

Test Strategy

escadre.io

Version: 1.0

Date: 11.05.2025

1 Test Strategy Identifier

Test Strategy №1.

2 Introduction

escadre.io — многопользовательская игра про морские баталии с веб- и мобильной версией. Цель тестирования — убедиться в корректности функционала, игрового процесса и стабильности продукта на разных устройствах.

3 Test Items

- Авторизация и регистрация;
- Игровой процесс (управление, атаки, сбор ресурсов);
- Магазин и апгрейды;
- Интерфейсы: статистика, лидерборд;
- Админ-панель(Админ-функции);
- Сетевое соединение и база данных.

4 Features to be Tested

- Вход / регистрация;
- Игровое меню и кнопки;
- Управление эскадрой(Движение и стрельба кораблей);
- Атака других игроков;
- Покупка/улучшение кораблей;
- Отображение ресурсов и лидерборда.

5 Features not to be Tested

- Реклама;
- Автоматическое масштабирование серверов;
- Локализация (другие языки, кроме русского);

— Устройства с Android ниже 7.0.

6 Approach

- Функциональное тестирование проводится вручную, имитируя поведение конечного пользователя;
- Если что-то не работает — пишем в git;
- Сначала тестируем новые функции, потом проверяем старые;
- Работаем по списку сценариев из ТЗ (например, «войти в игру», «купить корабль», «атаковать врага»).

7 Entry Criteria

- Функциональность готова и развернута;
- Есть доступ к версии в браузере или на телефоне.

8 Exit Criteria

- Пройдены все критические сценарии;
- Нет S1-ошибок, не более одной S2;
- Сформирован финальный отчет.

9 Pass/Fail Criteria

Severity	Описание	Допустимо
S1	Краш/утечка данных	0
S2	Основные сбои	≤ 1
S3	Незначительные	≤ 5
S4	Косметика	любые

10 Suspension Criteria & Resumption Requirements

12.1 Приостановка:

- Обнаружен баг S1;
- Сильные расхождения с ожидаемым поведением.

12.2 Возобновление:

- Баг устранен;

— Поведение согласовано с PM/Dev.

11 Test Deliverables

- Тест-план — документ, определяющий объём, стратегию, ресурсы и график тестирования;
- Чек-листы и тест-кейсы — набор проверок, охватывающих ключевые функциональные сценарии игры;
- Баг-репорты — описание найденных ошибок, включая шаги воспроизведения, ожидаемый и фактический результат;
- Итоговый отчёт о тестировании (Test Summary Report) — сводка по результатам тестирования, включая количество найденных багов, пройденных/проваленных тестов и рекомендации;
- Метрики и логи — данные по времени выполнения тестов, количеству тестов, стабильности среды и т.п.

12 Testing Documentation

12.1 Тест-план (Test Plan)

- Описание целей и задач тестирования;
- Объём тестирования;
- Критерии входа/выхода;
- Риски и митигации;
- Ответственные

12.2 Чек-листы / Тест-кейсы

- Для каждой тестируемой функции будут составлены чек-листы, описывающие последовательность действий;
- Пример: «Зайти в игру → Выбрать сервер → Управление эскадрой → Атаковать → Собрать ресурсы».

12.3 Баг-репорты

Все найденные дефекты будут записаны в систему отслеживания багов (на данный момент предполагается использование GitHub).

Формат баг-репорта:

- ID бага;
- Заголовок;
- Шаги воспроизведения;
- Ожидаемый результат;
- Фактический результат;
- Прикреплённые скриншоты/видео;
- Приоритет и серьёзность.

12.4 Итоговый отчёт

Подводит итоги тестирования и содержит:

- Общее количество протестированных функций;
- Кол-во найденных/исправленных багов;
- Оценка качества продукта;
- Рекомендация: пригоден к выпуску или требуется доработка.

13 Testing Tasks

- Проведение тестов;
- Заведение и отслеживание багов;
- Повторное тестирование;
- Отчётность.

14 Environmental and Infrastructure Needs

- Unity 2021 LTS, C#, ASP.NET Core, Docker;
- PostgreSQL, SignalR;
- Android 7+, Chrome, Firefox, Safari, Edge;
- GitHub.

15 Responsibility Matrix

Task	Responsible
Планирование тестирования и составление тест-кейсов	Нагорных (QA)
Выполнение ручного тестирования	Нагорных (QA)
Подготовка и настройка тестовой среды	DevOps (Костин А.)
Фикс багов и возврат для повторного тестирования	Разработка (Александров Д., Ларичев Н.)
Согласование требований и приёмка продукта	Product Owner (Тарасов В.С.)
Общая координация проекта	PM (Семыкин И.)
Дизайн и проверка UI/UX	UI/UX (Сопельняк А.)

16 Staffing and Training Needs

- 1 QA Engineer;
- Разработчики - на период фикса багов;
- Обучение не требуется.

17 Risks and Contingencies

Risk	Mitigation
Задержка разработки	Буфер в тест-плане
Недоступность окружения	Тесты локально, Docker
Неясности в логике интерфейсов	Обратная связь с UI/UX
Критические баги	Приостановка и приоритетное исправление

18 Approvals

Role	Name
QA Engineer	Нагорных Константин
Test Manager / PM	Семыкин Иван
Dev Lead	Александров Дмитрий
Product Owner	Тарасов В.С.