

Задание 1. Тестирование.

Сравните тестирование собственного продукта и аутсорс-тестирование.

Собственный продукт:

1. Более гибкие дедлайны.
2. Работа с одним стеклом технологий.
3. Для каждого вида тестирования необходимо держать в штате ответственных за них сотрудников, даже если некоторые виды применяются очень редко.
4. Стабильный выбор документации, методов и подходов тестирования.
5. Процессы происходят быстрее из-за отлаженных механизмов.
6. Эффект «замыленного глаза» при тестировании определенной группой людей.
7. Сложность так же может заключаться в повышении квалификации тестировщиков.

Аутсорс-тестирование:

1. Дедлайны на являются более жесткими.
2. Привлекаются только необходимые специалисты.
3. Постоянно меняющиеся технологии.
4. Динамический выбор документации, методов и подходов тестирования.
5. Существует вопрос безопасности при тестировании (хотя есть необходимые процедуры и т.д., которые обеспечивают безопасность, однако привлечение сторонних людей заведомо опаснее, чем нанятая стабильная команда).
6. Процессы происходят медленнее из-за аутсорс особенностей.
7. Взгляд со стороны на проект может сильно облегчить работу.
8. Простота привлечения трудовых ресурсов и отказа от них.

Задание 2. Локализация бага.

Проблема может быть в алгоритмах распознавания лица (если таковые имеются в нашей системе); может быть баг в самом инструменте выделения области отметки; может быть баг связанный с подключением списка людей (друзей) к нашей системе и инструменту выделения в частности; возможен баг с подключением к базе данных, где хранятся все пользователи системы; может быть баг(фича) связанная с правами доступа (определенные пользователи могут запрещать отметки себя на фото) или же условие нахождения пользователей в друзьях для отметки.

Вопрос: одинакова ли загружаемая фотография?

Если да:

1. Зафиксировать отклонение от ожидаемого результата.
2. Просмотреть документация (если имеется) этой функции, возможно там есть особенности ее реализации.
3. Снять и прочитать логи данного действия (отметки).
4. Просмотреть код (если есть доступ), где запрограммировано эта функция, также посмотреть код всех других функций и действий, связанных с ней.
5. Проверить граничных значение (возможно есть какие-то пограничные условия этой отметки, допустим нельзя отмечать больше определенного количества людей).
6. Попробовать использовать бисекционное деление (отметить 10 человек, отметить 5 человек и т.д) и посмотреть на поведение системы.
7. Подумать, как можно получить саму проблему и возможно ли удалить какой-то шаг при ее воспроизведении (допустим выложить картинку с битым пикселем, когда наш битый пиксель будет попадать в область отметки, система будет ломаться и не отмечать человека).
8. Составить таблицу отличий с пунктами:
 - Состояние объекта.
 - Действия, которые с ним выполняли.
 - Устройство, на котором воспроизводится.
 - Время выполнения действия.
 - Способ воспроизведения (GUI, API).
9. Исследовать окружение.
10. Проверить на разных мобильных устройствах.
11. Проверить на разных версиях мобильных ОС.
12. Проанализировать ресурсы системы

Если нет:

Тут применимы все те же 12 случаев, что и в предыдущем пункте + некоторые неочевидные возможные проблемы.

1. Возможен дефект алгоритма распознавания лица (если таковой имеется).
2. Возможен какой-то дефект загружаемого изображения.

Задание 3. Баг.

Допустим, что наш существует большая вероятность, что наш баг заключается в том, что инструмент отметки пользователей не может отметить больше 10. Тогда составим баг-репорт.

id	Дата создания	Важность	Краткое Название	Условия воспроизведения	Шаги воспроизведения	Полученный результат	Ожидаемый результат
1	12.11.2022	Major	Инструмент отметки пользователя	ОС Android или IOS Приложение Facebook	1. Открыть приложение 2. Загрузить (пошарить) фотографию 3. Выбрать пункт «Отметить пользователей» 4. Выбрать области отметки для 11 пользователей 5. Выбрать 11 пользователей, которых нужно отметить 6. Подтвердить действия	Фото загружено, отметки пользователей отсутствуют	Фото загружено, все 11 пользователей отмечены в соответствии с выбранными для них позициями на фото

Задание 4. Чеклист.



Виды тестирования, которые могут быть применены к данному заданию на текущий момент.

- Инсталяционное тестирование.
- Функциональное тестирование.
- Нефункциональное тестирование.
- Конфигурационное.
- Тестирование документации (Описание игры).
- Тестирование внешнего вида.
- Тестирование прототипа.
- Тестирования интернационализации.
- Локализационное тестирование.
- Исследовательское тестирование.
- Свободное тестирование.
- Модульное тестирование.
- Интеграционное тестирование.
- Системное тестирование.

Проверка	Результат	Комментарий
<i>Игровая область</i>		
<i>Область с неиспользованными фигурами</i>		
Проверка на окончание игры при правильном расположении всех неиспользованных фигур		
Проверка доступности всех неиспользованных фигур		

Проверка возврата фигуры на свое место при выборе другой фигуры		
Проверка логики спавна фигур		Проверка возможности завершить уровень
<i>Область с игровым полем</i>		
Проверка способности размещения фигур на игровом поле		
Проверка способности размещения фигур на игровом поле при недостаточном для их размещения месте		
Проверка частичного размещения фигуры на игровом поле		Случаи, когда часть фигуры находится в нем, а часть снаружи
<i>Навигационная панель</i>		
Проверка соответствия кнопок и выполняемых ими действий		
Проверка кликабельности кнопок		
Проверка соответствия дизайну и расположению кнопок		
<i>Название уровня</i>		
Проверка соответствия названия уровня на самом уровне и названия уровня в таблице прогресса		
Проверка правописания названия уровня		
Проверка расположения надписи названия уровня соответственно дизайну		
Функции приложения		
<i>Перейти во вкладку «Домой»</i>		
Проверка перехода по вкладке «Домой»		
Проверка прогресса уровня после перехода на вкладку «Домой»		Сброситься ли прогресс нашего уровня при переходе на вкладку «Домой»
Проверка работы сообщения о сбросе прогресса текущего		

прогресса уровня при переходе на вкладку «Домой»		
<i>Перейти во вкладку «Меню»</i>		
Проверка перехода по вкладке «Меню»		
Проверка прогресса уровня после перехода на вкладку «Меню»		Сброситься ли прогресс нашего уровня при переходе на вкладку «Меню»
Проверка работы сообщения о сбросе прогресса текущего прогресса уровня при переходе на вкладку «Меню»		
<i>Перейти во вкладку «Посмотреть рекламу»</i>		
Проверка перехода по вкладке «Посмотреть рекламу»		
Проверка показа рекламы		
Проверка работы различных кнопок во время показа рекламы		Пропустить, отключить звук и т.д
Проверка показа рекламы при отсутствии интернета		
Проверка показа рекламы при медленной скорости интернета		
Проверка показа рекламы по wi-fi/2G/3G/4G/5G		
Проверка рекламы на цензуру		
Проверка показа рекламы с включенным AdBlock		
Проверка начисления бонусов(монет) за просмотр рекламы		
Проверка всей другой рекламы в приложении		Проверки по всем вышеперечисленным пунктам
<i>Перезапустить уровень</i>		
Проверка перезапуска уровня		Игровое поле очищается, фигуры возвращаются на свои места
Проверка кликабельности кнопки перезапуска уровня		
<i>Использовать подсказку</i>		

Проверка кликабельности кнопки использования подсказки		
Проверка работы логики подсказки		Проверка подсвечивания фигуры и игрового места, где необходимо расположить данную фигуру
Проверка списания игровой валюты при использовании подсказки		
<i>Выбрать фигуру/Разместить фигуру/Повернуть фигуру</i>		
Проверка возможности выбрать фигуру		Может ли пользователь выбрать фигуру и видно ли это визуально
Проверка возможности разместить фигуру		Может ли пользователь подвигать фигуру после выделения
Проверка возможности повернуть фигуру		Может ли пользователь поворачивать фигуру в 4 направлениях
<i>Посмотреть свою внутриигровую валюту</i>		
Проверка просмотра своей внутриигровой валюты		
<i>Просмотреть прогресс по уровням</i>		
Проверка просмотра прогресса по уровням		
<i>Выбрать уровень</i>		
Проверка возможности выбора текущего уровня		
Проверка возможности предыдущих пройденных уровней		
Проверка невозможности выбрать следующий уровень при не прохождении текущего		
Проверка перехода на следующий уровень после завершения текущего		
<i>Настройки приложения</i>		

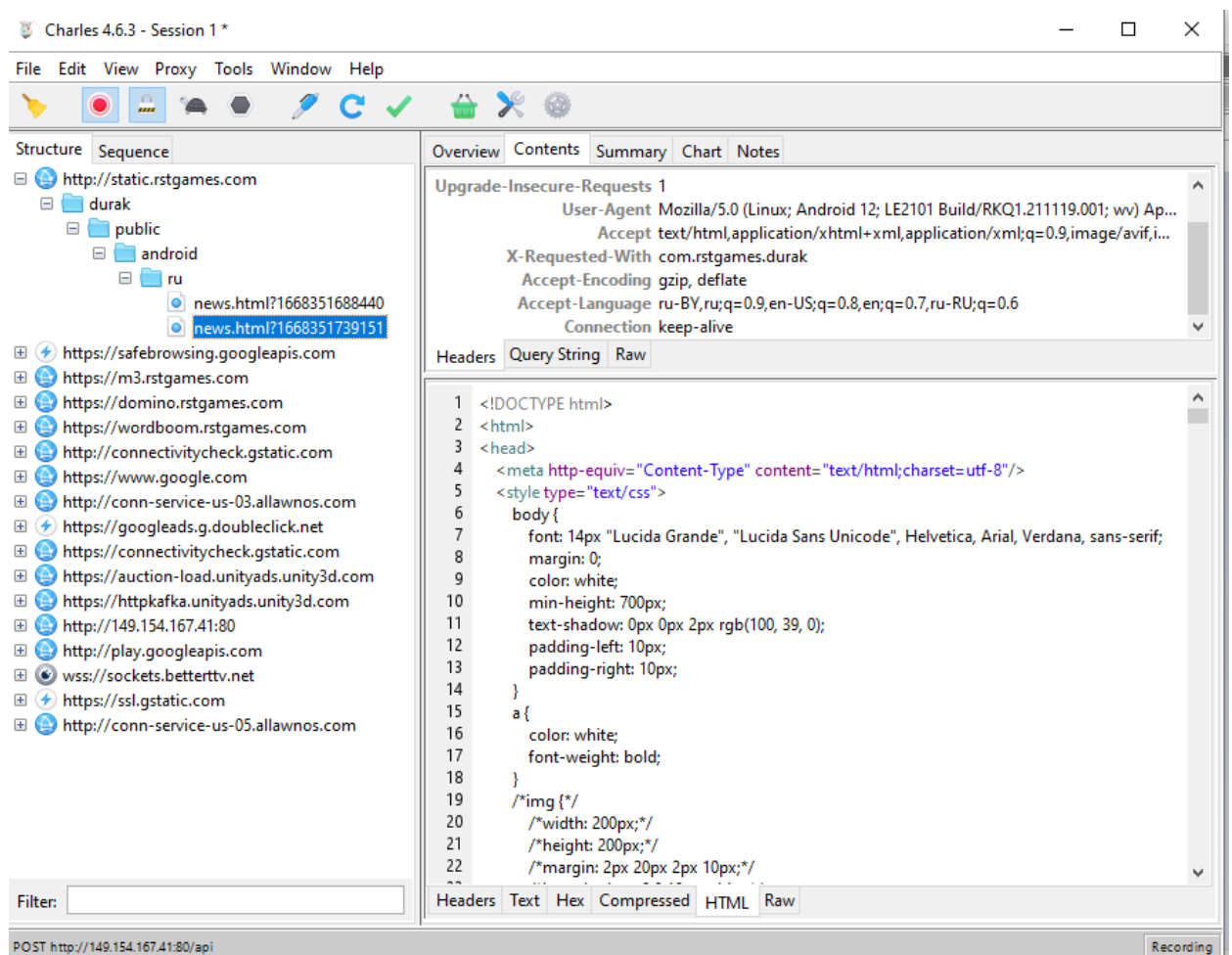
Проверка соответствия настроек приложения их исполняемым функциям		Проверка смены языка, громкости звука и т.д
Проверка логики настроек приложения		Чтобы пользователь не смог получить плохой экспириенс, проверка удаление всех настроек разработчика из релизной версии и т.д

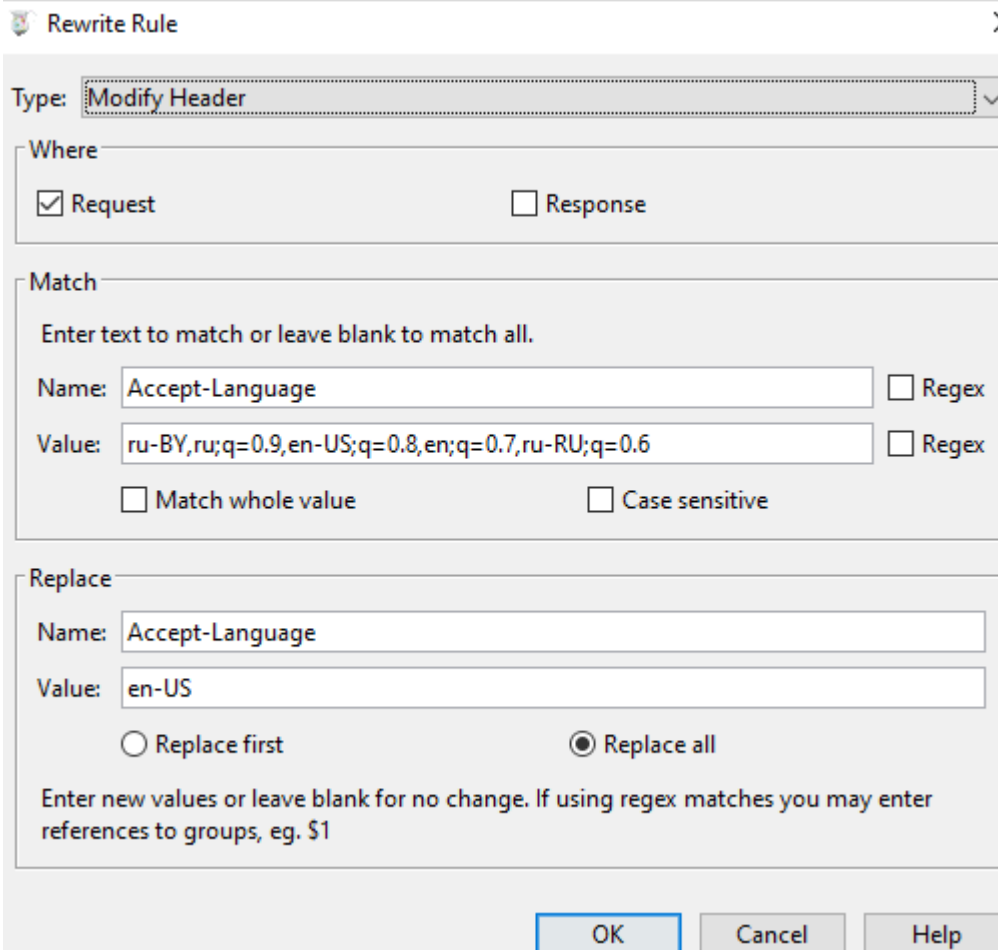
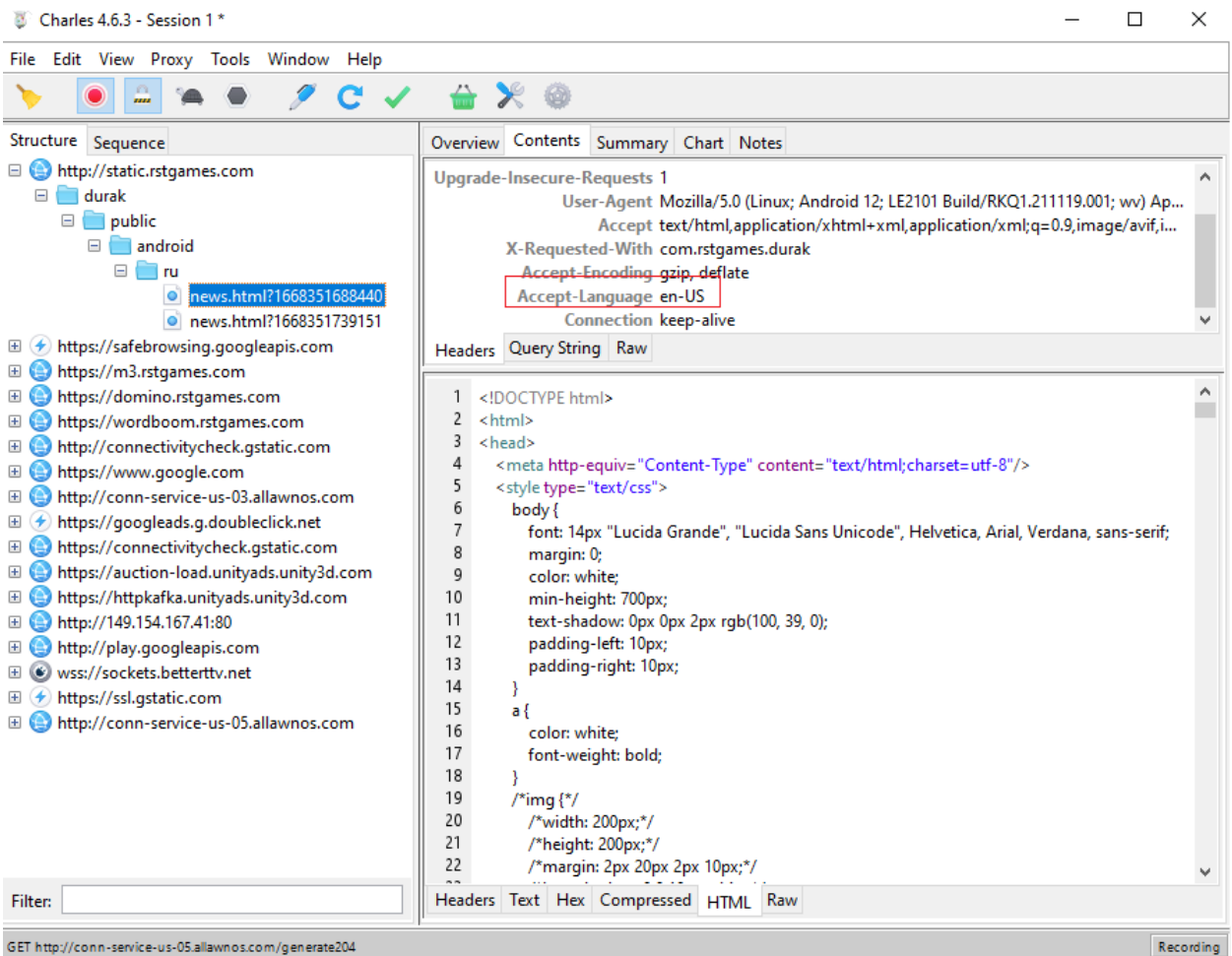
Задание 5. Charles.

Charles - это инструмент мониторинга HTTP и HTTPS трафика (сниффер). Он выступает в роли прокси-сервера (промежуточного звена) между тестируемым приложением и сервером на бэкенде, позволяя видеть, перехватывать и редактировать запросы.

Я попробовал протестировать популярное игру Durak Online.

Тест смены языка во вкладке «Новости».





Новости



Свяжитесь с нами:

durak@rstgames.com

6.09.2022 Обновление приложения 1.9.9

- Для пользователей из России в новой версии Дурака теперь можно совершать покупки банковскими картами.

[Обновиться](#)

Другие онлайн-игры



[Лото](#)



[Покер](#)



[Нарды](#)



[101](#)



[Рулетка](#)



[Шашки](#)



[Домино](#)



[Словобум](#)



[Три в
ряд](#)

История новостей

★ Уважаемые игроки!

Теперь ваша любимая игра доступна в браузере.



Профиль



Открытые



Приватные



Создать игру

News



Contact us:

durak@rstgames.com

September 01, 2022 Congratulations to the winners of the season, "August 2022"!

- Player Wolf Legion - a gold medal winner!
- Also we announce the opening of a new season - "Autumn 2022"! Good game!
- End of season - November 30 2022.

Other online-games



[Loto](#)



[Poker](#)



[Narde](#)



[Ma](#)



[Roulette](#)



[Checkers](#)



[Dominoes](#)



[Wordb](#)



[Match 3](#)

History

August 9 2022 We are introduce our new game

[Match 3 Online](#)



Профиль



Открытые



Приватные



Создать игру

Задание 6. Творческое.

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

- А. Я в прошлом – обычный парень без четкого взгляда на жизнь и понимания, чем я хочу заниматься. Я в настоящем – классный парень, который наконец выбрал свой путь в жизни и в котором хочу стать лучшим. Я в будущем – опытный мужчина и специалист, который принимает и понимает много чего нового, но и не забывает про старое.
- В. По работе все сложно. В этом году закончил университет, хожу на различные курсы и хочу развиваться в сфере тестирования и бизнес-анализа. В будущем вижу себя все в этих же сферах, возможно еще буду пробовать себя в ПМ и автоматизации.
- С. Мои цели на ближайшее будущее являются простыми и общечеловеческими, однако не менее привлекательными. Я планирую найти работу по душе, доделать ремонт в квартире, завести собаку и купить автомобиль. Просто и понятно.