

Задание 1

Ваша задача - разбить игру "Royal Match" на модули для тестирования. Игра состоит из различных функциональностей, и ваша цель - идентифицировать и описать эти модули и их функциональности в google document, чтобы обеспечить более эффективное тестирование.

Решение.

Затраченное время = 1ч без учета исследовательского тестирования

Функциональности:

1. Матч3 уровни (трата жизни при старте уровня, трата ходов при успешном соединении элементов, соединение однотипных элементов с получением очков, целевые объекты уровня, докупка ходов после окончания возможных)
2. Бонусные уровни (нет целевых объектов, уровень заканчивается после траты всех ходов)
3. Кошмар короля (уровень заканчивается после выполнения целевого де)
4. Бустеры и бонусы (разблокировка по уровням, выбор бустеров до входа в уровень, использование бустеров и бонусов в уровне, получение бустеров при определенном соединении одинаковых элементов)
5. Территории и зоны (открытие зоны за звезды при достаточном количестве, последовательная разблокировка зон для открытия, последовательная разблокировка территорий после открытия всех зон предыдущей, переход на новую территорию после открытия всех зон предыдущей, просмотр завершенных территорий, получение награды за открытие всех зон территории)
6. Рейтинг игроков (конкурс недели с наградами за первые 3 места среди 10 случайных игроков, рейтинг игроков по всему миру и в локации игрока, рейтинг команд по всему миру и в локации игрока, обновление рейтинга раз в период)
7. Друзья (отображение списка друзей из FB играющих в RM, добавление друзей по ID)
8. Главный экран (фон = территория с текущим прогрессом открытых зон, каунтеры золота, жизней и звезд, иконки офферов, ивентов, профиля игрока, настроек, БП, иконка лихорадки с текущим прогрессом и уровнем)
9. Профиль игрока (отображение статистики и имени игрока, изменение и отображение никнейма, аватара, рамки, темы и нашивки игрока)
10. Лавка (активация БП, отображение и покупка доступных офферов, отображение и покупка стандартных офферов)
11. Ивенты (старт ивента, принятие участия, получение очков при выполнении целевых действий, получение награды при достижении прогресса)
12. Настройки (вкл\выкл музыки и звука, вибраций, подсказок и уведомлений, поддержка, сохранение прогресса, установление родительского контроля на покупки и чат по пин-коду, ссылки на ФБ и Инст с наградой за переход)
13. Настройки в уровне (вкл\выкл музыки и звука, вибраций, синхронизированные с общими настройками, кнопка выхода из уровня с тратой жизни)
14. Команды (поиск команды, подбор подходящей по параметрам команды, просмотр инфы по команде из поиска, создание команды, список команд для присоединения)

15. Коллекции (получение карт, отправка копий карт, награды за собранные части коллекций, награда за фулл собранную коллекцию, открытие сундуков за звезды копий карт)
16. Инфо поп-апы в разных механиках (открываются по нажатию кнопки инфо, последовательное появление элементов поп-апа, закрытие по нажатию в любое место экрана)

Задание 2

Вы работаете в качестве тестировщика мобильной игры матч3, где игроки должны соединять три и более одинаковых элементов для получения очков. Ваша задача - разработать тестовый план и провести тестирование различными техниками тест-дизайна для следующего сценария игры:

Сценарий:

- 1. Игрок открывает приложение и выбирает уровень игры.*
- 2. Игрок начинает игру на выбранном уровне и должен соединить три и более одинаковых элементов для получения очков.*
- 3. Игра заканчивается, когда игрок исчерпывает все ходы или достигает целевого количества очков.*

Какие вы будете использовать техники тест-дизайна и какие тест-кейсы вы будете создавать для каждой техники?

Решение.

Затраченное время = 0,5 ч

Тест план:

1. Запуск уровня
2. Матч3 механика (соединение 3+ элементов)
3. Завершение уровня при достижении целевого количества очков
4. Завершение уровня при исчерпании всех ходов

Техники тест-дизайна:

эквивалентное разбиение и граничные значения (для кейсов номер 5-7), угадывание ошибок и исследовательское тестирование.

Тест-кейсы:

1. Кнопка запуска уровня отображается на Главном экране
2. Окно запуска уровня открывается по нажатию на соответствующую кнопку на Главном экране
3. Окно запуска уровня соответствует макетам (с учетом xN награды, сложности, активных и доступных ивентов)
4. Экран уровня открывается по нажатию на кнопку Играть в окне выбора уровня
5. При соединении 2 одинаковых элементов на поле игрок не получает очки
6. При соединении 3 одинаковых элементов на поле игрок получает очки
7. При соединении 3+ одинаковых элементов на поле игрок получает очки

8. При соединении 4+ одинаковых элементов в определенном расположении на поле игрок получает очки + на поле появляется соответствующий расположению бустер
9. После достижения целевого значения очков уровень успешно завершается и игрок получает награду
10. После успешного завершения окно уровня закрывается и игроку доступен для прохождения следующий уровень
11. После траты всех доступных ходов без достижения целевого значения очков уровень завершается, при этом игрок не получает награду
12. После неуспешного завершения уровня тратится одна жизнь
13. После неуспешного завершения уровня игрок может запустить уровень еще раз при достаточном количестве жизней

Задание 3

Ваша задача - проверить правильность оформления баг-репорта, который был получен от пользователя игры "Royal Match". Отчет содержит информацию о проблеме, включая описание бага, шаги для воспроизведения и дополнительную информацию.

Проверьте баг-репорт и определите, соответствует ли он требованиям для правильного оформления.

Отчет о баге:

Номер бага: RM001

Описание: при прохождении уровня 50 в игре "Royal Match", возникает ошибка и игра зависает, не позволяя продолжить игру. Проблема возникает каждый раз, когда я пытаюсь пройти этот уровень.

Шаги для воспроизведения:

1. Запустите игру "Royal Match".
2. Войдите в свою учетную запись или создайте новую, если у вас еще нет аккаунта.
3. Продвиньтесь до уровня 50.
4. Попробуйте пройти этот уровень, собирая нужные фишки.
5. Обратите внимание, что после выполнения последнего хода, игра зависает и не реагирует на нажатия.

Ожидаемый результат: Уровень 50 должен быть успешно пройден, и игра должна перейти на следующий уровень.

Дополнительная информация:

- Версия игры: 2.1.0
- Платформа: Android 10
- Проблема возникает только на уровне 50, все остальные уровни проходят без проблем.
- У меня достаточно свободного места на устройстве.

Решение.

Затраченное время = 0,5 ч

-
- Т.к. баг отправлен пользователем, то не ожидается указание критичности и приоритета бага.
- Не хватает также краткого описания бага для заголовка, например, "Игра зависает после выполнения цели 50го уровня"
- В описании недостаточно детально описан момент возникновения ошибки. Нужно уточнить, что она возникает в момент достижения целевого значения очков
- *"Проблема возникает каждый раз, когда я пытаюсь пройти этот уровень."* можно заменить на Воспроизводимость 100%, но при таком значении можно этот пункт не указывать
- Избыточные шаги 1-3.
- Шаг 4 нужно заменить на шаги "Запустить 50 уровень", "Получить целевое значение очков"
- Шаг 5 нужно вынести в Фактический результат, сократить и добавить деталей. В результате чего получится "После достижения целевого значения очков игрока зависает"
- Т.к. баг отправлен пользователем, то можно будет скачать его сейв, попробовать воспроизвести баг и добавить лог ошибки