/>
1 ⏱		
(900) COA. Нет авто перехода на 4ый этап при выполнении предыдущих этапов		Понедельник <input type="radio"/>

✓ (900) COA. Блокируются тултипы при их открытии во время анимации перехода на следующий этап

сегодня

## Разработка

✓ [TD] COA. Главное окно. Подключение анимаций и эффектов 5

✓ [Dev] COA Правки сценариев перелета

✓ [Dev] COA. Передавать контекст текущего этапа плашкам 4 1

14 апр

✓ [TD] COA. Автопереключение вкладок 1

14 апр

✓ [TD] COA. Автосбор награды при завершении 1

14 апр

✓ [TD] COA. Флоу завершения события 20

✓ [TD] COA. Сценарий прерывания полета последнего кристалла в базе 4 1

22 апр

## GameDesign

### QA

✓ 2.2 COA. Анимация выполнения квеста и прогресса. Написание чек листа 1

+ Добавить подзадачу

### Комментарии

#### Все действия

Одеса Головчанская дублировал(а) задачу « 2.2 (900) HTT [User Story] Прогресс события, сундуки и награды ».

14 мар

#### Показать 8 предыдущих обновлений

Дмитрий Шуляк изменил(а) значение Story с «В очереди» на «В работе» · 22 дня назад

Дмитрий Шуляк изменил(а) срок выполнения на апр 29 · 21 день назад

Дмитрий Шуляк · 21 день назад

Антон Черничкин , привет! Предлагаю пункты 4.1.c и 4.1.d перенести в стори В 2.3 (900) MPC (COA) [User Story]  
Финальная шкатулка и анимация получения награды

Дмитрий Шуляк · 21 день назад

В стори на финальную шкатулку эти пункты есть, остальные пункты готовы. Передаю в проверку

#### Показать 2 предыдущих обновления

⚡ Asana переместил(а) эту задачу из столбца « 2.3 (900) MPC (COA) [User Story] Финальная шкатулка и анимация получения награды » в столбец « В проверке » проекта « (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit » · 21 день назад

➡ Антон Черничкин mentioned this task in another task: 2.3 (900) MPC (COA) [User Story] Финальная шкатулка и анимация получения награды · 20 дней назад

Антон Черничкин · 20 дней назад

Перенес пункты

#### Показать 8 предыдущих обновлений

Юлия Головчанская переместил(а) эту задачу из столбца « В проверке » в столбец « 2.3 (900) MPC (COA) [User Story] Финальная шкатулка и анимация получения награды » · 8 дней назад

Иван Микишев изменил(а) описание · Показать разницу · 6 дней назад

Иван Микишев · 6 дней назад

Fishdom iOS Ent feature/disco/missions

Version 2753060 9.0.0 - <https://builds.playrix.com/allbuilds/builds/179092?version=946404>

09.05.2025 07:35

iphone 11

Выполнил проверки анимации выполнения квестов по чек листу из задачи.

Оформил замечания

...

Далее

[Показать 2 предыдущих обновления](#)

Иван Мякишев изменил(а) значение FD: Status с «В проверке» на «В очереди» · 6 дней назад



Добавить комментарий

Участники



+

Leave Story

# wf 2.3 (900) MPC (COA) [User Story] Финальная шкатулка и анимация получения награды

Распечатано из Asana

В В очереди ▾

Like Unsubscribe Share More →

## wf 2.3 (900) MPC (COA) [User Story] Финальная шкатулка и анимация получения награды

Исполнитель  Дмитрий Шуляк 

Срок выполнения  завтра 

Проекты  (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit  Система квестов и прогресса   
 Disco Team QA  Иван Мякишев 

[Добавить в проекты](#)

Зависимые элементы [Добавить зависимые элементы](#)

Поля	 Estimated time	0h 00m
	 Actual time	<a href="#">Add actual time</a> 
	 FD: Status	В очереди
	# QA Estimate	2,5
	 FD: Planned	—
	 OverDue	—
	 FD Version (multi)	—
	 FD: Estimate (Technical field)	0h 00m
	 FD Milestone	—
	 FD Type of Task	—
	 FD: Итерация	—
	 QA-Серьезность	—
	 Iteration (weekly)	—
	# QA Duration	2,0
	 QA FD: Тип задачи	—
	 Тестировщик	Ваня
	 Версия Disco Team QA	—
	 FD Environment	—
<a href="#">Hide custom fields</a>		

Описание

Исходное ТЗ:

## Описание:

### Чек-листы проверок QA:

#### 1. Главная награда — финальная шкатулка (драгоценная черепаха

1. Отображается в левой части окна события, над пьедесталами с сосудами.
2. Заблокирована до тех пор, пока игрок не соберёт все 4 награды из сосудов.
3. В неактивном состоянии при тапе появляется тултип с текстом:  
"Пройдите все этапы, чтобы выиграть главный приз!" / "Complete all stages to win the grand prize!"
4. При разблокировке:
  - a. Иллюстрация черепахи меняется на активную.
  - b. Под ней появляется кнопка "Claim" / "Забрать".
  - c. При тапе на награду открывается тултип с перечнем наград (без текста).

#### 2. Анимация выдачи финальной награды

1. Игрок тапает на кнопку "Claim" / "Забрать".
2. Черепаха с анимацией перелетает в центр экрана.
3. В центре черепаха "взрывается" с эффектами, из неё разлетаются иконки наград.
4. Открывается Окно награды:
  - a. Заголовок: "Congratulations!" / "Поздравляем!"
  - b. Если есть сундук — текст "Tap to Open" / "Нажмите, чтобы открыть".(такого нет)
  - c. После открытия сундука — "Tap to Claim" / "Нажмите, чтобы забрать".(такого нет)
  - d. Если награда одна — сразу "Tap to Claim" / "Нажмите, чтобы забрать".(такого нет)

#### 3. Дополнительно

1. При завершении последнего этапа:
  - a. Все 4 кристалла вставлены в сосуд.
  - b. Сосуд открывается, награды вылетают.
  - c. Эффект от удара вылетает в центральный кристалл на пьедестале.
  - d. Кристалл засвечивается и поднимается.
  - e. Эффект от центрального кристалла перелетает в черепаху.
  - f. Часть черепахи засвечивается — визуальное подтверждение прогресса.
  - g. После засветки всех 4 кристаллов — черепаха активируется.
2. Наградное окно открывается только после тапа на "Claim".
3. После завершения выдачи награды — событие считается завершённым.
4. Если игрок не забирает финальную награду до истечения таймера — она выдается автоматически.

#### [Добавлено после завершения работы по стори]

1. При выгрузке во время анимации перелета черепашки награды начисляются(либо при повторном входе анимацию можно начать заново).
2. Завершение таймера во время анимации и старте нового события

[Перенесено из В  2.2 (900) COA [User Story] Анимация выполнения квеста и прогресса ]

#### 4. Анимация завершения события

1. При получении финальной награды:
  - a. Черепаха перелетает в наградное окно, где "взрывается" и разлетаются награды.
  - b. После закрытия окна событие завершается, иконка исчезает из HUD.

## Подзадачи

### Разработка

- |   |    |    |                       |
|---|----|----|-----------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> [TD] COA Верстка окна награды                         | 2  | 2  | <input type="radio"/> |
| <input checked="" type="checkbox"/> COA. Нет зума, если выйти из окна на финальной стадии | 2  | 2  | <input type="radio"/> |
| <input checked="" type="checkbox"/> [Dev] Подключение верстки и выбор наград              | 6  | 4  | <input type="radio"/> |
| <input checked="" type="checkbox"/> (900) COA. Завершение события. Флоу и эффекты         | 24 | 24 | <input type="radio"/> |

[Dev] Показ по флоу выдачи из главного окна 1

## Баги

COA. Во время анимации взрыва черепахи отображается целая черепаха с дублирующими элементами 1

(900) COA. Черепаха взрывается на краю экрана во время анимации выдачи при автовыдаче по завершению таймера Вторник

## GameDesign

### QA

2.3 COA. Финальная шкатулка и анимация получения награды. Написание чек-листа 1

+ Добавить подзадачу

### Комментарии

Все действия

Юлия Головчанская создал(а) эту задачу · 14 мар

#### Показать 6 предыдущих обновлений

Юлия Головчанская снял(а) с пользователя Антон Бач назначение задачи · 27 дней назад

Юлия Головчанская назначил(а) задачу исполнителю Дмитрий Шуляк · 27 дней назад

Юлия Головчанская · 27 дней назад

Антон Черничкин пинг

Дмитрий Шуляк изменил(а) значение Story с «В очереди» на «В работе» · 22 дня назад

Антон Черничкин mentioned this task in another task: Разобрать чек-листы к стори HTT/COA · 22 дня назад

Антон Черничкин изменил(а) описание · Показать разницу · 21 день назад

Антон Черничкин · 21 день назад

Чек-лист перенес, добавил проверку прерываний

#### Показать 2 предыдущих обновления

Антон Черничкин изменил(а) значение QA Estimate на «2.5» · 10 дней назад

Юлия Головчанская изменил(а) значение Story с «В работе» на «В очереди» · 8 дней назад

Юлия Головчанская · 8 дней назад

Дмитрий Шуляк , пройдись, пожалуйста, по чек-листву и в проверку)

#### Показать 9 предыдущих обновлений

Иван Мякишев изменил(а) описание · Показать разницу · 3 дня назад

Иван Мякишев изменил(а) значение QA Duration на «2.0» · 3 дня назад

Иван Мякишев · 3 дня назад

Fishdom iOS Ent feature/disco/missions (auto build)

Version 2753100 9.0.0 - <https://builds.playrix.com/allbuilds/builds/178920?version=947005>

10.05.2025 18:50

iphone 11

Проверил отображение финальной шкатулки и анимации получения награды по чек листу из задачи.

Оформил замечания:

...

Далее

Иван Мякишев изменил(а) значение Story с «В проверке» на «В очереди» · 3 дня назад

Иван Мякишев изменил(а) значение FD: Status с «В проверке» на «В очереди» · 3 дня назад

Дмитрий Шуляк изменил(а) срок выполнения на завтра · 2 дня назад



Добавить комментарий

---

Участники  +

 Leave Story



 2.4 (900) COA [User Story] Туториал на сбор наград

Распечатано из Asana

Г Готово ▾



2.4 (900) COA [User Story] Туториал на сбор наград

Исполнитель  Валерий Чепик 

Срок выполнения  Нет срока выполнения

Проекты (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit Система квестов и прогресса

Disco Team QA Архив x FD: Disco Team Архив x

[Добавить в проекты](#)

Зависимые элементы      [Добавить зависимые элементы](#)

⌚ Estimated time	4h 00m
⌚ Actual time	Add actual time
⌚ FD: Status	Готово
<input checked="" type="checkbox"/> FD Milestone	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD Version (multi)	900
# QA Estimate	2,5
⌚ FD: Planned	—
fx FD: Estimate (Technical field)	4h 00m
⌚ FD Type of Task	—
⌚ OverDue	—
⌚ FD: Task Type	—
⌚ FDS: Role	—
⌚ FD: Week	—
⌚ FD: Priority	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Итерация	Итерация 1
⌚ FD: Итерация внешнего фидбека	—
⌚ QA-Серьезность	—
⌚ Iteration (weekly)	05.05.2025-09.05.2025
# QA Duration	4,0
⌚ QA FD: Тип задачи	От разработки
⌚ Тестировщик	Антон
⌚ Версия Disco Team QA	890
⌚ FD Environment	—

[Hide custom fields](#)

Google Drive

 Добавить файл с Google Диска

GitHub

 Добавить запрос GitHub на внесение изменений

Описание

### Исходное ТЗ:

[https://docs.google.com/document/d/1lfrw46oJ\\_HGITAPc4\\_zn5-EP10Y1u7FApAG0BbmqzzM/edit?tab=t.0#heading=h.xs1e7jk877hp](https://docs.google.com/document/d/1lfrw46oJ_HGITAPc4_zn5-EP10Y1u7FApAG0BbmqzzM/edit?tab=t.0#heading=h.xs1e7jk877hp)

### Описание:

1. Если Игрок ни разу не собирал награду за выполненный квест на любом этапе (не тапал на зеленую плашку квеста) и все квесты 1-го этапа выполнены и ждут сбора наград, в очередь окон становится активность на открытие окна события.
  - a. Окно открывается в точке показа согласно [GAM Balance](#).
  - b. Окно из очереди открывается только один раз (даже если туториал в окне не запустится).
  - c. Активность убирается из очереди если до автооткрытия окна:
    - i. игрок сам открывает окно и собирает любую награду за квест;
    - ii. игрок сам открывает окно и дожидается запуска туториала.
2. Если игрок и разу не собирал награду за выполненный квест на любом этапе (не тапал на зеленую плашку квеста) и все квесты 1-го этапа выполнены и ждут сбора наград, и если Игрок находится в окне события на первой вкладке и 5 секунд бездействует (не переключает вкладки, не открывает тултипы, ...), то запускается подсказка:
  - a. интерактивный указатель указывает на плашку первого квеста, при этом все остальные плашки квестов затемнены.
  - b. Если игрок тапает на первую плашку - происходит зачисление награды и туториал завершается.
  - c. Если игрок тапает в любое другое место, то тапы обрабатываются как обычно (кроме затемненной области) и убираются указатель, затемнение. При этом показ туториала возобновляется, если все условия его запуска в окне снова выполнены

### Чек-листы проверок QA:

1. Уточнить в ТЗ, может ли туториал быть запущен в регулярном запуске при выполнении определенных условий. Вопрос задан [тут](#).
2. Туториал запускается только при выполнении всех условий:
  - a. первый запуск
    - i. проверить с регулярным
  - b. выполнены все квесты 1-го этапа
    - i. выполнены не все квесты 1-го этапа
    - ii. выполнены все квесты не 1-го этапа
  - c. игрок ни разу не собирал награду на любом этапе
    - i. собирал награду на первом этапе
    - ii. собирал награду на не-первом этапе
3. При выполнении условий показа туториала ставится в очередь GAM активность открытия окна события.
  - a. активность открывается во всех точках согласно GAM
  - b. активность убирается из очереди, если игрок сам открывает окно и собирает любую награду
  - c. активность не убирается из очереди, если игрок только открывает окно, но ничего не собирает
  - d. активность убирается из очереди, если игрок сам открывает окно и дожидается показа туториала
  - e. активность не ставится в очередь повторно, если окно было открыто из очереди
  - f. активность не ставится в очередь повторно, если была убрана по любой из описанных выше причин.
4. Туториал появляется на первой вкладке после 5 секунд бездействия.
  - a. проверить нахождение дольше 5 сек не на первой вкладке с выполненным первым квестом / всеми квестами
  - b. проверить нахождение на первой вкладке меньше 5 сек
  - c. проверить прерывания отсчета 5 сек тултипами, переключениями вкладок
  - d. проверить прерывания отсчета 5 сек вызовом шторки, панели приложений, сворачиванием игры (ожидаю, что отсчет на это время приостанавливается)
5. Корректность работы туториала.
  - a. указатель на плашку первого квеста
  - b. затемнение на остальных квестах
  - c. тап в любом месте убирает туториал (с возможностью его возвращения)
  - d. тап по выделенной плашке завершает туториал и выполняет квест
  - e. завершенный туториал не повторяется

- i. в регулярном запуске
  - ii. в текущем запуске на другой вкладке для первого квеста
  - iii. в текущем запуске на текущей вкладке по истечению 5 сек
6. Повторение туториала, если условия для его повторного запуска остались.

[Проверки после отправления задачи в проверку]

1. Проверка запуска тутора в инфо-окне
2. Проверка запуска тутора на второй вкладке квеста
3. Проверка запуска тутора при завершении события
4. Проверка завершения тутора при активном туторе
5. Проверка прерываний при активном туторе(смахивания шторки, выгрузка)

#### Подзадачи

- История перемещения 20 ⏱

#### Разработка

- COA. Перенести часть логики туториала на сбор наград в код 4 ⏱

- [TD] Верстка и подключение 5 ⏱

24 апр

#### Баги

- COA. Туториал запускается без условия выполнения всех квестов первого этапа 2 ⏱

- COA. Туториал на сбор наград не исчезает при завершении события 3 ⏱

- COA. Не запускается таймер на сбор наград при открытом тултипе сундука 1 ⏱

- COA. Запускается таймер на сбор наград в инфо-окне 3 ⏱

- COA. Окно не становится в очередь при выполнении условий тутора на сбор наград 3 ⏱

- COA. Туториал запускается при повторном запуске события если ранее игрок уже собирал награды 3 ⏱

#### GameDesign

- Вопрос. Условием завершения интерактивной подсказки является только сбор наград или также закрытие окна COA?

3 ⏱

#### QA

- 1.3. HTT. Туториал на сбор наград - Написание чек-листа 1 ⏱

+ Добавить подзадачу

#### Комментарии

Все действия

 **Антон Бач** · 3 дня назад

Все подзадачи в проверке. Давайте проверять. В процессе работы был проведен большой рефакторинг этого туториала. Необходима полная перепроверка

**Дмитрий Шуляк** добавлен(а) в «**(900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit**» · 22 дня назад

Ещё 4 комментария

 **TeamCity** · 3 дня назад

Не указана версия задачи

Иван Мякишев изменил(а) значение Story с «В очереди» на «В проверке» · 3 дня назад  
Антон Черничкин переместил(а) эту задачу из столбца «Проверить сейчас 900» в столбец « Антон Черничкин» проекта «Disco Team QA» · 2 дня назад

 TeamCity · 2 дня назад  
Не указана версия задачи

 Антон Черничкин · 2 дня назад  
Fishdom iOS Ent feature/disco/missions (auto build)  
Version 2753210 9.0.0 - <https://builds.playrix.com/allbuilds/builds/178920?version=948092>  
12.05.2025 16:21

Проверил работу туториала согласно чек-листву.  
Подзадачи закрыты, создал уточняющий вопрос: ...  
[Далее](#)

Антон Черничкин изменил(а) значение QA Duration с «2,0» на «4,0» · 2 дня назад  
Антон Черничкин изменил(а) значение Story с «В проверке» на «Готово» · 2 дня назад

 Антон Черничкин указал(а), что эта задача выполнена · 2 дня назад

**Показать 2 предыдущих обновления**

 Asana изменил(а) значение FD: Status с «В проверке» на «Готово» · 2 дня назад  
 Asana изменил(а) значение Версия Disco Team QA на «890» · 2 дня назад

 Добавить комментарий

Участники  +3

 Leave Story



## 2.4. (900) COA [User Story] Уведомление о выполнении квеста

Распечатано из Asana

Готово ▾



4. (900) COA [User Story] Уведомление о выполнении квеста

Исполнитель  Антон Бач 

 Антон Бач 

Срок выполнения  Нет срока выполнения



Проекты (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit Система квестов и прогресса

Disco Team QA Архив ▾ x

[Добавить в проекты](#)

[Добавить зависимые элементы](#)

Показать скрытые зависимые элементы

⌚ Estimated time	0h 00m
⌚ Actual time	Add actual time
⌚ FD: Status	Готово
# QA Estimate	—
⌚ FD: Planned	—
⌚ OverDue	Overdue
<input checked="" type="checkbox"/> FD Version (multi)	—
fx FD: Estimate (Technical field)	0h 00m
<input checked="" type="checkbox"/> FD Milestone	—
⌚ FD Type of Task	—
⌚ QA-Серьезность	—
⌚ Iteration (weekly)	—
# QA Duration	—
⌚ QA FD: Тип задачи	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Итерация	—
⌚ Тестировщик	Ваня
⌚ Версия Disco Team QA	890
⌚ FD Environment	—
<input checked="" type="checkbox"/> QA Версия FD	890
⌚ Теги	htt_final_review ×

## Описание

## Исходное ТЗ:

### Описание:

Всплывающие плашки в мете.

### Чек-листы проверок QA:

#### Чек-лист по уведомлениям о выполнении квестов (СОА и НТТ)

### Подзадачи

- |                                     |  |   |   |   |        |
|-------------------------------------|--|---|---|---|--------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | (900) [Dev] СОА. Доработки плашки нотификации          | 3 | 3 | 1 | 9 апр  |
| <input checked="" type="checkbox"/> | (900) [TD] СОА. Верстка и настройка плашек уведомлений | 6 | 6 |   | 11 апр |

### Баги

### GameDesign

### QA

- |                                     |   |   |   |
|-------------------------------------|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> | 2.4. СОА Уведомление о выполнении квеста. Написание чек-листа | 1 | 1 |
|-------------------------------------|---|---|---|

+ Добавить подзадачу

### Комментарии

#### Все действия

**Антон Бач** дублировал(а) задачу «[2.4. \(900\) MPC \[User Story\] Уведомление о выполнении квеста](#)» · 8 апр

#### Показать 11 предыдущих обновлений

**Юлия Головчанская** изменил(а) название на « 2.4. (900) COA [User Story] Уведомление о выполнении квеста» · [Показать оригинал](#) · 9 апр  
**Юлия Головчанская** назначил(а) задачу исполнителю **Антон Бач** · 9 апр

**Антон Бач** · 14 апр

Алина Долниковская

**Алина Долниковская** · 14 апр (изменено)

Согласно обсуждению в слаке, было решено данную задачу закрыть, так как все проверки будут проведены в рамках общей задачи НТТ и СОА. [2.4. \(900\) MPC \[User Story\] Уведомление о выполнении квеста](#)

**Алина Долниковская** изменил(а) значение Story с «В очереди» на «Готово» · 14 апр

**Алина Долниковская** указал(а), что эта задача выполнена · 14 апр

#### Показать 3 предыдущих обновления

**Иван Мякишев** указал(а), что задача «[2.3 \(900\) MPC \[User Story\] Система очков событий и их начисление](#)» не завершена · 6 дней назад  
**Иван Мякишев** удалил(а) срок выполнения задачи «[2.3 \(900\) MPC \[User Story\] Система очков событий и их начисление](#)» · 6 дней назад

Добавить комментарий

Участники +

Join Story

# WF 3.1 (900) COA [User Story] Завершение события

Распечатано из Asana

В В очереди ▾

Like Unsubscribe Share More →

## WF 3.1 (900) COA [User Story] Завершение события

Исполнитель  Яков Грищенко 

Срок выполнения  Нет срока выполнения

Проекты  (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit  Завершение и управление событиями   Disco Team QA  Иван Мякишев 

[Добавить в проекты](#)

Зависимые элементы [Добавить зависимые элементы](#)

Поля		
 Estimated time	<a href="#">Add estimated time</a>	
 Actual time	<a href="#">Add actual time</a> 	
 FD: Status	<a href="#">В очередь</a>	
# QA Estimate	5,0	
 FD: Planned	—	
 OverDue	Overdue	
 FD Version (multi)	—	
 FD: Estimate (Technical field)	0h 00m	
 FD Milestone	—	
 FD Type of Task	—	
 QA-Серьезность	—	
 Iteration (weekly)	—	
# QA Duration	6,0	
 QA FD: Тип задачи	—	
 FD: Итерация	—	
 Тестировщик	Ваня	
 Версия Disco Team QA	—	
 FD Environment	—	
<a href="#">Hide custom fields</a>		

Описание

Исходное ТЗ:

T3

Описание:

## Чек-листы проверок QA:

### 1. Условия завершения события

Событие Call of Atlantis завершается при выполнении одного из двух условий:

1. По прогрессу :
  - a. Все квесты на всех этапах выполнены.
  - b. Все энергокристаллы собраны.
2. По таймеру:
  - a. Истекло время события.
  - b. Прогресс перестает учитываться.

### 2. Завершение события по прогрессу

1. Когда игрок выполняет все квесты и собирает все награды, в HUD иконка события: 
  - a. Зелёный наградной стейт;
  - b. Красный маркер (!);
  - c. Кнопка "OPEN" вместо таймера.
  - d. Маркер завершения имеет более высокий приоритет.
    - i. Если игрок зайдёт в окно, пока активен маркер, и выйдет, не забрав награды, то только тогда начнёт отображаться их количество.
2. При открытии окна вручную:
  - a. Если таймер не истек, игрок может вручную собирать награды.
  - b. Если игрок закрывает окно события, прогресс остается сохраненным.
  - c. Если собраны все награды (включая финальную), иконка исчезает из HUD.

### 3. Завершение события по таймеру

1. По истечению таймера:
  - a. Прогресс перестает учитываться.
  - b. Иконка в HUD остаётся до выдачи наград;
  - c. При открытии окна — запускается автовыдача наград.
2. Если игрок не открыл окно сам:
  - a. Активность "Завершение СОА" ставится в очередь и окно открывается автоматически в точке показа гам;
  - b. Все награды выдаются с анимацией, окно закрывается, и иконка исчезает.
3. При выгрузке игры в момент завершения:
  - a. При возвращении награды уже начислены, событие завершено.
4. Иконка события исчезает или заменяется на иконку нового события (без автопоказа результатов) в следующих случаях: 
  - a. Перезагрузка;
  - b. Сворачивание;
  - c. Вызывал шторку на девайсах iOS;
  - d. Открытие матч-3;
  - e. Смена локации/аквариума.

### 4. Отображение иконки завершенного события

1. Если есть награды:
  - a. Зелёный наградной стейт;
  - b. Красный маркер (!);
  - c. Кнопка "OPEN" вместо таймера.
2. Если нет наград (энергокристаллы не собраны):
  - a. Синий стандартный стейт;
  - b. Красный маркер (!);
  - c. Текст "Finished" вместо таймера.

### 5. Отображение окна завершенного события

1. Проверить отображение:
  - a. Заголовок события и статус "Finished";
  - b. Заблокированы тапы (в начале анимации);
  - c. Происходит последовательная выдача наград и перелёт кристаллов.
2. После завершения анимаций:
  - a. Награда "черепаха" выдается автоматически;

- b. Окно закрывается, и иконка исчезает.
3. Если финальная награда разблокирована, она выдается с анимацией без кнопки  "Claim"/"Забрать".

## 6. Дополнительно

1. Если игрок выходит из игры во время анимации завершения события, то:
  - a. При следующем входе все награды уже начислены.
  - b. Окно события не отображается, если прогресс завершен.
2. Если у игрока были не собранные квестовые токены, но он не достиг сундуков:
  - a. Награды не выдаются автоматически.
  - b. Игрок не получает незаслуженные бонусы.
3. Инфо-окно автоматически закрывается при истечении таймера события.
4. Главное окно автоматически закрывается при истечении таймера события.

## 6. Автовыдача наград

1. Если игрок не собрал награды, они выдаются автоматически, согласно очереди [GAM\\_Balance](#).
2. Если игрок сам собрал награду то окно автовыдачи исключается из очередей.
3. Если игрок не получает награды за этапы или финальную награду, активность завершения события не ставится в очередь.
4. После автовыдачи наград события иконка завершенного события исчезает из HUD, или заменяется на следующее событие.

## Подзадачи

### Разработка

- [TD] COA. Автовыдача финальной награды 7 23 апр
- [TD] добавить категорию автовыдачи в таблицу весов GAM 7
- [Dev] тихая выдача финальной награды если автовыдача была прервана 2  2
- [Dev] Доработка читов для удобного перезапуска событий. 1  1
- [Dev] Логика расчета возможности получить награду за этап для COA 1  1
- [Dev] удержания события от завршения пока не получена финальная награда 1  1
- (900) COA Оставить иконку после сбора всех наград 3 Понедельник

### Баги

- (900) COA. Блокируется окно события в завершенной стадии во время анимации получения энергокристаллов за разные этапы при условии что этапы до конца не закончены 3 Понедельник
- Вопрос. COA. Должны ли открываться тултипы на завершенном этапе события 2
- HTT/COA. В таймере события остается отображение кол-ва дней вместо надписи "завершено"
- HTT. COA. Не исчезает иконка события после закрытия окна при завершении по таймеру

### GameDesign

### QA

- 3.1 COA. Завершение события. Написание чек-листа 1  1

+ Добавить подзадачу

Комментарии

Все действия

 Юлия Головчанская создал(а) эту задачу с использованием шаблона «[User Story] Название» в (900) FD Disco MPC.  
Mission Control/Pursuit · 9 апр

Ещё 3 комментария

 Иван Мякишев · 6 дней назад

Fishdom iOS Ent feature/disco/missions (no tests) (auto build)  
Version 2750050 9.0.0 - <https://builds.playrix.com/allbuilds/builds/178098?version=945368>  
07.05.2025 18:03  
ipad 9

Проверил завершение события COA по чек листу из задачи

Оформил замечания/вопросы

...

[Далее](#)

 Иван Мякишев изменил(а) значение Story с «В проверке» на «В очереди» · 6 дней назад

 Иван Мякишев изменил(а) значение FD: Status с «В проверке» на «В очереди» · 6 дней назад

 Яков Грищенко · 6 дней назад

Иван Мякишев тут вопросы по ТД.  Дмитрий Шуляк можешь подключиться по замечаниями от Вани ?

 Антон Черничкин · 3 дня назад

Иван Мякишев , для инфо, добавилась [задача на логику](#). Яша опишет после выполнения что может быть заафекчено.

 Добавить комментарий

Участники



 Leave Story

# 5.1 (900) MPC [User Story] АВ-тестирование

Распечатано из Asana

**B** В проверке ▾



## 5.1 (900) MPC [User Story] АВ-тестирование

Исполнитель Яков Грищенко

Срок выполнения сегодня

Проекты (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit LiveOps и аналитика   
 Disco Team QA Иван Мякишев

[Добавить в проекты](#)

Зависимые элементы Заблокировано · FS

(900) MPC. Сеты квестов могут различаться у игроков в зависимости от кол-ва запусков события

Поля

Estimated time	<a href="#">Add estimated time</a>
Actual time	<a href="#">Add actual time</a>
FD: Status	В работе
# QA Estimate	5,0
FD: Planned	—
OverDue	Overdue
FD Version (multi)	—
FD: Estimate (Technical field)	0h 00m
FD Milestone	—
FD Type of Task	—
QA-Серьезность	—
Iteration (weekly)	—
# QA Duration	—
QA FD: Тип задачи	—
FD: Итерация	—
Тестировщик	Ваня
Версия Disco Team QA	—
FD Environment	—
<a href="#">Hide custom fields</a>	

Описание

Исходное Т3:

T3

## Описание:

Поддерживаем функционал для проведения АБ-тестов с различными балансами.

Техтест проводим на старых игроах 100+ уровня.

Запуск желательно совместить с запуском новой Экспедиции и Сезона (в пятницу).

**Control:** нет запуска событий

**Test:** есть запуск событий

## Чек-листы проверок QA:

1. Подхват АБ-теста для старых игроков:
  - a. при активном прогрессе по событиям из квестов
2. Подхват АБ-теста в игре при включении интернета(если до этого был игрок в оффлайн режиме)/горячий подхват патча
3. Работа различных групп при различных балансах в них
4. Применение смены баланса для следующего запуска
  - a. N этапов Каскадов [Pearl Time](#)
  - b. N токенов в [LC. Соревнование на уровне](#)
  - c. N токенов в [Season Pass](#)
  - d. N молний в Уровнях М3
  - e. N динамита в Уровнях М3
  - f. N Энергии в Экспедиции
  - g. Заработать N монет (количество монет указывается с учетом индексации)
  - h. Пройти N Суперсложных уровней м3
  - i. Пройти N Сложных уровней м3
  - j. Пройти N уровней М3 с первого раза
  - k. Собрать N фишек "ракушка-синяя"
  - l. Получить N токенов в [FD.T3. AA \(Archery Arena\) Rodeo Challenge](#)
  - m. Пройти N этапов Каскадов [Fire Quest](#)
  - n. Выиграть N гонок [RWR. Гонка на винстрик](#)
  - o. Выиграть N гонок [RLR. Гонка на уровне с улитками \(FD\)](#).
5. Синхронизация при активном АБ-тесте
6. Выход из АБ-теста
  - a. При активном событии. **ОР: завершение штатно по таймеру**
  - b. При невыданных наградах. **ОР: выдача награды и скрытие иконки**
    - i. игрок был онлайн в игре(горячий подхват патча)
    - ii. игрок был оффлайн и входит в игру с подхватом патча
7. Отключение лаунчера одного из событий при активном квесте(например AA) **ОР: скрытие иконки и всех компонентов [согласовали убрать]**

## [проверки добавленные после разработки]

1. Проверка реакции события при удалении лаунчера ☺ XX. Проверка реакции события при удалении лаунчера.

## Подзадачи

### Баги

### Разработка

- |                                     |   |     |     |       |                       |
|-------------------------------------|---|-----|-----|-------|-----------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | (900) [Dev] MPC. Разделение балансов HTT/COA                                | 2 ⏱ | 2 ⏴ | 7 мая | <input type="radio"/> |
| <input checked="" type="checkbox"/> | (900) [Dev] MPC. Подготовка баланса и лаунчеров для проверки АБтестирования | 1 ⏱ | 1 ⏴ | 7 мая | <input type="radio"/> |

### GameDesign

- |                                     |  |     |     |             |                       |
|-------------------------------------|--|-----|-----|-------------|-----------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Вопрос. Допустимые смены параметров в АБ-тесте | 1 ⏱ | 5 ⏴ | 29 – 30 апр | <input type="radio"/> |
|-------------------------------------|--|-----|-----|-------------|-----------------------|

### QA

- |                                     |                     |     |     |        |                       |
|-------------------------------------|---------------------|-----|-----|--------|-----------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Написание чек-листа | 3 ⏱ | 3 ⏴ | 29 апр | <input type="radio"/> |
|-------------------------------------|---------------------|-----|-----|--------|-----------------------|

+ Добавить подзадачу

Комментарии

Все действия

Юлия Головчанская создал(а) эту задачу · 19 фев

**Показать 3 предыдущих обновления**

Юлия Головчанская добавил(а) описание · **Показать разницу** · 29 дней назад

Антон Бач назначил(а) задачу исполнителю **Яков Грищенко** · 29 дней назад

Юлия Головчанская · 27 дней назад

Антон Черничкин , подумали тут, что нам нужен чек-лист, чтобы побольше охватить  
+ тут  Яков Грищенко накинет варианты того, что от нас могут захотеть

И слепим

**Показать 7 предыдущих обновлений**

Антон Черничкин изменил(а) значение QA Estimate на «5.0» · 10 дней назад

Яков Грищенко изменил(а) срок выполнения на **мая 6** · 9 дней назад

Яков Грищенко · 9 дней назад

Переношу dd так как на работу с тестовыми балансами ушло больше времени чем рассчитывал

**Показать 3 предыдущих обновления**

 Asana добавлен(а) в «**Disco Team QA**» · 7 дней назад

 Asana переместил(а) эту задачу из столбца «Нераспределённые задачи» в столбец «Проверить сейчас 900» проекта «**Disco Team QA**» · 7 дней назад

Яков Грищенко · 7 дней назад (изменено)

подготовил баланс / лаунчеры / фичефлаг и abtests.xml в ветке

[https://github.com/Playrix/fishdom/tree/tmp/disco/msns\\_test\\_ab\\_test](https://github.com/Playrix/fishdom/tree/tmp/disco/msns_test_ab_test)

Добавлены 2 лаунчера:

HTT\_ABTestLauncher и COA\_ABTestLauncher с новыми балансами. отличием новых балансов является для HTT количество уточек по 1 за каждый квест. для COA...

Далее

**Показать 3 предыдущих обновления**

Антон Черничкин изменил(а) описание · **Показать разницу** · 2 дня назад

Яков Грищенко указал(а), что эта задача зависит от задачи **«(900) MPC. Сеты квестов могут различаться у игроков в зависимости от кол-ва запусков события»** · Вчера в 12:29

Яков Грищенко · Вчера в 12:30

Тут пока добавлю зависимость от новой задачи на привязку сетов баланса к датам. После влития правок по задаче на сеты нужно будет обновить ветку для тестирования. пока стори возвращаю в работу. Верну после переподготовки ветки

Яков Грищенко изменил(а) значение FD: Status с «В проверке» на «В работе» · Вчера в 12:30

Яков Грищенко изменил(а) срок выполнения на сегодня · Вчера в 12:32

 Asana удалил(а) срок выполнения задачи **«(900) MPC. Сеты квестов могут различаться у игроков в зависимости от кол-ва запусков события»** · Вчера в 18:19

Добавить комментарий

Участники



 Leave Story



4.7 (900) СОА [User Story] Подключение звуков

Распечатано из Asana

В Проверке



4.7 (900) СОА [User Story] Подключение звуков

Исполнитель  Валерий Чепик 

Срок выполнения  Нет срока выполнения

Проекты (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit Технические задачи

Disco Team QA Проверить сейчас 900 ▾ × Fishdom Audio 🔊 Programming/Tech.Design ▾ ×

[Добавить в проекты](#)

## Зависимые элементы [Добавить зависимые элементы](#)

[Показать завершённые зависимые элементы](#)

<input type="radio"/> Estimated time	4h 00m
<input type="radio"/> Actual time	5h 00m <input type="button" value="Start timer"/>
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Status	В проверке
<input checked="" type="checkbox"/> FD Milestone	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD Version (multi)	900
# QA Estimate	1,0
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Planned	—
<input checked="" type="checkbox"/> OverDue	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Estimate (Technical field)	4h 00m
<input checked="" type="checkbox"/> FD Type of Task	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Task Type	—
<input checked="" type="checkbox"/> FDS: Role	—
<input checked="" type="checkbox"/> Sound_Priority	Medium
<input checked="" type="checkbox"/> Work_Type	—
<input checked="" type="checkbox"/> Sound_status	Tech Sound Design
<input checked="" type="checkbox"/> Ver (Audio)	900
<input checked="" type="checkbox"/> QA-Серьезность	—
<input checked="" type="checkbox"/> Iteration (weekly)	—
# QA Duration	—
<input checked="" type="checkbox"/> QA FD: Тип задачи	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Итерация	—
<input checked="" type="checkbox"/> Тестировщик	—
<input checked="" type="checkbox"/> Версия Disco Team QA	—

FD Environment

[Hide custom fields](#)

## Описание

Необходимо подключить звуки для COA согласно [таблице](#).

Также необходимо подключить стандартные звуки:

- Стандартный тап на **все** кнопки
- **tooltip\_beauty** - на открытие всех [тултипов](#) с подсказкой/ информацией

На данный момент в звуковых ивентах находятся заглушки. Необходимо дождаться смены их на финальные звуки на стороны Sound, прежде чем передавать в QA/ закрывать задачу

[+ Добавить подзадачу](#)

[Комментарии](#)

[Все действия](#)

 Юлия Головчанская дублировал(а) задачу «  **4.5 (900) HTT [User Story] Подключение звуков** » · 17 мар

[Ещё 12 комментариев](#)

 TeamCity · 16 дней назад

Валерий Чепик (chepik-v) запушил(а) в ветку **feature/disco/missions** проекта Playrix/fishdom (  **4.7 (900) COA [User Story] Подключение звуков** )

[Показать 10 предыдущих обновлений](#)

Валерий Чепик изменил(а) срок выполнения на **Вчера** · 2 дня назад

Егор Сидоренко / Egor Sidorenko изменил(а) описание · [Показать разницу](#) · Вчера в 11:03

 Егор Сидоренко / Egor Sidorenko · Вчера в 11:36

Валерий Чепик , я закончил на своей стороне, всё выглядит корректно, спасибо!

Можем передавать задачу в проверку

 Валерий Чепик · Вчера в 14:37

Отправляю стори в проверку.

[Показать 3 предыдущих обновления](#)

 Asana переместил(а) эту задачу из столбца «Нераспределённые задачи» в столбец «Проверить сейчас 900» проекта «**Disco Team QA**» .

Вчера в 14:37

Валерий Чепик удалил(а) срок выполнения · Вчера в 14:37

[Добавить комментарий](#)

Участники



+2

 [Join Story](#)



 4.8 (900) СОА [User Story] Подключение хаптика

Распечатано из Asana

В работе ▾



4.8 (900) COA [User Story] Подключение хаптика

Исполнитель  Валерий Чепик 

Срок выполнения  Нет срока выполнения

Проекты (900) FD Disco MPC. Mission Control/Pursuit Технические задачи

[Добавить в проекты](#)

Зависимые элементы [Добавить зависимые элементы](#)

[Показать завершённые зависимые элементы](#)

Поля	
<input type="radio"/> Estimated time	5h 00m
<input checked="" type="radio"/> Actual time	4h 24m <input type="button" value="Start timer"/>
<input checked="" type="radio"/> FD: Status	В работе
<input checked="" type="checkbox"/> FD Milestone	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD Version (multi)	900
# QA Estimate	1,0
<input checked="" type="radio"/> OverDue	—
<input checked="" type="radio"/> FD: Planned	—
<input checked="" type="checkbox"/> FD: Estimate (Technical field)	5h 00m
<input checked="" type="radio"/> FD Type of Task	—
<input checked="" type="radio"/> FD: Task Type	—
<input checked="" type="radio"/> FDS: Role	—
<a href="#">Hide custom fields</a>	

## Описание

Встроить Хаптик в событие соответственно Т3: [https://docs.google.com/document/d/1lfrw46oJ\\_HGITAPc4\\_zn5-EP10Y1u7FApAG0BbmqzzM/edit?tab=t0#heading=h.764nzrm5cizm](https://docs.google.com/document/d/1lfrw46oJ_HGITAPc4_zn5-EP10Y1u7FApAG0BbmqzzM/edit?tab=t0#heading=h.764nzrm5cizm)

## Точки подключения:

- тап на иконку - стандартный
  - тап на кнопки (все во всех окнах), открытие тултипов - по стандартам для UI [FD точки хаптика](#)
  - Окно событий:
    - выезд плашек квестов при открытии окна - повторяющийся слабый во время анимации
    - влет кристаллов в пьедесталы - разовый сильный
    - опускание сосудов и выдача наград - повторяющийся слабый во время анимации
    - движение кристалла в центральном пьедестале - повторяющийся слабый во время анимации
    - разбитие "черепахи" в наградном окне - разовый сильный
    - ????? добавить после утверждения анимаций

В остальных окнах все по стандартам для UI [FD точки хаптика](#) "Общие элементы UI"

+ Добавить подзадачу



Fishdom\_4UvsZk...

Видеофайл · Загрузить



Комментарии

Все действия

Дмитрий Шуляк создал(а) эту задачу · 27 фев

Ещё 16 комментариев

Валерий Чепик · 22 дня назад

Никита Травников , привет. Вот билд с правкой по комментарию от Димы и с добавлением мелких хаптиков на остаточную молнию.

<https://builds.playrix.com/allbuilds/builds/177973/versions/934140?version=934140>

Валерий Чепик изменил(а) значение FD: Status с «В работе» на «Ждёт фидбек» · 22 дня назад

Никита Травников · 22 дня назад

Классно получилось, спасибо! Хорошо остаточные разряды чувствуются

Единственное что: к сожалению работа над хаптиком еще не закончена - ждем завершения события, для него также нужно будет хаптик добавить. И возможно еще разрядов добавим чутка на черепашку остаточных - но посмотрим насколько там надо...

Далее

Валерий Чепик удалил(а) срок выполнения · 22 дня назад

Валерий Чепик · 22 дня назад

ок, тогда дожидаюсь завершения события и потом буду полировать)

**Показать 18 предыдущих обновлений**

Валерий Чепик изменил(а) срок выполнения на Вчера · 2 дня назад

Валерий Чепик удалил(а) срок выполнения · Вчера в 20:30

Добавить комментарий

Участники



Join Story