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

1. **Тест кейс: Регистрация**1.1. **Регистрация пользователя с вводом корректных значений** Шаги:  
    1) Пользователь открывает экран Зарегистрироваться   
    2) В поле Эмейл вводит корректный почтовый адрес   
    3) В поле Пароль, вводит корректный пароль который соответствует требованиям  
    4) В поле Подтвердите пароль, вводит тот же самый пароль введенный ранее  
    5) Нажимает на кнопку Зарегистрироваться   
    **Ожидаемый результат:**  
    В системе создается учетная запись пользователя, пользователь может зарегистрироваться по введенным при регистрации данным   
      
   1.2. **Регистрация пользователя с вводом некорректного эмейл**  
    Шаги:  
    1) Пользователь открывает экран Зарегистрироваться   
    2) В поле Эмейл вводит некорректный почтовый адрес (ttttmail.ru)  
    3) В поле Пароль, вводит корректный пароль который соответствует требованиям  
    4) В поле Подтвердите пароль, вводит тот же самый пароль введенный ранее  
    5) Нажимает на кнопку Зарегистрироваться   
    **Ожидаемый результат:**  
    Учетная запись не будет создана. На фронте пользователь увидит уведомление об ошибке  
     
   1.3. **Регистрация пользователя с вводом несовпадающего пароля**  
    Шаги:  
    1) Пользователь открывает экран Зарегистрироваться   
    2) В поле Эмейл вводит корректный почтовый адрес   
    3) В поле Пароль, вводит корректный пароль который соответствует требованиям (test007007)  
    4) В поле Подтвердите пароль, вводит тот же самый пароль введенный ранее (test007007)  
    5) Нажимает на кнопку Зарегистрироваться   
    **Ожидаемый результат:**  
    Учетная запись не будет создана. На фронте пользователь увидит уведомление об ошибке говорящая о том, что пароли не совпадают  
      
   1.4. **Регистрация пользователя с вводом недопустимых символов** Шаги:  
    1) Пользователь открывает экран Зарегистрироваться   
    2) В поле Эмейл вводит почтовый ящик с недопустимыми символами (1@#$%^^&\*(@gmail.com)  
    3) В поле Пароль, вводит корректный пароль который соответствует требованиям (test007007)  
    4) В поле Подтвердите пароль, вводит тот же самый пароль введенный ранее (test007007)  
    5) Нажимает на кнопку Зарегистрироваться   
    **Ожидаемый результат:**  
    Учетная запись не будет создана. На фронте пользователь увидит уведомление об ошибке к полю “эмейл”  
     
   1.5. **Регистрация пользователя с отправкой пустых значений в полях ввода**  
    Шаги:  
    1) Пользователь открывает экран Зарегистрироваться   
    2) В поле Эмейл ничего не вводит, оставляет пустым   
    3) В поле Пароль, ничего не вводит, оставляет пустым   
     
    4) В поле Подтвердите пароль, ничего не вводит, оставляет пустым   
    5) Нажимает на кнопку Зарегистрироваться   
    **Ожидаемый результат**:  
    При попытке отправить пустые поля ввода на сервер, пользователь увидит уведомления о том что поле не должен быть пустым, под каждым полем которое было отправлено пустым   
      
   1.6 **Регистрация пользователя при переходе на ссылку с созданной игрой** Шаги:  
    1) Пользователь1 авторизуется   
    2) Нажимает на кнопку Начать игру   
    3) Копирует ссылку на из Url  
    4) Пользователь2, вставляет ссылку в свой браузер   
    5) На экране где система предлагает ему авторизоваться, пользовать нажимает на кнопку “Зарегистрироваться”  
    **Ожидаемый результат:** При присоединении к игре с последующей регистрацией, после регистрации пользователь переадресуется на экран с игрой  
     
   1.7 **Регистрация пользователя с ранее используемым мейлом**  
    Шаги:  
    1) Пользователь открывает экран Зарегистрироваться   
    2) В поле Эмейл вводит почтовый адрес на который уже ранее была совершена регистрация  
    3) В поле Пароль, вводит корректный пароль который соответствует требованиям  
    4) В поле Подтвердите пароль, вводит тот же самый пароль введенный ранее  
    5) Нажимает на кнопку Зарегистрироваться   
    **Ожидаемый результат:**  
    Учетная запись не будет создана, пользователь увидит уведомление о том что текущий эмейл уже был ранее использован
2. Авторизация  
   2.1. **Авторизация пользователя с вводом корректных значений**   
    Шаги:  
    1) Пользователь открывает экран Войти   
    2) В поле Электронный адрес вводит ранее зарегистрированный эмейл   
    3) В поле Пароль вводит корректный пароль  
    4) Нажимает на кнопку Войти  
    **Ожидаемый результат:**  
    Пользователь получает токен, создается сессия, авторизуется в системе  
      
   2.2. **Авторизация пользователя с использованием “Запомнить меня”**  
    Шаги:  
    1) Пользователь открывает экран Войти   
    2) В поле Электронный адрес вводит ранее зарегистрированный эмейл   
    3) В поле Пароль вводит корректный пароль  
    4) Тегает чекбокс Запомнить меня  
    5) Нажимает на кнопку Войти  
    **Ожидаемый результат:**  
    Пользователь получает токен, создается сессия, авторизуется в системе  
     
      
   2.3 **Авторизация пользователя с вводом некорректного мейла** Шаги:  
    1) Пользователь открывает экран Войти   
    2) В поле Электронный адрес вводит ранее незарегистрированный эмейл   
    3) В поле Пароль вводит корректный пароль  
    4) Нажимает на кнопку Войти  
    **Ожидаемый результат:**  
    Авторизоваться не удается, на фронте отображается ошибка о том, что авторизоваться не удалось, так как введен некорректный эмейл или пароль  
     
   2.4 Авторизация пользователя с вводом некорректного пароля   
    Шаги:  
    1) Пользователь открывает экран Войти   
    2) В поле Электронный адрес вводит ранее зарегистрированный эмейл   
    3) В поле Пароль вводит некорректный пароль  
    4) Нажимает на кнопку Войти  
    **Ожидаемый результат:**  
    Авторизоваться не удается, на фронте отображается ошибка о том, что авторизоваться не удалось, так как введен некорректный эмейл или пароль
3. Восстановление пароля  
   3.1 **Восстановить пароль на существующий почтовый ящик** Шаги:   
    1) Пользователь открывает экран Забыли пароль  
    2) В поле Электронный адрес вводит ранее зарегистрированный эмейл  
    3) Нажимает на кнопку “Прислать инструкции по сбросу пароля”  
    **Ожидаемый результат:**  
    На текущий указанный почтовый ящик придет инструкция для сброса установленного ранее пароля к текущей учетной записи   
     
   3.2 Отправка письма восстановления на незарегистрированный эмейл  
    Шаги:   
    1) Пользователь открывает экран Забыли пароль  
    2) В поле Электронный адрес вводит ранее незарегистрированный эмейл  
    3) Нажимает на кнопку “Прислать инструкции по сбросу пароля”  
    Ожидаемый результат:  
    На фронте отображается ошибка о том, что введенный эмейл не зарегистрирован в системе. На указанный почтовый ящик ничего не отправляется   
   3.3. Восстановление пароля при переходе на ссылку с созданной игрой  
    Шаги:  
    1) Пользователь1 авторизуется  
    2) Нажимает на кнопку Начать игру  
    3) Копирует ссылку из Url  
    4) Пользователь2 вставляет ссылку себе в браузер  
    5) Система предлагает пользователю авторизоваться   
    6) Пользователь нажимает на кнопку Забыли пароль   
    7) В поле Эмейл вводит свой почтовый ящик  
    8) Нажимает на кнопку “Прислать инструкции по сбросу пароля”  
    9) Пользователь 2 авторизуется по инструкции в письме   
    Ожидаемый результат:  
    При переходе по ссылку с игрой, с последующим восстановлением пароля и авторизацией, пользователя переадресует на экран с созданной игрой
4. **Разлогиниться**Функционал разлогирования не реализован
5. **Создать игру**Шаги:  
   1) Пользователь авторизуется  
   2) Нажимает на кнопку Начать игру  
   3) Копирует Url из адресной строки, отправляет ее другому пользователю для присоединения к игре   
   **Ожидаемый результат:**После нажатия на кнопку Начать игру, в адресной стройке браузера сгенерируется ссылка с созданной игрой, для передачи ее другому пользователю
6. Присоединиться к игре  
   **6.1** **Переход по ссылке с созданной игрой за тот же аккаунт, за который была создана игра**Шаги:  
   1) Пользователь авторизуется   
   2) Нажимает на кнопку Начать игру  
   3) Копирует сгенерированную ссылку с игрой  
   4) Текущий пользователь авторизуется в другом браузере за текущую учетную запись  
   5) Вставляет скопированную ссылку в адресную строку  
   **Ожидаемый результат:**  
   При попытке перейти по ссылке с созданной игрой по учетной записи, с которой была создана игра, пользователя не переадресует на экран с игрой, всплывет уведомление об ошибке   
    **6.2 Переход по ссылке пользователем который авторизовался в система с использованием фичи “Запомнить меня”**  
   Шаги:  
   1) Пользователь авторизуется   
   2) Нажимает на кнопку Начать игру  
   3) В поле Электронный адрес вводит корректный эмейл   
   4) В поле Пароль вводит корректный пароль   
   5) Нажимает на чекбокс Запомнить меня  
   6) Нажимает на кнопку войти   
   7) Копирует сгенерированную ссылку с игрой  
   **Ожидаемый результат:**  
   Пользователь который ранее был авторизован с функцией Запомнить меня, при переходе на созданную игру, переадресовывается на экран с игрой без предварительной авторизации   
     
   6.3 **Зайти в “чужую” игру за постороннего пользователя**6.4 **Зайти в игру как зритель**   
   6.5 **Пользователь2 выходит из игры с подключенным зрителем к игре**   
   6.6 **Повторно присоединиться к игре после некоторого времени**
7. **Закрыть вкладку с начатой игрой и продолжить**
8. Быть зрителем в игре8.1 **Зайти в игру как зритель**   
   8.2 **Повторно присоединиться к игре после некоторого времени**8.3. **Подключение к игре сразу нескольких зрителей**
9. **Выиграть игру**
10. **Проиграть игру**
11. **Сыграть вничью**