

Отчет о тестировании ранней альфа-сборки Tribe Rush

Компания - Matryoshka

Шеронов Андрей - Junior QA



Содержание:

Окружение:	3
[TR-1] При 1 и 2 запуске, запрашивается разрешение на получение данных о местоположении устройства.	4
[TR-2] Приложение не разворачивается на весь экран смартфона.	5
[TR-3] В главном меню отсутствует кнопка “Настройки”.	6
[TR-4] В главном меню, при нажатии на поле с числом изумрудов, открывается окно для их приобретения.	7
[TR-5] В главном меню, при нажатии на поле с числом жизней, происходит только звуковой сигнал.	8
[TR-6] В премиум магазине одинаковые цены на все паки.	9
[TR-7] В премиум магазине и в главном меню, используется различная игровая валюта.	10
[TR-8] Во время загрузки уровня - черный фон.	11
[TR-9] В игре отсутствует музыка.	12
[TR-10] В игре присутствуют аудио эффекты, когда они отключены в настройках.	13
[TR-11] При сворачивании и повторном запуске, игра не ставится на паузу.	14
[TR-12] Не выбираются усилители при выборе уровня и в игре после их покупки.	15
[TR-13] Нет кнопки “рестарта” при прохождении уровня.	16
[TR-14] В тесте на уровне 7, используется слово “кухня” вместо “огород”.	17
[TR-15] Счет не изменяется в зависимости от оставшегося времени.	18
[TR-16] При приобретении усилителей в магазине, их количество не прибавляется в игре.	19
[TR-17] При приобретении усилителя в уровне, присутствует текст на английском языке.	20
[TR-18] После прохождения 10 уровня, появляется цифра 2 на главном экране и не запускается 11 уровень.	21
[TR-19] Отсутствует возможность выбора уровня.	22
Комментарий о выбранном формате оформления.	23
Наименование баг-репорта.	23
Шаги воспроизведения.	23
Фактический и ожидаемый результат.	23
Серьезность.	23
Вложения.	23

Окружение:

- Устройство – Samsung S20
- Разрешение экрана - 1440x3200 px
- ОС – Android 11
- Версия One UI – 3.1

[TR-1] При 1 и 2 запуске, запрашивается разрешение на получение данных о местоположении устройства.

Шаги воспроизведения:

1. Установить приложение.
2. Запустить игру.

Фактический результат:

Приложение запрашивает разрешение на получение данных о местоположении устройства.

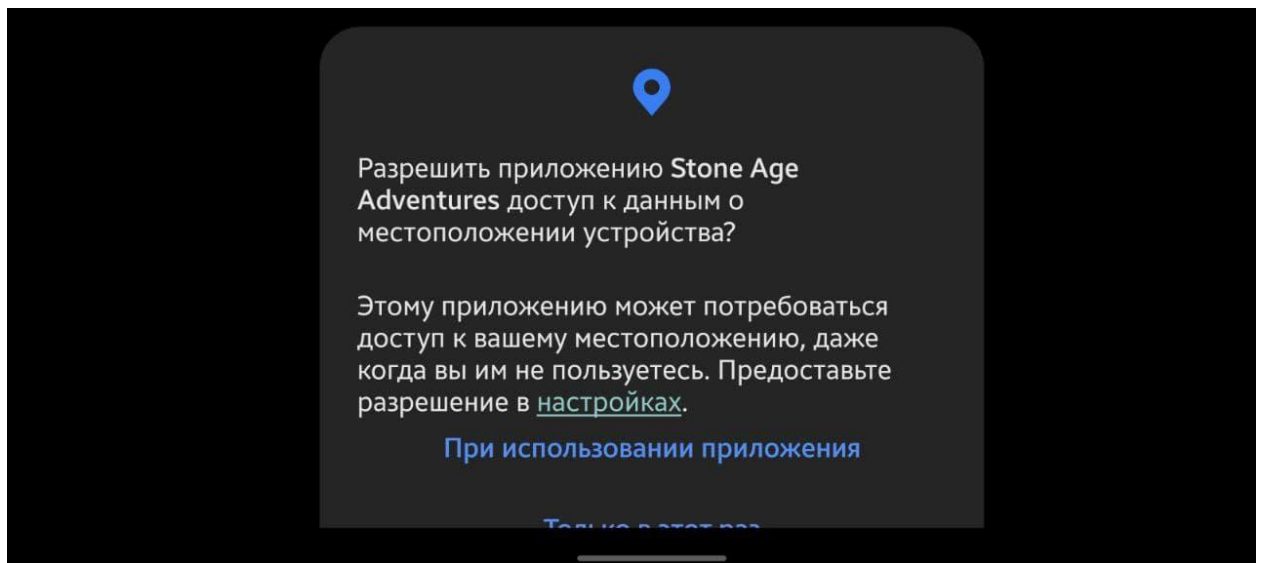
Ожидаемый результат:

Приложение не запрашивает разрешение на получение данных о местоположении.

Серьёзность:

Средняя.

Вложения:



[TR-2] Приложение не разворачивается на весь экран смартфона.

Шаги воспроизведения:

1. Установить приложение.
2. Запустить игру.

Фактический результат:

Приложение не разворачивается на весь экран смартфона.

Ожидаемый результат:

Приложение разворачивается на весь экран устройства.

Серьёзность:

Средняя.

Вложения:



[TR-3] В главном меню отсутствует кнопка “Настройки”.

Шаги воспроизведения:

1. Установить приложение.
2. Запустить игру.

Фактический результат:

В главном меню отсутствует кнопка “Настройки”.

Ожидаемый результат:

В главном меню присутствует кнопка “Настройки”.

Серьёзность:

Средняя.

Вложения:



[TR-4] В главном меню, при нажатии на поле с числом изумрудов, открывается окно для их приобретения.

Шаги воспроизведения:

1. Установить приложение.
2. Запустить игру.
3. Нажать на поле с числом изумрудов.

Фактический результат:

При нажатии на поле с числом изумрудов, открывается окно для их приобретения.

Ожидаемый результат:

Окно приобретения, должно открываться при нажатии на кнопку “Плюс”, которая находится правее числа.

Серьёзность:

Низкая.

Вложения:



[TR-5] В главном меню, при нажатии на поле с числом жизней, происходит только звуковой сигнал.

Шаги воспроизведения:

1. Установить приложение.
2. Запустить игру.
3. Нажать на поле с числом жизней.

Фактический результат:

При нажатии на поле с числом жизней, происходит только звуковой сигнал.

Ожидаемый результат:

При нажатии на кнопку “Плюс” рядом с числом жизней, помимо звукового сигнала, должно открываться окно для приобретения дополнительных жизней.

Серьёзность:

Высокая.

Вложения:



[TR-6] В премиум магазине одинаковые цены на все паки.

Шаги воспроизведения:

1. Установить приложение.
2. Запустить игру.
3. Нажать на поле с числом изумрудов.

Фактический результат:

В премиум магазине, цены на все паки одинаковые.

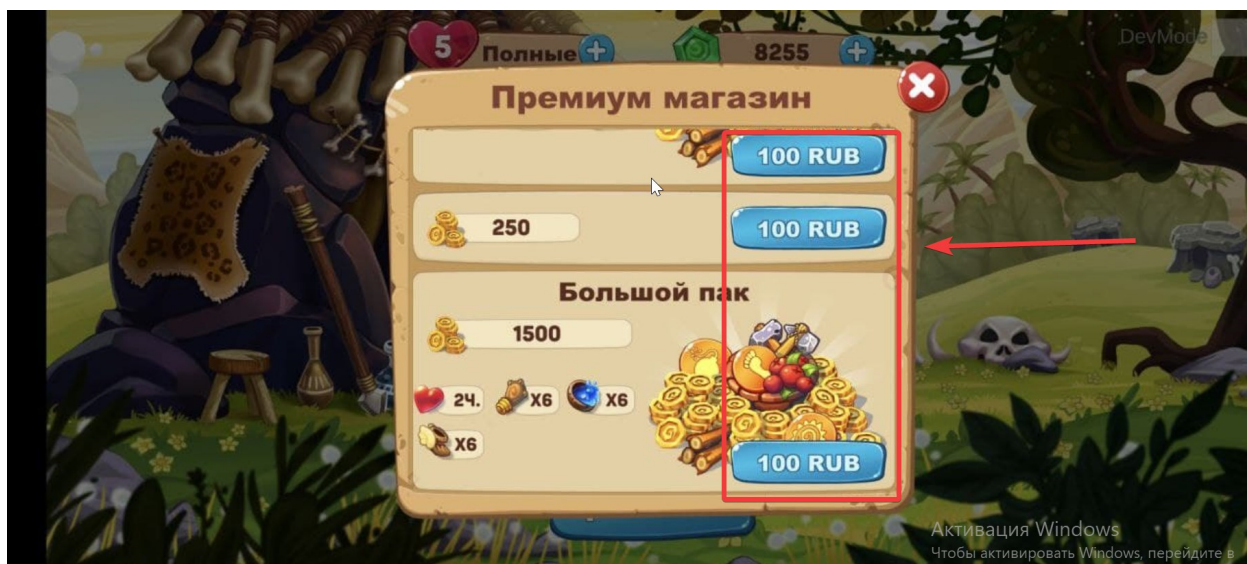
Ожидаемый результат:

В премиум магазине, цены соответствует размеру пака (чем больше, тем дороже).

Серьёзность:

Высокая.

Вложения:



[TR-7] В премиум магазине и в главном меню, используется различная игровая валюта.

Шаги воспроизведения:

1. Установить приложение.
2. Запустить игру.
3. Нажать на поле с числом изумрудов.

Фактический результат:

В премиум магазине и в главном меню, используется различная игровая валюта.

Ожидаемый результат:

В премиум магазине, главном меню и во всей игре, используется одинаковая игровая валюта, либо монеты, либо изумруды.

Серьёзность:

Низкая.

Вложения:



[TR-8] Во время загрузки уровня - черный фон.

Шаги воспроизведения:

1. Установить приложение.
2. Запустить игру.
3. Запустить любой уровень.

Фактический результат:

Во время загрузки уровня - черный фон.

Ожидаемый результат:

Во время загрузки уровня, присутствует фон согласно тематике игры.

Серьёзность:

Низкая.

Вложения:



[TR-9] *В игре отсутствует музыка.*

Шаги воспроизведения:

1. Установить приложение.
2. Запустить игру.

Фактический результат:

В игре отсутствует музыка.

Ожидаемый результат:

В игре присутствует музыкальное сопровождение.

Серьёзность:

Высокая.

[TR-10] В игре присутствуют аудио эффекты, когда они отключены в настройках.

Шаги воспроизведения:

1. Установить приложение.
2. Запустить игру.
3. Запустить любой уровень.
4. Нажать на знак паузы.
5. Отключить аудио эффекты.

Фактический результат:

В игре присутствуют аудио эффекты, когда они отключены в настройках.

Ожидаемый результат:

Работает опция - отключения аудио эффектов.

Серьёзность:

Высокая.

Вложения:



[TR-11] При сворачивании и повторном запуске, игра не ставится на паузу.

Шаги воспроизведения:

1. Установить приложение.
2. Запустить игру.
3. Запустить любой уровень.
4. Свернуть игру.
5. Вновь войти в игру используя меню свернутых приложений.

Фактический результат:

При сворачивании и повторном запуске, игра не ставится на паузу.

Ожидаемый результат:

Работает опция - отключения аудио эффектов.

Серьёзность:

Средняя.

[TR-12] Не выбираются усилители при выборе уровня и в игре после их покупки.

Шаги воспроизведения:

1. Установить приложение.
2. Запустить игру.
3. Зайти в премиум магазин и приобрести усилители.
4. Запустить любой уровень.

Фактический результат:

Не выбираются усилители при выборе уровня и в игре.

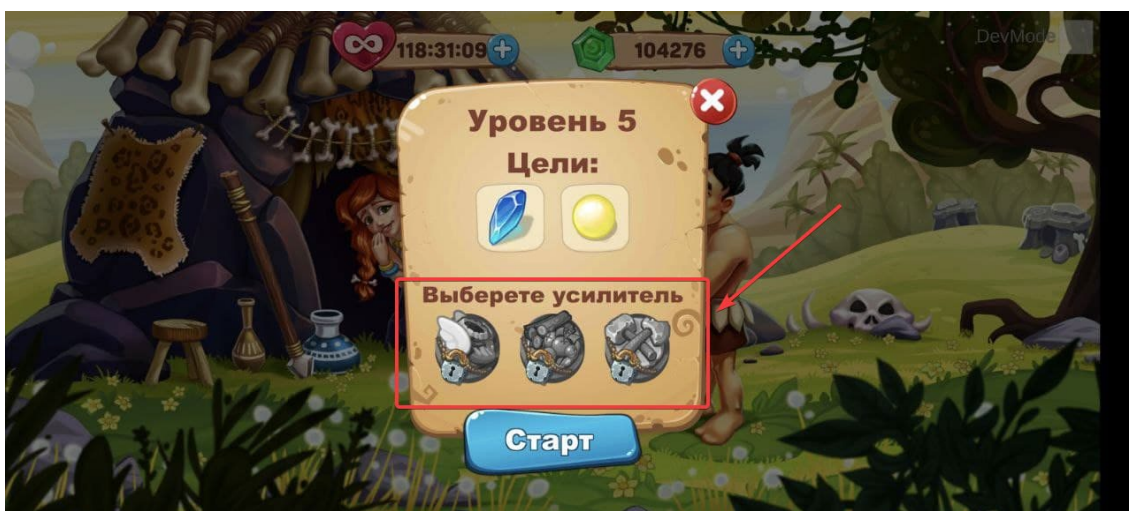
Ожидаемый результат:

Усилители можно выбрать как при запуске уровня, так и во время игры.

Серьёзность:

Средняя.

Вложения:



[TR-13] Нет кнопки “рестарта” при прохождении уровня.

Шаги воспроизведения:

1. Установить приложение.
2. Запустить игру.
3. Запустить любой уровень.
4. Нажать на кнопку паузы.

Фактический результат:

Нет кнопки рестарта уровня.

Ожидаемый результат:

В меню паузы, присутствует кнопка рестарта уровня.

Серьёзность:

Средняя.

Вложения:



[TR-14] В тесте на уровне 7, используется слово “кухня” вместо “огород”.

Шаги воспроизведения:

1. Установить приложение.
2. Запустить игру.
3. Запустить уровень 7.
4. Собрать несколько ресурсов, для появления соответствующего диалогового окна.

Фактический результат:

В тесте на уровне 7, используется слово “кухня” вместо “огород”.

Ожидаемый результат:

Слово “кухня” заменено на “огород”.

Серьёзность:

Низкая.

Вложения:



[TR-15] Счет не изменяется в зависимости от оставшегося времени.

Шаги воспроизведения:

1. Установить приложение.
2. Запустить игру.
3. Запустить любой уровень.
4. Пройти уровень.

Фактический результат:

Счет не изменяется в зависимости от оставшегося времени.

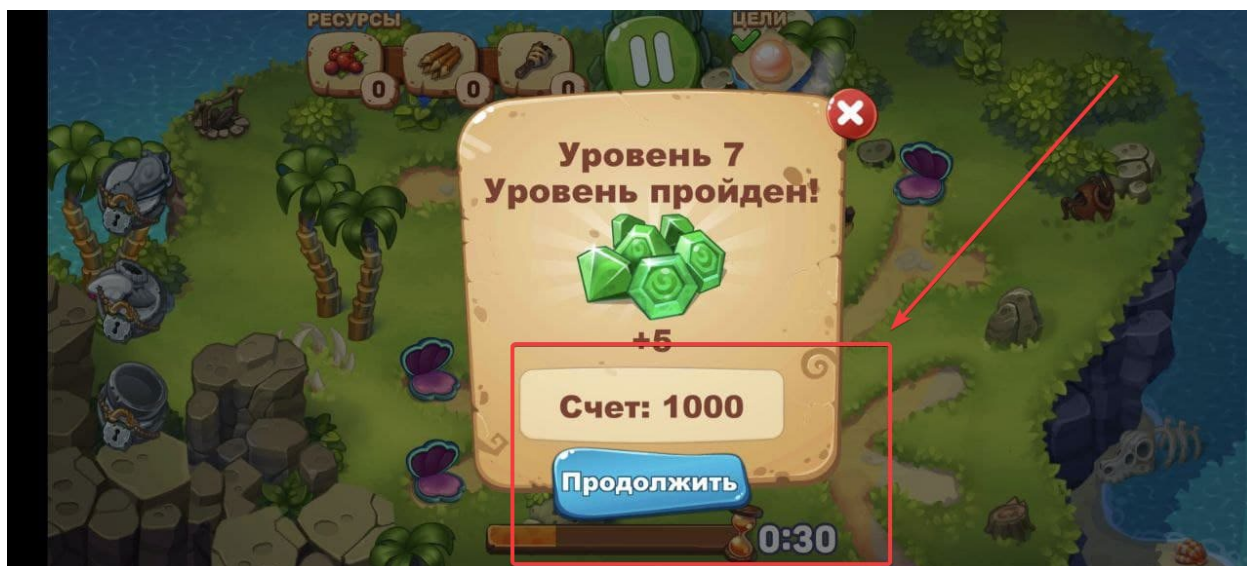
Ожидаемый результат:

Счет меняется в зависимости от оставшегося времени, чем больше времени остается, тем больше счет и наоборот.

Серьёзность:

Средняя.

Вложения:



[TR-16] При приобретении усилителей в магазине, их количество не прибавляется в игре.

Шаги воспроизведения:

1. Установить приложение.
2. Запустить игру.
3. Зайти в премиум магазин и приобрести любой усилитель.
4. Запустить уровень 9 или выше.

Фактический результат:

При приобретении усилителей в магазине, их количество не прибавляется в игре.

Ожидаемый результат:

Приобретенные усилители в премиум магазине, релевантно отображаются в игре.

Серьёзность:

Высокая.

Вложения:



[TR-17] При приобретении усилителя в уровне, присутствует текст на английском языке.

Шаги воспроизведения:

1. Установить приложение.
2. Запустить игру.
3. Запустить уровень 9 или выше.
4. Использовать все бонусы.
5. Нажать на кнопку “Плюс” рядом с бонусом.

Фактический результат:

При приобретении усилителя на уровне, присутствует текст на английском языке.

Ожидаемый результат:

Описание бонуса переведено на русский язык.

Серьёзность:

Низкая.

Вложения:



[TR-18] После прохождения 10 уровня, появляется цифра 2 на главном экране и не запускается 11 уровень.

Шаги воспроизведения:

1. Установить приложение.
2. Запустить игру.
3. Пройти 10 уровень.
4. Запустить 11 уровень.

Фактический результат:

После прохождения 10 уровня, появляется цифра 2 на экране и не запускается 11 уровень.

Ожидаемый результат:

Описание бонуса переведено на русский язык.

Серьёзность:

Средняя.

Вложения:



[TR-19] Отсутствует возможность выбора уровня.

Шаги воспроизведения:

1. Установить приложение.
2. Запустить игру.
3. Пройти 1 уровень.

Фактический результат:

Отсутствует возможность выбора уровня.

Ожидаемый результат:

Присутствует возможность выбора любого пройденного уровня.

Серьёзность:

Высокая.

Вложения:



Комментарий о выбранном формате оформления.

Данный вид оформления баг-репортов был выбран по ряду причин.

Наименование баг-репорта.

Краткое и емкое наименование баг-репорта, позволяет разработчику понять в чем проблема, только лишь ознакомившись с заголовком. Наименования составлены по принципу - Что? Где? Когда? Как и говорилось выше это позволяет получать емкие заголовки в которых изложена только суть, что значительно экономит время разработчику.

Шаги воспроизведения.

Шаги необходимы для точного воспроизведения бага, что необходимо для его исправления. Это позволит воспроизвести баг разработчику или другому тестировщику, при регрессионном тестировании.

Фактический и ожидаемый результат.

Фактический результат показывает, как на данный момент работает какая-либо функция, а ожидаемая, как это должно работать согласно спецификации. Последовательное описание двух результатов, позволяет быстро понять другому тестировщику или разработчику, что и как работает на данный момент и как это должно функционировать согласно документам/спецификации.

Серьезность.

Серьезность необходима для понимания какого размера ущерб наносит продукту. Как правило, серьезность бага определяет тестировщик. Есть различные виды серьезности:

- Высокая: ошибка приводит приложение в нерабочее состояние, неправильно работающая ключевая бизнес-логика, дыра в системе безопасности или проблема приводящая в нерабочее состояние какой-либо функционал приложения.
- Средняя - нарушение части второстепенного функционала приложения или отдельного модуля.
- Низкая: нарушения второстепенного функционала приложения или модуля, не влияющее на бизнес-логику, нарушение вызывает неудобство в работе (например проблемы с пользовательским интерфейсом), различные косметические недочеты, опечатки и т.д.

Вложения.

Вложения необходимы для более точного понимания, насколько сильно фактический результат, отличается от ожидаемого. Как правило, во вложениях используются скриншоты, скринкасты, ссылки на требования и логи. В данном тестировании продукта использовались исключительно скриншоты.