

Отчет по проектному месяцу в QA+

Твои имя, фамилия и номер когорты: Ирина Аббад, когорта 08а

Название проекта: Яндекс.Игры

Описание проекта

- Какой проект делала твоя команда? *Проект Яндекс-игры*
- Какая задача перед вами стояла?
*Тестирование международной версии игр Playhop <https://playhop.com/>
Новые UI-фичи: 1. Панель с похожими; 2. Велком-бонус; 3. Новый вид ярлыков; 4. Айсбординг 16 и 11 игр (только для новых пользователей)*
- Сколько человек было в команде? *6 человек*
- Как вы распределили задачи между собой? *сначала распределили между собой разделы сайта Playhop, затем разобрали фичи. Кто освободился пораньше подхватывал коллегу.*
- Какая задача была в твоей зоне ответственности?
*Оформление MindMap в части логики страницы игры, логики карточки игры, логики категории игры
Написание тестовой документации: логика страницы игры, логика карточки игры, логика окна пополнения баланса, фича "Окно с похожими"
Оформление вопросов заказчику по моим задачам на всех этапах проекта
Тестирование сайта Playhop на мобильном и фич на десктопе в своих окружениях
Администрирование этапа оформления тестовой документации (полный охват функционала сайта, структурирование таблиц с ТК, ЧЛ и БР)*
- Сложилось ли взаимодействие с разработчиками и коллегами-тестировщикам? По каким вопросам? - *да, у нас сложилась дружная и умеющая применять полученные знания команда. С разработчиком был очень тесный контакт, он достаточно оперативно отвечал на заданные вопросы и у нас было две встречи: вводная в начале проекта и feedback в конце проекта*

Документация

[Тестовая документация к проекту](#)

[Презентация проекта](#)

Ход работы

На первой неделе у нас было задание нарисовать mindmap по сайту Playhor, что было прекрасным решением, т.к. это дало возможность изучить сайт за короткий период и быстро погрузиться в проект, что важно в условиях ограниченного времени. На этом этапе я начала задавать вопросы заказчику для понимания нюансов работы сайта. Моими разделами на этом этапе были: логика страницы игры, логика карточки игры, логика категории игры

Далее я писала тестовую документацию (тест-кейсы и чек-листы), т.к. это дает возможность последовательно и качественно протестировать сайт. Моими разделами были: логика страницы игры, логика карточки игры, логика окна пополнения баланса для отключения рекламы, логика окна пополнения баланса по входу с главной страницы сайта, а также фича Панель с похожими. На этом этапе вопросы заказчику стали более прикладными и позволили еще глубже понять логику работы сайта.

Дальнейшим этапом я тестировала в своем окружении по разработанным командой чек-листам и тест-кейсам интерфейс главной страницы, интерфейс страницы разработчика, интерфейс страницы тега, логику страницы игры, логику карточки игры, логику окна пополнения баланса для отключения рекламы, логику окна пополнения баланса по входу с главной страницы сайта, фичу Панель с похожими и заводила баг-репорты на найденные баги.

В финале я приводила в порядок документ с тестовой документацией и баг-репортами, оформляла презентацию о проделанной работе.

Выводы

Общие вопросы:

- Как для тебя прошёл проектный месяц? - месяц прошел очень интересно, получила опыт командной работы именно в сфере тестирования и нашла применения своим знаниям

- С какими сложностями пришлось столкнуться? Блокирующих и критических)) трудностей для меня не было, все решалось в рабочем режиме
- Что получилось хорошо?
- Как прошло взаимодействие с командой, тимлидом и разработчиками? сразу сложилась дружная команда, все были готовы работать делиться знаниями и брать знания о других, никто не сидел дела, если другие работали - это позволило нам вовремя закончить проект и получить положительный feedback от разработчика. Тимлид Анастасия нам очень помогала, и вообще организация процесса мне понравилась.
- Какие мысли остались после проектного месяца? я бы повторила)

Баги:

- Сколько всего багов нашла твоя команда? А ты? всего 46, мои 12
- Какой баг показался самым критичным, если такой есть? критических багов мы не нашли. я бы отметила из своих некорректную работу поля ввода суммы в окне пополнения баланса для отключения рекламы. Из общих самым эпичным оказался баг с кнопкой в веб приложении Playhor на моб.устройствах Android с предложением установить ярлык на десктоп, которую никто не замечал ранее в течение года
- Баги исправлялись быстро?
- Если нет, почему? Как можно ускорить процесс исправления багов?
- Как ты думаешь, это хороший результат? Почему? - считаю, что результат хорошим, т.к. протестировав рабочий сайт мы нашли достаточное количество багов, исправив который разработчик улучшит свой имидж)

Серые зоны:

- Были ли в требованиях серые зоны? да, конечно, для нас почти все было серой зоной, на все непонятное мы задавали вопросы
- Если да, то какую самую «хитрую» серую зону нашла твоя команда?

Проектирование тестов:

- Тебе удалось разработать тесты? да
- Если да, как ты оцениваешь их качество? я считаю, что мои ТК хорошие. Но я бы не отказалась ознакомиться с ревью на мои ТК
- Как их можно улучшить?

- Остальные участники команды разрабатывали тесты? да
- А остальные в команде успели разработать тесты? Как ты оцениваешь результат? Можно ли его улучшить?

Продукт:

- Опиши качество продукта, который тестировала твоя команда? Веб-приложение Playhor достаточно корректно работает на основных мобильных устройствах. Требуется незначительная доработка, чем команда разработчика и занимается на данный момент, насколько я поняла
- Такой продукт можно выпускать в релиз?
- Как можно улучшить продукт перед релизом?

Ирина, у тебя получился хороший отчёт :)

Ты внесла большой вклад в командную работу и была активна на протяжении всего проекта. Готова брать ответственность и проявлять инициативу. Задавала много вопросов.

360: Ответственное отношение к обязанностям, отличный студент

Понимание процесса тестирования 8-10 баллов

Знание основ тестирования 9-10 баллов

Знание инструментов тестирования 9-10 баллов

Самостоятельность 9-10 баллов

Ответственность 8-10 баллов

Инициативность 8-10 баллов

Навыки групповой работы 8-10 баллов

Навыки лидерства 7, 9, 10 баллов

Поздравляю тебя с окончанием проектного месяца и желаю успехов в дальнейшей учебе!

Ревьюер Анастасия Сидоренко