|  |  |
| --- | --- |
|  | **Тестовый документ** |

## **Аннотация теста**

|  |  |
| --- | --- |
| **Название проекта** | World of Tanks |
| **Рабочая версия** | 1.20 |
| **Имя тестирующего** | Кириллов Степан |
| **Дата(ы) теста** | **11.03.2023** |

## **Расшифровка тестовых информационных полей:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Поле** | **Описание** |
| **Название проекта** | Название тестируемого проекта |
| **Рабочая версия** | Версия проекта/программного обеспечения (первый тест считается 1.0). |
| **Имя тестирующего** | Имя того, кто проводил тесты |
| **Дата(ы) теста** | Дата(ы) проведения тестов – это один или несколько дней. Если тесты проводились в более протяженный период времени, нужно отметить отдельную дату для каждого теста. |
| **Тестовый пример #** | Уникальный ID для каждого тестового примера. Следуйте некоторым конвенциям, чтобы указать типы тестов. Например,‘TC\_UI\_1′ означает‘user interface test case #1′ ( ТС\_ПИ\_1: тестовый случай пользовательского интерфейса#1) |
| **Приоритет тестирования**  *(Низкий/Средний/Высокий)* | Насколько важен каждый тест. Приоритет тестирования для бизнес-правил и функциональных тестовых случаев может быть средним или высоким, в то время как незначительные случаи пользовательского интерфейса могут иметь низкий приоритет. |
| **Заголовок/название теста** | Название тестового случая. Например, Подтвердите страницу авторизации с действительным именем пользователя и паролем. |
| **Краткое изложение теста** | Описание того, что должен достичь тест. |
| **Этапы теста** | Перечислите все этапы теста подробно. Запишите этапы теста в том порядке, в котором они должны быть реализованы. Предоставьте как можно больше подробностей и разъяснений. Пронумерованный список – хорошая идея. |
| **Тестовые данные** | Перечислите/опишите все тестовые данные, используемые для данного тестового случая. Так, фактические используемые входные данные можно отслеживать по результатам тестирования. Например, Имя пользователя и пароль для подтверждения входа. |
| **Ожидаемый результат** | Каким должен быть вывод системы после выполнения теста? Подробно опишите ожидаемый результат, включая все сообщения/ошибки, которые должны отображаться на экране. |
| **Фактический результат** | Каким должен быть фактический результат после выполнения теста? Опишите любое релевантное поведение системы после выполнения теста. |
| **Предварительное условие** | Любые предварительные условия, которые должны быть выполнены до выполнения теста. Перечислите все предварительные условия для выполнения этого тестового случая. |
| **Постусловие** | Каким должно быть состояние системы после выполнения теста? |
| **Статус**  *(Зачет/Незачет)* | Если фактический результат не соответствует ожидаемому результату, отметьте тест как неудачный. В ином случае обновление пройдено. |
| **Примечания/комментарии** | Используйте эту область для любых дополнительных заметок/комментариев/вопросов. Эта область предназначена для поддержки вышеуказанных полей (например, если есть некоторые особые условия, которые не могут быть описаны в любом из вышеуказанных полей, или если есть вопросы, связанные с ожидаемыми или фактическими результатами). |

## **Тестовый пример #1:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Тестовый пример #** | ТС\_ПИ\_1 |
| **Приоритет тестирования** | Высокий |
| **Заголовок/название теста** | Запуск видео в Wargaming Game Center |
| **Краткое изложение теста** | Дойти с помощью кнопок до окна с видео и запустить его |
| **Этапы теста** | 1.Запускаем GC  2. Нажимаем на вкладку Боевой пропуск. Сезон X  3. Запустить видео |
| **Тестовые данные** | Нет |
| **Ожидаемый результат** | В окне воспроизводится видео с краткой информацией о Боевом пропуске |
| **Фактический результат** | В окне воспроизводится видео с краткой информацией о Боевом пропуске |
| **Статус** | Зачет |
| **Предварительное условие** | 1. Приложение скачано на ПК 2. У пользователя установлен Wargaming game Center |
| **Постусловие** | Без изменений |
| **Примечания/комментарии** | Пользователь может не догадаться нажать на окно с информацией |

## **Тестовый пример #2:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Тестовый пример #** | ТС\_ПИ\_2 |
| **Приоритет тестирования** | Высокий |
| **Заголовок/название теста** | Вход в аккаунт WGC |
| **Краткое изложение теста** | Пользователь должен выполнить вход в свой акк WGC |
| **Этапы теста** | 1. Запустить WGC 2. Нажать на кнопку «Войти» 3. Ввести почту и пароль 4. Нажать на кнопку «Войти» |
| **Тестовые данные** | Почта и пароль для подтверждения входа |
| **Ожидаемый результат** | Пользователь добавляет свой аккаунт в WGC |
| **Фактический результат** | Пользователь входит в свой аккаунт в WGC |
| **Статус** | Зачет |
| **Предварительное условие** | 1. У пользователя есть аккаунт в WGC 2. У пользователя установлен WGC |
| **Постусловие** | Без изменений |
| **Примечания/комментарии** | Нет |

## **Тестовый пример #3:**

|  |  |
| --- | --- |
| Тестовый пример **#** | ТС\_ПИ\_3 |
| **Приоритет тестирования** | Высокий |
| **Заголовок/название теста** | Изменение механики оглушения |
| **Краткое изложение теста** | Проверить обновления оглушения, урон по собственной машине, время оглушения будет точной цифрой, или изменится |
| **Этапы теста** | 1. Запустить WGC 2. Запустить игру 3. Зайти в тестовую комнату 4. Найти помощников 5. Запустить бой 6. Проверить новую механику |
| **Тестовые данные** | Почта и пароль для подтверждения входа |
| **Ожидаемый результат** | Механика оглушения работает по заданным изменениям |
| **Фактический результат** | Механика оглушения работает по заданным изменениям, создает игрокам новые ощущения от геймплея |
| **Статус** | Зачет |
| **Предварительное условие** | 1. У пользователя есть аккаунт в WGC 2. Пользователь является супертестером Wargaming 3. У пользователя установлен WGC 4. На ПК имеется игра World of Tanks |
| **Постусловие** | Без изменений |
| **Примечания/комментарии** | Арт-Сау имеет уникальный геймплей, в отличие от других танков, игроки продолжают страдать уже 8 лет |

## **Тестовый пример #4:**

|  |  |
| --- | --- |
| Тестовый пример **#** | ТС\_ПИ\_4 |
| **Приоритет тестирования** | Высокий |
| **Заголовок/название теста** | Ребаланс техники в 1.20 |
| **Краткое изложение теста** | Разносторонние балансные правки призваны скорректировать боевую эффективность этой техники, сохранив при этом ключевые особенности игрового процесса. |
| **Этапы теста** | 1. Запустить WGC 2. Запустить игру 3. Найти помощников 4. Запустить случайные бои 5. Сделать выводы по новым ТТХ |
| **Тестовые данные** | Почта и пароль для подтверждения входа; танк Centurion Action X |
| **Ожидаемый результат** | Centurion Action X должен показать отличные результаты в боях |
| **Фактический результат** | Centurion Action X должен показать отличные результаты в боях |
| **Статус** | Зачет |
| **Предварительное условие** | 1. У пользователя есть аккаунт в WGC 2. Пользователь является супертестером Wargaming 3. У пользователя установлен WGC 4. На ПК имеется игра World of Tanks |
| **Постусловие** | Centurion Action X должен стать конкурентоспособен со своими одноклассниками по уровню |
| **Примечания/комментарии** | Centurion Action X стал конкурентом M48A5 Patton и Leopard 1 |

## **Test case #5:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Test Case #** | ТС\_ПИ\_5 |
| **Приоритет тестирования** | Высокий |
| **Заголовок/название теста** | Первопроходец из новой ветки: обзор BZ-176 |
| **Краткое изложение теста** | Тестирование танка BZ-176 с новой механикой «Реактивных ускорителей» и 160-мм орудием |
| **Этапы теста** | 1. Запустить WGC 2. Запустить игру 3. Найти помощников 4. Запустить случайные бои 5. Сделать выводы по новым ТТХ |
| **Тестовые данные** | Аккаунт тестера Wargaming |
| **Ожидаемый результат** | BZ-176 будет показывать превышенные результаты в боях |
| **Фактический результат** | BZ-176 показывает наилучшие результаты |
| **Статус** | Зачет |
| **Предварительное условие** | 1. У пользователя есть аккаунт в WGC 2. Пользователь является супертестером Wargaming 3. У пользователя установлен WGC 4. На ПК имеется игра World of Tanks |
| **Постусловие** | Танкам новой ветки не добавлять фугасные орудия! |
| **Примечания/комментарии** | BZ-176 стал слишком имболансным танком |