<https://xoxotsf.herokuapp.com/users/sign_in>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Описание | Аттачменты | Критичность |
| 1 | Шаги: 1) Пользователь открывает экран Зарегистрироваться или Забыли пароль 2) Оставляет все поля ввода пустыми 3) Нажимает на кнопку “Зарегистрироваться/Прислать инструкции по сбросу пароля”  Результат: При отправке пустых полей ввода на экранах Зарегистрироваться или Забыли пароль, верстка разъезжается, отображается некорректно   Ожидаемый результат: Верстка будет отображаться корректно | https://monosnap.com/file/6J2Zoju1hvaQksrkDV6m1m7U2S4qHB | low |
| 2 | Замечание: На экране Забыли пароль, при попытке восстановить пароль для незарегистрированного эмейла, система вывозит уведомление об ошибке с орфографической ошибкой:  **“Электронный адрес не найдена”**   Ожидаемый результат: **“Электронный адрес не найдена” -> “Электронный адрес не найден”** | <https://prnt.sc/vcj0n4> | low |
| 3 | Шаги: 1) Пользователь авторизируется в системе  2) Нажимает на кнопку “Начать игру” 3) Копирует ссылку в буфер-обмена  4) Открывает “другой” браузер 5) Переходит по скопируемой ссылке из буфера обмена  6) Авторизируется за того же пользователя, который создал игру   Результат: Система не выдает ошибку о том, что пользователь пытается зайти на созданную игру с того же самого аккаунта   Ожидаемый результат:  Система выдаст ошибку о том, что пользователь пытается зайти на созданную игру с того же самого аккаунта, с которого была создана игра |  | middle |
| 4 | Шаги: 1) Пользователь авторизируется в системе  2) Нажимает на кнопку “Начать игру” 3) Копирует ссылку в буфер-обмена  4) Открывает “другой” браузер 5) Переходит по скопируемой ссылке из буфера обмена  6) Регистрирует нового пользователя  Замечание: После перехода по ссылке с созданной игрой с последующей регистрацией, пользователя не переадресовывает на игру с противоположным оппонентом   Ожидаемый результат: После перехода по ссылке с созданной игрой с последующей регистрацией, пользователь переадресуется на созданную игру по ссылке |  | high |
| 5 | Шаги: 1) Пользователь авторизируется в системе как Пользователь1  2) Нажимает на кнопку “Начать игру” 3) Копирует ссылку в буфер-обмена  4) Авторизуется в другом браузере за Пользователь2  5) Подключается к игре Пользователя1 6) Берет ту же ссылку с созданной игрой  7) Вставляет ее в другой браузер 8) Автозируется за Пользователь2   Результат: Пользователь авторизован сразу в нескольких браузерах за один аккаунт   Ожидаемый результат: Система выдаст ошибку о том, что пользователь2 уже авторизован и находится в игре | <https://prnt.sc/vck9v0> | middle |
| 6 | Шаги: 1) Пользователь авторизируется в системе  2) Нажимает на кнопку “Начать игру” 3) Копирует ссылку в буфер-обмена  4) Открывает “другой” браузер 5) Переходит по скопируемой ссылке из буфера обмена  6) Авторизуется  Замечание: После перехода по ссылке с созданной игрой с последующей авторизацией, пользователя не переадресовывает на игру с противоположным оппонентом   Ожидаемый результат: После перехода по ссылке с созданной игрой с последующей авторизацей, пользователь переадресуется на созданную игру по ссылке |  | high |
| 7 | Шаги:  1) Пользователь авторизируется в системе  2) Нажимает на кнопку “Начать игру” 3) Другой пользователь подключается к игре  4) По той же игровой ссылке с созданной игрой подключается Пользователь3, как зритель   Результат: Пользователь который подключен к игре как зритель, видит надпись “Ход соперника”  Ожидаемый результат: Пользователь в роли зрителя будет видеть какой пользователь ходит в данный момент | https://prnt.sc/vcm20v | middle |
| 8 | Замечание: У пользователя который находился в игре в роли Зрителя, при победе одного из участников, отображается статус “Вы проиграли”  Ожидаемый результат: У пользователя который находился в игре в роли Зрителя, при победе одного из участников, будет отображаться пользователь который выиграл | https://prnt.sc/vcmmnf | high |
| 9 | Замечание: У пользователя который находился в игре в роли Зрителя, при победе одного из участников, отображается кнопка “Начать заново”, при нажатию на которую у пользователя Зрителя создается новая игра  Ожидаемый результат: После победы одного из соперников, у пользователя Зрителя не будет отображаться кнопка Новая игра |  |  |
| 10 | Шаги: 1) Пользователь открывает раздел Забыли Пароль  2) В поле Электронный адрес вводит существующий эмейл, который ранее был зарегистрирован в системе  Результат: Система возвращает 500 ошибку “**We're sorry, but something went wrong.”.** Восстановить пароль по эмейлу не удается. | https://prnt.sc/vcmwiw | high |
| 11 | Шаги: 1) Пользователь авторизируется в системе  2) Пользователь создает игру  3) Второй пользователь присоединяется к игре  4) Один из пользователь кликает “вне игрового поля”  Замечание: При нажатии вне игрового поля, система возвращает консольную ошибку “/#/games/46:1 Error handling response: Error: Failed to execute 'surroundContents' on 'Range': The Range has partially selected a non-Text node.” Интерфейс не зависает. | https://prnt.sc/vcn7eg | middle |
| 12 | Шаги: 1) 1) Пользователь авторизируется в системе  2) Пользователь создает игру  3) Второй пользователь присоединяется к игре  4) Пользователь который играет за крестик, отправляет запрос “make\_step” по разным координатам   Замечание: Через api, при отправке запроса [https://xoxotsf.herokuapp.com/games/{{id\_game}}/make\_step](https://xoxotsf.herokuapp.com/games/%7B%7Bid_game%7D%7D/make_step), есть возможность ходить вне очереди одним и тем же знаком | https://prnt.sc/ve8jbt | high |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |