

Проект: Игра "War Thunder"
Компания: Gaijin Entertainment
Тестировщик: Китчак Иван

Задача №1: Найти баги на видео и скриншоте и составить баг-репорты

Описание: В тестовом задании требовалось проанализировать видео и скриншоты для выявления багов, после чего составить баг-репорты с указанием всех необходимых атрибутов.

[Демонстрация 1](#)

[Демонстрация 2](#)

[Демонстрация 3](#)

Решение: Были составлены баг-репорты с учетом требований к их атрибутам, включая название, тип, приоритет, предшествующие условия, шаги для воспроизведения, и ожидаемый результат:

1. Открытие фонаря в движении	
Тип	Баг
Приоритет	Низкий
Сборка	2.27.1.45
№	Предусловие
1	Выбрать самолет с откидным фонарём
2	Начать игру на поверхности
№	Шаги для воспроизведения бага
1	Открыть/откинуть фонарь, если он закрыт
2	Набрать тягу 100%
3	Закрыть фонарь
4	Открыть фонарь (может открыться не с первого нажатия)
Результат:	Можно беспрепятственно использовать самолет с открытым фонарём

Покупка 1 дня премиум аккаунта без траты золотых орлов	
Тип	Баг
Приоритет	Высокий
Сборка	2.27.1.45
№ шага	Предусловие
1	На счету аккаунта должно быть минимум 190 золотых орлов
№ шага	Шаги для воспроизведения бага
1	В главном меню нажать на количество золотых орлов на аккаунте, тем самым открыть окно с тарифами на покупку золотых орлов
2	Закрыть окно с тарифами на покупку золотых орлов
3	Кликнуть по иконке премиум аккаунта
4	Выбрать покупку 1 дня премиум аккаунта

5	Подтвердить покупку 1 дня премиум аккаунта
Результат:	Увеличивается количество дней премиум аккаунта на 1, при этом количество золотых орлов не уменьшается

3. Багов не обнаружено

Задача №2: Составить чек-лист на выявление критичных проблем

Описание: Требовалось создать чек-лист с пятью и более пунктами для выявления критичных проблем функционала, представленном на [видео](#).

Решение: Разработан чек-лист, направленный на проверку критических аспектов функционала "Обучение экипажа," чтобы удостовериться в корректной работе с ресурсами, необходимыми для повышения умений и квалификаций:

Обучение экипажа		
Дата		28.09.2024
Сборка		2.27.1.45
Тестировщик		Китчак Иван
Функция	Действие	Статус
Повышение умения	Повысить умение с достаточным количеством очков умений	
	Невозможность повысить умение с недостаточным количеством очков умений	
	Невозможность повысить умение при достижении максимального значения данного умения	
Повышение квалификации	Повышение квалификации до уровня "Эксперт" с достаточным количеством серебряных львов	
	Повышение квалификации до уровня "АС" с достаточным количеством серебряных львов, повышенной квалификацией до уровня "Эксперт" и при достижении необходимого уровня	
	Невозможность повышении квалификации до уровня "Эксперт" с недостаточным количеством серебряных львов	
	Невозможность повышения квалификации до уровня "АС" при достижении необходимого уровня, квалификацией уровня "Эксперт", но с недостаточным количеством серебряных львов	
	Невозможность повышения квалификации до уровня "АС" с достаточным количеством серебряных львов, квалификацией уровня "Эксперт", но без достижения необходимого уровня	

	Невозможность повышения квалификации до уровня "АС" при достижении необходимого уровня, с достаточным количеством серебряных львов", но без квалификации уровня "Эксперт"	
Ускоренное обучение	Приобрести очки опыта с достаточным количеством золотых орлов	
	Приобрести очки опыта с недостаточным количеством золотых орлов	

Задача №3: Написать тест-кейсы для мини-игры "Тест-драйв"

Описание: Требовалось написать пять приоритетных тест-кейсов для режима мини-игры "Тест-драйв" на основании предоставленного [видео](#).

Решение: Разработаны тест-кейсы, приоритизированные по важности, для тестирования режима "Тест-драйв":

Мини игра "Тест-драйв"				
№	Тест-кейс	Действия	Ожидаемый результат	Фактический результат
1	Запуск режима "Пробный выезд" на уровне "Аркадные бои", для приобретенных танков.	<p>Предусловие:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Убедиться, что требуемый к выезду танк приобретен; ● Открыто главное меню игры (Ангар). <p>Шаги:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. В главном меню, внизу выбрать и кликнуть ПКМ по требуемому к выезду танку; 2. В выпадающем меню выбрать вариант "Пробный выезд"; 3. В открывшемся окне, в параметре "Уровень", выбрать вариант "Аркадные бои"; 4. Справа-снизу окна настройки пробного выезда нажать кнопку "Ок". 	<ol style="list-style-type: none"> 1. В месте клика появляется выпадающее меню с несколькими вариантами; 2. Открывается окно предварительной настройки режима "Пробный выезд"; 3. Напротив параметра "Уровень" располагается вариант "Аркадные бои"; 4. Появляется загрузочный экран, а после окончания загрузки начинается режим "Пробный выезд". 	
2	Танк может передвигаться.	<p>Предусловие:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Выполнить последовательность действий тест-кейса № 1. <p>Шаги:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Использовать элемент управления, отвечающий за движение вперед; 2. Использовать элемент управления, отвечающий за движение направо; 3. Использовать элемент управления, отвечающий за движение налево; 4. Использовать элемент управления, отвечающий за движение назад. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Танк движется вперед; 2. Танк движется направо; 3. Танк движется налево; 4. Танк движется назад. 	
3	Танк может двигать орудием (если модель танка предусматривает движение орудия) и производить залпы.	<p>Предусловие:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Выполнить последовательность действий тест-кейса № 1. <p>Шаги:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Использовать элемент управления, отвечающий за наведение; 2. Использовать элемент управления, отвечающий за выстрел из орудия. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Камера движется в соответствии с командами, получаемыми от элемента управления, а орудие танка движется за прицелом (если модель танка предусматривает движение орудия); 2. Орудие танка производит залп в ту же сторону, в которую оно направлено. 	

4	Объекты на карте реагируют на взаимодействие с ними. На примере вражеских танков	<p>Предусловие:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Выполнить последовательность действий тест-кейса № 1. <p>Шаги:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Навести прицел на ближайший вражеский танк в поле зрения; 2. Произвести залп из орудия. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Внутриигровой прицел/прицел танка на экране совпадает с вражеским танком; 2. Получение информации о попадании по вражескому танку. 	
5	Проверка работы функции "Играть заново"	<p>Предусловие:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Выполнить последовательность действий тест-кейса № 1. <p>Шаги:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Нажать клавишу, отвечающую за открытие меню (На клавиатуре по умолчанию "Esc"); 2. В меню выбрать "Играть заново"; 3 В открывшемся окне выбрать вариант "Да". 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Открывается меню игры; 2. Открывается окно с вариантами подтверждения действия или отказа от него; 3. Появляется загрузочный экран, а после окончания загрузки снова начинается режим "Пробный выезд". 	

Заключение

Тестовое задание выполнено в соответствии с предоставленными требованиями. На основе анализа видео и скриншотов были составлены баг-репорты, чек-листы и тест-кейсы, которые охватывают ключевые элементы тестируемых аспектов игры.