

# Предисловие

За основу была взята игра Homescapes компании Playrix. Потраченное время на выполнение - около трех часов

## Задание 1

В списке я выделила основные элементы игры и модули, из которых они состоят. Для написания чеклиста был выбран модуль Банка.

Основные элементы игры:

1. Основная механика игры - match-3 и её основные элементы:
  - a. Поле перемещения тайлов (Основное игровое поле, где соединение трех и более тайлов одного цвета приводит к их исчезновению).
  - b. Цель, достижение которой завершает уровень победой.
  - c. Ограничение по времени или количеству ходов, за которое нужно выполнить цель.
  - d. Игровые бустеры, приобретаемые заранее на уровень или получаемые при метче более трех тайлов (ракеты, самолетики, бомбы, диско шар).
  - e. Бустеры, которые можно получить только в награду или за внутриигровую покупку (молотки для уничтожения одного тайла или полосы, перчатки).
  - f. Временные события (получение большего количества бустеров при получении серии побед или связанные с Live-ops объекты).
2. Внутриигровые платежи:
  - a. Внутриигровые покупки, доступные для приобретения постоянно (Банк, Золотой резерв).
  - b. Сезонный пропуск.
  - c. Временные офферы (Энергетическое предложение, Спецпредложение, Офферы Live-ops активностей).
  - d. Начисление софт валюты на уровнях match-3.
3. Live-ops активности (Турниры, Сундук союза, Экспедиции на другие локации).
4. Мета:
  - a. Декорирование дома.
  - b. Квесты и звезды.
  - c. Взаимодействие персонажей с объектами на локации и их перемещение.
  - d. Диалоговые окна и баблы.
  - e. Планшет:
    - i. Элементы погружения в сюжет через вкладку Сеть.
    - ii. Почта.
    - iii. Кастомизация персонажей и локаций.
5. Механика жизней.
6. Клань - союзы:
  - a. Чат.
  - b. Список клана.
  - c. Рейтинги игроков и кланов.
7. Внутриигровые настройки:
  - a. Аватар и имя профиля.
  - b. Синхронизация аккаунта, id аккаунта, сохранение и удаление прогресса.
  - c. Настройки игры (Звук, Музыка, Вибрация, Уведомления, Язык).

- d. Информация о игре (Ссылки на политику конфиденциальности и условия использования, а также версия игры и используемые лицензии).
- e. Взаимодействие с сообществом (Новости, ссылки на соцсети, ссылки на другие игры компании).

## Чек лист проверки Банка

- ☐ Банк становится доступен после 5 уровня в match-3. Нажатие на счетчик монет открывает окно банка.
- ☐ Счетчик монет в HUD меты появляется после 5 уровня.
- ☐ При нехватке монет во время уровня match-3 открывается Банк. Игра ставится на паузу, после его закрытия игрок может продолжить уровень.
- ☐ В малом окне банка отображаются два оффера или офер и сезонный пропуск в больших ячейках, несколько инапов в маленьких ячейках, кнопка “Больше предложений!” и кнопка закрытия окна.
- ☐ Кнопка крестика или тап вне окна Банка закрывает его.
- ☐ Нажатие на кнопку “Больше предложений!” открывает полный список инапов.
- ☐ UI окна корректно отображается на устройствах разного разрешения экрана (телефонах, планшетах и других).
- ☐ Наполнение инапов и стоимость отображаются корректно.
- ☐ Спецпредложения для новых игроков изменяют стоимость через время, заданное в ТЗ.
- ☐ Сезонный пропуск отображается в первой ячейке, если он доступен игроку.
- ☐ Цены корректно отображаются в разных региональных валютах.
- ☐ Проверка корректного совершения покупки. После приобретения оффера или инапа игроку начисляется обещанная награда.
- ☐ Проверка отмены платежа во время совершения оплаты. Игроку отображается окно отмены покупки награда не начисляется.
- ☐ Перезапуск по время совершения платежа. Покупка начисляется при входе в игру.
- ☐ Совершения покупки без интернета. Награда за покупку не начисляется, так как не была совершена оплата.
- ☐ При взаимодействии с Банком и покупке инапов отправляются события аналитики с правильными значениями параметров.
- ☐ Локализация окна верна на всех языках.
- ☐ При открытии и закрытии Банка воспроизводится звук открытия/закрытия окна.

## Задание 2

1. В поле возможно вписать имя. После написания обычного имени игрок может продолжить игру, нажав на кнопку Next.
2. Проверка пустого значения. Поле не должно оставаться пустым и пропускать игрока дальше. Если поле возможно оставить пустым, то имя может заменяться на Player или подобное стандартное обозначение игрока.
3. Проверка максимально допустимого количества символов. Обычно в поле ника есть ограничение на вводимое количество символов.
4. Попытка ввода символов больше максимального значения. Если это возможно, то ввести в два раза больше максимума символов.
5. Попытка ввода символов на один меньше максимального значения.

6. Имя игрока может состоять из одного символа.
7. Поле нельзя оставить пустым, вписав в него пробел или иной непечатный символ.
8. Проверка переноса строки с помощью Enter.
9. Проверка допустимых символов различных языков. В том числе азиатских, семитских языков и кириллица
10. Допустимость ввода цифр и спецсимволов ASCII.
11. Возможность ввода символов не из списка ASCII, например - эмодзи.
12. Ввод текста с пробелом в любой части строки.
13. Вставка скопированного текста и вырезание текста из поля ввода.
14. Проверка цензурного фильтра. Если в игре есть ограничение на мат, то ввод такого имени будет заблокирован.
15. Попытка ввода SQL-инъекции.
16. Попытка ввода XSS скрипта или XML тегов.
17. Нажатие на кнопку Random, если поле имени было пустым. Нажатие вставляет одно из заранее подготовленных имени игрока в поле ввода.
18. Нажатие на кнопку Random, если поле имени не было пустым. После нажатия на кнопку рандома написанное в поле ввода стирается и заменяется на одно из заранее подготовленным имен.

## Задание 3

По скриншоту в задании и описанию можно предположить несколько вариантов ошибки:

1. На экране отсутствует количество валюты, доступное игроку.
2. Если на скриншоте валюта игры отображается в правом нижнем углу экрана и равна 0, тогда в окне бонусов на кнопке оплаты используется некорректная иконка.
3. После появления окна "Бонусы" в игре снизилось качество текстур.

Заголовок: На экране покупки бонусов не отображается баланс валюты игрока.

Тип серьезности: Средний

Приоритет: Средний

Версия игры (Платформа, версия ОС): -

Окружение: -

Описание: При совершении оплаты бустера игроку визуально не доступен его счет этой валюты.

Шаги воспроизведения:

1. Запустить новую игру, дойти до туториала на молотки.
2. Во время прохождения уровня match-3 потратить все бонусные молотки.
3. Нажать на иконку молотка.
4. Обратить внимание на счетчик валюты

Ожидаемый результат: Игрок может увидеть свой текущий баланс игровой валюты, после оплаты он видит изменение баланса.

Фактический результат: Игрок не видит текущего баланса валюты и может не знать о её нехватке.

Скриншот/Видео/Логи:



Примечание: Этот баг является визуальным, но может вводить игрока в заблуждение, так как игрок сможет увидеть свой баланс только после выхода из match-3 уровня.

Заголовок: В окне покупки бонусов указывается некорректная иконка валюты.

Тип серьёзности: Низкий

Приоритет: Средний

Версия игры (Платформа, версия ОС): -

Окружение: -

Описание: При совершении оплаты бустера игроку визуально отображается некорректная валюта оплаты.

Шаги воспроизведения:

1. Запустить новую игру, дойти до туториала на молотки.
2. Во время прохождения уровня match-3 потратить все бонусные молотки.
3. Нажать на иконку молотка.
4. Обратить внимание на стоимость бонусов.

Ожидаемый результат: Валюта приобретения бонусов соответствует иконке валюты (розовые баночки).

Фактический результат: На кнопке оплаты отображается иконка иного итема.

Скриншот/Видео/Логи:



Примечание: Приоритет бага может измениться, если после оплаты списывается другой итем.

Заголовок: Низкое качество текстур после открытия окна “Бонусы”

Тип серьёзности: Низкий

Приоритет: Низкий

Версия игры: -

Окружение (Платформа, версия ОС): -

Описание: После открытия окна Бонусы качество текстур сильно ухудшилось, особенно это заметно на кристаллических поверхностях.

Шаги воспроизведения:

1. Запустить новую игру, дойти до tutorials на молотки.
2. Во время прохождения уровня match-3 потратить все бонусные молотки.
3. Нажать на иконку молотка.

Ожидаемый результат: Визуально игра не изменяет качество и разрешение иконок в игре.

Фактический результат: Отображаются сильно сжатые игровые элементы с низким разрешением текстур.

Скриншот/Видео/Логи:

