

Необходимо протестировать раннюю альфа-сборку Farming Fever.
В качестве результата требуется составить отчет о тестировании с указанием найденных багов.
Формат оформления на ваше усмотрение, но необходим развернутый комментарий о том, почему был выбран именно такой вариант.

Предпочитаю на текущий момент полноценные тест-кейсы с результатами.
Почему был выбран именно такой вариант оформления? Тест-кейсы полноценны, при устранении багов легко воспроизводить проблему по шагам, тут же видеть результаты на разных платформах. Плюс это можно считать полноценным залогом под будущее автотестирование.
Безусловно баг-репорты занимают намного меньше времени и ничуть не менее эффективны, но для будущего автотестирования удобнее использовать тест-кейсы.

Провалено	24		Провалено	24		Провалено	1
Пройденно	45		Пройденно	45		Пройденно	0
Версия	QA-test.apk bv0.7.0.0 cv0.7.0.01		Версия	QA-test.apk bv0.7.0.0 cv0.7.0.01		Версия	QA-test.apk bv0.7.0.0 cv0.7.0.01
Дата	09.05.22		Дата	09.05.22		Дата	28.04.22
Модель	Gionee G13 Pro API 30		Модель	Xiaomi Redmi Note 11 Pro API		Модель	Pixel 3a API 29

ID	Функциональная группа	Название теста	Предусловие	Подход		Приоритет	Результат	BUG	Приоритет	Результат	BUG	Приоритет	Результат
				Шаги	Ожидаемый результат								
1	Установка/удаление	Установка приложения Farming Fever	Необходима готовая версия игры.	Установка приложения Farming Fever	- Установка прошла успешно; - Иконка отображается корректно; - Приложение запрашивает необходимые разрешения.	4	failed	Иконка отображается некорректно https://pastenow.ru/ccfc0e31e2726860baa118ed12bc1d6d4f ; Приложение не запрашивает разрешения на уведомления.	4	failed	Иконка отображается некорректно https://pastenow.ru/0583a7b11e0969cc0b0726a3ddcbdd4c ; Приложение не запрашивает разрешения на уведомления.	1	failed
2		Запуск приложения Farming Fever	Тестируемая версия уже установлена.	Запуск приложения Farming Fever	- Запуск проходит успешно		passed			passed			
3		Удаление приложения Farming Fever	Тестируемая версия уже установлена.	Удаление приложения Farming Fever	- Удаление проходит успешно		passed			passed			
4		Повторная установка и запуск	Тестируемая версия устанавливается после приобретенного прогресса и удаления приложения.	Установка приложения Farming Fever	- Повторная установка проходит успешно; - Приложение запрашивает необходимые разрешения; - Прогресс сохранен.	2	failed	Приложение не запрашивает необходимые разрешения. Прогресс пропадает.	2	failed	Приложение не запрашивает необходимые разрешения. Прогресс пропадает.		
5	Интерфейс главного меню	Реакция на Rotate	Войти в главное меню	- Расположить устройство альбомно; - Перевернуть на 180 градусов.	Ориентация отображения меняется согласно положению устройства		passed			passed			
6		Кликабельность элементов главного меню	Войти в главное меню	- Нажать на "Уровни"; - Закрыть окно кликом вне поля, крестиком; - Нажать на "Настройки"; - Закрыть окно кликом вне поля, крестиком; - Нажать на "+" Крystalлы; - Закрыть окно кликом вне поля, крестиком; - Нажать "+" Жизни; - Закрыть окно кликом вне поля, крестиком; - Нажать "!" на Магазине; - Закрыть окно кликом вне поля, крестиком.	Все окна открываются и закрываются.	3	failed	Окна магазина и жизни закрываются только на кнопку "X", клик вне поля не закрывает окно. Окно жизни не имеет кнопки "X", приходится входить в "Уровни", необходимо добавить кнопку закрытия окна.	3	failed	Окна магазина и жизни закрываются только на кнопку "X", клик вне поля не закрывает окно. Окно жизни не имеет кнопки "X", приходится входить в "Уровни", необходимо добавить кнопку закрытия окна.		
7		Окно "Настройки", тест кнопки "Звук"	Войти в главное меню	- Открыть "Настройки"; - Нажать кнопку "Звук" для отключения; - Нажать кнопку "Звук" для включения.	Звук отключается в режиме "Отключен" (клики по кнопкам не слышны) и включается в режиме "Включен". Значки меняются соответственно.		passed			passed			
8		Окно "Настройки", тест кнопки "Музыка"	Войти в главное меню	- Открыть "Настройки"; - Нажать кнопку "Музыка" для отключения; - Нажать кнопку "Музыка" для включения.	Музыка отключается в режиме "Откл." и включается в режиме "Вкл.". Значки меняются соответственно.		passed			passed			
9		Окно "Настройки", тест кнопки "Язык"	Войти в главное меню	- Открыть "Настройки"; - Нажать кнопку "Язык"; - Выбрать "Русский"; - Выбрать "Английский"; - Выбрать "Русский".	Язык переключается в соответствии с выбранным флагом. Символы отображаются корректно.	5	failed	https://pastenow.ru/d12bc26d7819da3cd52cd6015a13d549 На иконке "Язык" иконка выглядит некорректно? Уточнить у дизайнера.	5	failed	https://pastenow.ru/58bc2c4b81b357c5048d0f17660bc24 На иконке "Язык" иконка выглядит некорректно? Уточнить у дизайнера.		
10		Окно "Настройки", тест кнопки "Уведомления"	Войти в главное меню	- Открыть "Настройки"; - Нажать кнопку "Уведомления" для отключения; - Забрать ежедневную награду; - Свернуть игру, перевести время на сутки вперед; - Развернуть игру, нажать "Настройки"; - Нажать кнопку "Уведомления" для включения; - Забрать ежедневную награду для 2; - Свернуть игру, перевести время на сутки вперед.	При отключенных "Уведомлениях" уведомления не приходят, при включенных "Уведомлениях" пришло уведомление о пополнении всех жизней. Значки меняются соответственно состоянию.	4	failed	Приходит только уведомление о ежедневной награде, но не о пополнении жизней.	4	failed	Приходит только уведомление о ежедневной награде, но не о пополнении жизней.		
11		Окно "Настройки", тест кнопки "Об игре"	Войти в главное меню	- Открыть "Настройки"; - Нажать кнопку "Об игре"; - Нажать в открывшемся окне "Политика конфиденциальности"; - Нажать "Назад"; - Закрыть окно кликом вне поля, крестиком.	Открывается страница с "Политикой конфиденциальности". Окна закрываются двумя способами.	3	failed	На странице политики конфиденциальности нет никакого текста.	3	failed	На странице политики конфиденциальности нет никакого текста.		

20		Окно "Магазин" тест курсоров "Ежедневные предложения"	Войти в главное меню	<ul style="list-style-type: none">- Открыть "Магазин";- Нажать кнопку курсора вправо, дойти до упора;- Нажать кнопку курсора влево, дойти до упора;- Свайп вправо, свайп влево.	Обе кнопки работают, в крайнем левом положении кнопка влево скрывается, в крайнем правом положении кнопка вправо скрывается, в иных случаях видны обе кнопки. Свайп работает.			passed			passed				
21		Окно "Магазин" тест кнопки "Больше предложений"	Войти в главное меню	<ul style="list-style-type: none">- Открыть "Магазин";- Нажать кнопку "Больше предложений".	Открываются все предложения магазина, доступен свайп влево-вправо.			passed			passed				
22		Окно "Магазин" тест работы покупок.	Войти в главное меню	<ul style="list-style-type: none">- Открыть "Магазин";- Нажать кнопку "Больше предложений";- Купить "Набор чемпиона", сбросить бесконечные жизни;- Купить "Набор профессионала", сбросить бесконечные жизни;- Купить "Набор специалиста", сбросить бесконечные жизни;- Купить "Набор мастера", сбросить бесконечные жизни;- Купить "Набор любителя", сбросить бесконечные жизни;- Купить "Набор новичка", сбросить бесконечные жизни;- Купить каждый набор hard кристаллов.	Все покупки срабатывают, прибавляются бесконечные жизни, пополняются купленные элементы (просмотр возможен на 28 уровне). Купленные бустеры прибавляются внутри уровня и перед входом в уровень. Выводится сообщение "Покупка выполнена". Сортировка наборов меняется в зависимости от количества покупок.			passed			passed				
23	Главное меню, Ежедневные награды	Уведомления о ежедневной награде	Войти в главное меню	<ul style="list-style-type: none">- Открыть "Магазин";- Забрать ежедневную награду 1;- Свернуть игру, дату на следующий день на устройстве;- Получить уведомление о ежедневной награде;- Забрать ежедневную награду 2;- Перемотать время через GUI так, чтобы осталось меньше 1 минуты;- Свернуть игру, подождать 1 минуту или перевести часы на устройство;- Получить уведомление о ежедневной награде;- Забрать ежедневную награду 3;- Перемотать время через GUI так, чтобы осталось меньше 1 минуты;- Свернуть игру, подождать 1 минуту или перевести часы на устройство;- Получить уведомление о ежедневной награде;- Забрать ежедневную награду 4;- Перемотать время через GUI так, чтобы осталось меньше 1 минуты;- Свернуть игру, подождать 1 минуту или перевести часы на устройство;- Получить уведомление о ежедневной награде;- Забрать ежедневную награду 5;- Перемотать время через GUI так, чтобы осталось меньше 1 минуты;- Свернуть игру, подождать 1 минуту или перевести часы на устройство;- Получить уведомление о ежедневной награде;- Забрать ежедневную награду 6;- Перемотать время через GUI так, чтобы осталось меньше 1 минуты;- Свернуть игру, подождать 1 минуту или перевести часы на устройство;- Получить уведомление о ежедневной награде;- Забрать ежедневную награду 7;- Перемотать время через GUI так, чтобы осталось меньше 1 минуты;- Свернуть игру, подождать 1 минуту или перевести часы на устройство;- Получить уведомление о ежедневной награде;- Забрать ежедневную награду 1;- Перемотать время через GUI так, чтобы осталось меньше 1 минуты;- Свернуть игру, подождать 1 минуту или перевести часы на устройство;- Получить уведомление о ежедневной награде;- Забрать ежедневную награду 2.	Приходит уведомление о каждой ежедневной награде при многократном прохождении цикла наград.	При использовании перемотки времени через GUI уведомления не приходят, но приходят при изменении даты или времени на устройстве. Дата и время на устройстве должны совпадать с GUI. Приложение можно обмануть, переводя дату или время на устройстве, и получить ежедневную награду.	2	failed		2	failed				
24		Пропуск первой ежедневной награды	Войти в главное меню	<ul style="list-style-type: none">- Открыть "Магазин";- Не забирать ежедневную награду 1;- Пропустить 1 день через GUI.	В Ежедневных предложениях висит награда День 1.			passed			passed				
25		Пропуск третьей ежедневной награды	Войти в главное меню	<ul style="list-style-type: none">- Открыть "Магазин";- Забрать ежедневную награду 1;- Пропустить 1 день через GUI;- Забрать ежедневную награду 2;- Пропустить 1 день через GUI;- Не забирать ежедневную награду 3;- Пропустить 1 день через GUI.	В Ежедневных предложениях висит награда День 1.			passed			passed				

37		Проверка работы кнопок интерфейса Уровня 1	Запустить Уровень 1, завершить tutorial	<ul style="list-style-type: none">- Нажать кнопку "Пауза", затем "Продолжить";- Нажать кнопку "Пауза", затем "Выйти";- Нажать кнопку "Выйти" или кнопку закрытия окна в окне "Вы не выполнили все цели".	Совершается выход в Главное меню, жизнь убавляется на 1.		passed		passed					
38		Проверка активации элементов Уровня 1	Запустить Уровень 1, завершить tutorial	<ul style="list-style-type: none">- Нажать на "Саженьцы томатов";- Нажать на "Посев пшеницы";- Дождаться таймера роста, собрать томаты и пшеницу;- Выбросить и томаты, и пшеницу;- Клик с пустыми руками по Урне;- Клик с пустыми руками по Клиенту;- Клик с пустыми руками по саженьцам пшеницы и томатов;- Клик с пустыми руками по саженьцам пшеницы и томатов, когда урожай не собран;- Собрать томаты и пшеницу, кликнуть по саженьцам, попытаться собрать еще раз;- Принести томаты и пшеницу Клиентам;- Собрать томаты дважды, принести клиенту с пшеницей;- Собрать томаты дважды, принести клиенту с томатами;- Собрать пшеницу дважды, принести клиенту с томатами;- Собрать пшеницу дважды, принести клиенту с пшеницей;- Сначала собрать пшеницу, потом томаты, принести клиенту с пшеницей;- Сначала держать томаты, потом собрать пшеницу, принести клиенту с томатами;- Поставить Пшеницу на Доску рядом с Урной, попытаться поставить на ту же Доску еще Пшеницу или Томаты;- Поставить разные товары на две доски, взять разные товары в руки, поменять товары на руках и досках;- Дождаться пока клиент с пшеницей не начнет уходить, затем принести пшеницу.	Все работает исправно, массивы заполнения не реагируют на порядок взятия пшеницы и томатов. Все звуки соответствуют элементам. Товар с левой руки не уходит на доску, в урну отправляется товар из правой руки. Уходящий клиент не берет товар.	Если (счет слева направо) в первой руке тот же товар, что и на второй доске (по диагонали), а во второй руке тот же товар, что и на первой доске - то товар с доски на руку не перейдет (товар не перейдет с руки на руку), когда товары разные такой проблемы нет. Необходимо, чтобы совпадающие товары на руке и доске не менялись, а менялись разные.	5	failed	5	failed				
39		Проверка реакции на двойное касание	Запустить Уровень 1, завершить tutorial	<ul style="list-style-type: none">- Использовать двойное касание на "Посев пшеницы" и "Корова", следить за реакцией;- Использовать двойное касание на "Посев пшеницы" и Клиент с запросом Пшеницы.	Персонаж двигается по маршруту сначала к ближайшей точке. Персонаж сначала собирает Пшеницу, затем двигается к Клиенту и отдает Пшеницу. Двойное прикосновение не нарушает управление.		passed		passed					
40		Проверка реакции на закрытые быстрые бустеры	Запустить Уровень 1, завершить tutorial	Прокликать закрытые бустеры.	Бустеры не открываются, не активируются.		passed		passed					
41		Поражение в Уровне 1	Запустить Уровень 1, завершить tutorial	<ul style="list-style-type: none">- Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален;- В окне "Почти получилось" нажать "+3 человека за 99 hard";- Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален;- В окне "Почти получилось" нажать "+3 человека за 99 hard" еще раз, чтобы вызвать окно покупки hard;- Купить 200 hard за фиатные деньги;- Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален, в окне "Почти получилось" нажать "+3 человека за 99 hard", провести процедуру столько раз, чтобы hard закончились, нажать "СДАТЬСЯ", затем "Выйти".	hard уменьшается при покупке "Толпы", кнопки покупки работают, кнопки "Сдаться" и "Выйти" работают. Совершается выход в Главное меню, уровень не пройден.		passed		passed					
42		Победа в Уровне 1	Запустить Уровень 1	<ul style="list-style-type: none">- Принести Пшеницу Клиенту вовремя;- Принести Томаты Клиенту вовремя;- Принести Пшеницу обремененному Клиенту;- Принести Томаты обремененному Клиенту;- Пройти Уровень 1.	Чаевые (\$1) к каждому товару за то, что принес товар вовремя, обремененный Клиент не дает чаевые (только за Пшеницу \$6 и за Томаты \$6). Награда начисляется сразу после уровня, открывается окно "Новая продукция, теперь вам доступно" анимация Молока. После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.	Клиент не дает чаевые ни за Пшеницу, ни за Томаты, платит как обремененный. Баг на всех Уровнях 1-30.	4	failed	4	failed				
43	Уровень 2	Проверка работы кнопок интерфейса Уровня 2	Запустить Уровень 2	<ul style="list-style-type: none">- Нажать кнопку "Пауза", затем "Продолжить";- Нажать кнопку "Пауза", затем "Выйти";- Нажать кнопку "Выйти" или кнопку закрытия окна в окне "Вы не выполнили все цели".	Совершается выход в Главное меню, жизнь убавляется на 1.	Нестабильный баг. Иногда при последовательном прохождении уровень запускается с незакрытым меню "Выбор уровня". При выходе из уровня, меню остается открытым, закрыть невозможно.	2	failed		failed				

59		Проверка таймеров элементов и цен товаров уровня 5 без улучшений	Сбросить все достижения и улучшения. Запустить Уровень 5 через GUI.	<ul style="list-style-type: none">- Засечь время производства Молока у "Коровы";- Нажать на "Саженьцы томатов", засечь время роста;- Нажать на "Посев пшеницы", засечь время роста;- Собрать Пшеницу, принести в "Хлебопечку", засечь время приготовления, затем время порчи;- Собрать Томаты, принести Клиенту, зафиксировать цену;- Нажать на "Посев пшеницы", собрать Пшеницу, принести Клиенту, зафиксировать цену;- Собрать Молоко, принести Клиенту, зафиксировать цену;- Нажать на "Посев пшеницы", собрать Пшеницу, принести в "Хлебопечку", взять Хлеб, отнести Хлеб Клиенту, зафиксировать цену.- Дождаться Клиента с 2 товарами, принести необходимое.	Время производства Молока без улучшений коровы 5 секунд; Время роста Томатов и Пшеницы - 6 секунд; Время приготовления Хлеба - 5 секунд, время порчи - 15 секунд; Цена Хлеба - \$8; Цена Молока - \$3; Цена Пшеницы и Томатов по-отдельности - \$6. У Клиента с 2 товарами общая стоимость товаров суммируется. Чаевые (\$1) к каждому товару за то, что принес товар вовремя, обозначенный Клиент не дает чаевые (платит только за номинальную стоимость).	Клиент с Пшеницей и Молоком платит за все \$7, хотя сумма стоимости товаров 6+3=9, даже если успеть на чаевые.	3	failed		Клиент с Пшеницей и Молоком платит за все \$7, хотя сумма стоимости товаров 6+3=9, даже если успеть на чаевые.	3	failed					
60		Победа в Уровне 5	Запустить Уровень 5	<ul style="list-style-type: none">- Выполнить цели Уровня 5;- Дать "Хлебопечке" испортить хлеб.	Порча товара не дает поражения. Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.			passed			passed						
61	Уровень 6	Тutorial Уровень 6	Запустить впервые Уровень 6	Выполнить шаги согласно tutorialа	Сгоревший хлеб в руках.			passed			passed						
62		Проверка активации элементов Уровня 6	Запустить Уровень 6	<ul style="list-style-type: none">- Испечь хлеб, подождать, пока сгорит;- Дождаться клиента с Хлебом, принести клиенту Сгоревший хлеб;- Нажать на "Саженьцы томатов", "Посев пшеницы" с Сгоревшим хлебом в руках;- Взять в руки сначала Сгоревший хлеб, затем Пшеницу или что-то другое, принести предметы к урне.	Все работает исправно, массивы заполнения не реагируют на порядок взятия пшеницы, томатов, молока и хлеба. Все звуки соответствуют элементам и событиям. Клиент с Хлебом не возьмет Сгоревший хлеб. В урну первым делом выбрасывается испорченный товар (Сгоревший хлеб) вне зависимости от очередности взятия.			passed			passed						
63		Победа в Уровне 6	Запустить Уровень 6	<ul style="list-style-type: none">- Выполнить цели Уровня 6;- Дать "Хлебопечке" испортить хлеб.	Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.			passed			passed						
64	Уровень 7	Проверка активации элементов Уровня 7	Запустить Уровень 7	<ul style="list-style-type: none">- Дать Клиенту с 4 звездами необходимый товар;- Дать Клиенту с 3 звездами необходимый товар;- Дать Клиенту с 2 звездами необходимый товар;- Дать Клиенту с 1 звездой необходимый товар;- Дать уходящему Клиенту необходимый товар.	Зачисляются только оставшиеся звезды. Уходящий Клиент не возьмет товар и не даст денег.			passed			passed						
65		Поражение в Уровне 7	Запустить Уровень 7	Дождаться окончания таймера без заполненных звезд.	По окончании таймера уровня при недостаточном для завершения количестве звезд уровень считается проваленным. Отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.			passed			passed						
66		Победа в Уровне 7	Запустить Уровень 7	<ul style="list-style-type: none">- Выполнить цели Уровня 7;- Дать "Хлебопечке" испортить хлеб.	Порча товара не дает поражения. Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа", открывается "Подарок". После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.			passed			passed						
67	Уровень 8	Предзапуск Уровня 8, улучшения	В Главное меню запустить Уровень 8	<ul style="list-style-type: none">- Войти в меню Улучшений;- Улучшить Пшеницу, Томаты до 2 грядок;- Улучшить "Корову" до 3 бутылок;- Улучшить Молоко до цены \$7.	Улучшения активируются.	Значок "\$" необходимо ставить перед числовым значением, ошибка касается всех товаров с модернизацией цены (Молоко, Хлеб, Яйца, Сыр).	5	failed		Значок "\$" необходимо ставить перед числовым значением, ошибка касается всех товаров с модернизацией цены (Молоко, Хлеб, Яйца, Сыр).	5	failed					
68		Проверка активации элементов и цен уровня 8 с улучшениями	Провести улучшения Молока до цены \$7. Улучшить "Корову" до 3 бутылок. Улучшить Пшеницу и Томаты до 2 грядок. Запустить Уровень 8.	<ul style="list-style-type: none">- Дождаться появления Улучшенного Молока;- Взять Улучшенное Молоко в руки;- Отдать Улучшенное Молоко Клиенту;- Проверить количество и время появления Улучшенного молока;- Нажать на "Посев пшеницы", засечь время роста двух грядок;- Нажать на "Саженьцы томатов", засечь время роста двух грядок;- Принести товары Клиенту с запросом на 2 Улучшенных молока;- Принести товары Клиенту с запросом на Пшеницу и Улучшенное молоко.	Молоко отображается соответственно уровню у Коровы, в руках, у Клиента. Клиент принимает Улучшенное Молоко, отдает \$7. "Корова" делает Улучшенное молоко автоматически в количестве 3 бутылок за 4 секунды. Если забрать 2 бутылки, "Корова" восполнит утрату за 4 секунды. Пшеница и Томаты растут на 2 грядках за 4 секунды. За 2 Улучшенных молока Клиент отдает \$14. За Пшеницу и Улучшенное молоко вместе Клиент отдает \$13 без чаевых. Чаевые (\$1) к каждому товару за то, что принес товар вовремя, обозначенный Клиент не дает чаевые (платит только за номинальную стоимость).	Иконка Улучшенного Молока внутри Уровней выглядит как обычное Молоко у Коровы, в руках, но не у Клиента. За 2 Улучшенных молока Клиент отдает \$17 (7+1+7+1+1) Уточнить расчет. За Пшеницу и Улучшенное молоко вместе Клиент отдает \$14 (6+7+1) Уточнить расчет.	3	failed		Иконка Улучшенного Молока внутри Уровней выглядит как обычное Молоко у Коровы, в руках, но не у Клиента. За 2 Улучшенных молока Клиент отдает \$17 (7+1+7+1+1) Уточнить расчет. За Пшеницу и Улучшенное молоко вместе Клиент отдает \$14 (6+7+1) Уточнить расчет.	3	failed					
69		Поражение в Уровне 8, условие порчи товара	Запустить Уровень 8	<ul style="list-style-type: none">- Нажать на "Посев пшеницы";- Собрать Пшеницу;- Принести Пшеницу к "Хлебопечке";- Дождаться пока "Хлебопечка" испортит Хлеб.	"Хлебопечка" готовит Хлеб 5 секунд, Хлеб портится за 15 секунд. Когда Хлеб сгорел, уровень считается проваленным, отображается причина провала "Не дайте вашей продукции испортиться", затем появляется отображаемое окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.			passed			passed						

70		Поражение Уровне 8, условие нехватки звезд	Запустить Уровень 8	- Приносить товар Клиентам только на последней звезде; - Не дать "Хлебопечке" испортить Хлеб.	При уходе Клиента, когда счетчик топпы на нуле, и невыполненных целях отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.		passed		passed						
71		Победа в Уровне 8	Запустить Уровень 8	- Не дать сгореть Хлебу в "Хлебопечке"; - Выполнить цели по звездам.	Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.		passed		passed						
72	Уровень 9	Предзапуск Уровня 9, улучшения	В Главном меню запустить Уровень 9	- Войти в меню Улучшений; - Улучшить "Хлебопечку" до 2 уровня (2 печи, время 3 секунды); - Улучшить Хлеб до 2 уровня (цена \$15).	Улучшения активируются.		passed		passed						
73		Проверка активации элементов и цен уровня 9 с улучшениями	Провести улучшения Хлеба до 2 уровня. Провести улучшения "Хлебопечки" до 2 уровня. Запустить уровень 9.	- Нажать на "Посев пшеницы"; - Собрать Пшеницу; - Принести Пшеницу к "Хлебопечке"; - Дождаться приготовления Улучшенного хлеба; - принести Улучшенный хлеб Клиенту.	Время изготовления Хлеба в любой из двух Улучшенных "Хлебопечек" становится равным 3 секундам. Улучшенный хлеб стоит \$15. Чаевые (\$1) к каждому товару за то, что принес товар вовремя, обозленный Клиент не дает чаевые (платит только за номинальную стоимость). Все звуки соответствуют элементам и событиям.	У Клиента запрос на Хлеб отображается Хлебом 1 уровня. Клиент с запросом на Улучшенный хлеб и Улучшенное молоко отдает \$26 вместо \$22 (15+1*7+1+2?) Уточнить расчет.	3	failed	3	failed					
74		Поражение Уровень 9	Запустить Уровень 9	- Нажимая "costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В окне "Почти получилось" нажать "СДАТЬСЯ", затем "Повторить попытку"; - Нажимая "costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В окне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".	При уходе Клиента, когда счетчик топпы на нуле, и невыполненных целях отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.		passed		passed						
75		Победа в Уровне 9	Запустить Уровень 9	- Выполнить цели Уровня 9 (заработать указанную сумму денег); - Дать "Хлебопечке" испортить хлеб.	Порча товара не дает поражения. Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". Открывается бустер "Временной ускоритель". После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.		passed		passed						
76	Уровень 10	Уровень 10, Бустер Временного ускорителя	В Главном меню запустить Уровень 10	- Пройти tutorial (нажать на бустер Временного ускорителя); - Нажать "Играть"; - Убедиться в работе бустера Временного ускорителя на всех доступных элементах; - Дать Молоко Клиенту с запросом Пшеницы; - Дать Пшеницу Клиенту с запросом Томатов; - Дать Томаты Клиенту с запросом на Хлеб; - Дать Клиенту с запросом 2 товаров неподходящий товар; - Потерпеть поражение в Уровне 10.	В меню выбора уровней активный бустер помечается галочкой. В уровне бустер Временного ускорителя исправно работает на элементах производства. Персонаж передвигается по игровому полю быстрее, за границы не выходит. Бустер не влияет на реакцию Клиента на правильный и неправильный товар, все работает исправно. Поражение в Уровне 10 с бустером Временного ускорителя работает исправно.		passed		passed						
77		Поражение Уровень 10 без бустеров	Запустить Уровень 10 без бустеров	- Заработать недостаточную сумму soft; - Нажимая "costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В окне "Почти получилось" нажать "СДАТЬСЯ", затем "Повторить попытку"; - Нажимая "costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В окне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".	При уходе Клиента, когда счетчик топпы на нуле, и невыполненных целях отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению. Заработанная сумма soft при добровольном выходе не начисляется на счет.	Заработанная в проваленном уровне сумма soft начисляется на счет. (БАГ ИЛИ ФИЧА?) особенность присутствует на всех уровнях. Уточнить.	4	failed	4	failed					
78		Победа в Уровне 10	Запустить Уровень 10 с бустером Временного Ускорителя	- Выполнить цели Уровня 10 (заработать указанную сумму денег); - Дать "Хлебопечке" испортить хлеб.	Порча товара не дает поражения. Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". Открывается окно "Теперь вам доступно" "Курица" и Яйцо, анимация. После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.	В окне "Теперь вам доступно" иконка Яйц отсутствует, вместо нее белый квадрат.	4	failed	4	failed					
79	Уровень 11	Проверка активации элементов Уровня 11 без бустеров	Запустить Уровень 11 без бустеров	- Нажать на "Курица"; - Собрать Яйца, отнести на доску; - Нажать на "Пшени для курицы"; - Собрать Яйца, отнести Клиенту с запросом на Яйца; - Нажать на "Курица"; - Собрать Яйца, отнести Клиенту с другим запросом; - Нажать на "Курица", когда Яйца не собраны; - Собрать Яйца с любыми товарами в обеих руках; - Собрать Улучшенное молоко и Яйца, отнести Клиенту с соответствующим запросом; - Выйти из Уровня 11.	Время для крафта Яйц 5 секунд, "Курица" начинает выскикивать Яйца только после кормежки. После крафта Яйц "Курица" спускается вниз, чтобы было видно Яйца. Активировать "Курицу" можно тапом по "Курице" или по "Пшени для курицы". Яйца стоят \$3 (как в окне улучшений). Клиент платит за Улучшенное молоко и Яйца \$10. Чаевые (\$1) к каждому товару за то, что принес товар вовремя, обозленный Клиент не дает чаевые (платит только за номинальную стоимость). Выход из уровня приравнивается к поражению.		passed		passed						

91	Уровень 14	Проверка активации элементов и цен уровня 14 с бустером Щит	Запустить Уровень 14 с бустером Щит	<ul style="list-style-type: none"> - Нажать "Посев пшеницы"; - Собрать Пшеницу; - Принести Пшеницу в обе "Хлебопечки"; - Дождаться приготовления Хлеба или Улучшенного хлеба, - Нажать "Посев пшеницы"; - Собрать Пшеницу; - Принести Пшеницу к "Хлебопечке" с защищенным хлебом; - Нажать на "Сажень томаты"; - Нажать на "Корова"; - Нажать на "Курица"; - Собрать товары и принести их клиентам; - Выйти из Уровня. 	Все элементы исправно работают, цены соответствуют. Если принести новую партию Пшеницы к "Хлебопечке" с защищенным Хлебом или Улучшенным хлебом, то персонаж не возьмет хлеб. Чаевые работают. Звуки исправны.	Улучшенный хлеб с чаевыми стоит \$18, вместо \$16 (15+1). Персонаж берет защищенный бустером Хлеб, запускает "Хлебопечку", отдавая Пшеницу (Уточнить).	3	failed	Улучшенный хлеб с чаевыми стоит \$18, вместо \$16 (15+1). Персонаж берет защищенный бустером Хлеб, запускает "Хлебопечку", отдавая Пшеницу (Уточнить).	3	failed				
92		Поражение Уровень 14	Запустить Уровень 14 без бустера Щит	<ul style="list-style-type: none"> - Нажать "Посев пшеницы"; - Собрать всю Пшеницу; - Принести Пшеницу в обе "Хлебопечки"; - Отнести оба Улучшенных хлеба на доски. - Отдать Клиенту с запросом на 2 Улучшенных хлеба требуемый товар; - Заработать недостаточную сумму soft; - Нажимая "Customer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В окне "Почти получилось" нажать "СДАТЬСЯ", затем "Повторить попытку"; - Нажимая "Customer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В окне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти". 	Все элементы исправно работают, цены соответствуют. Чаевые работают. При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.	Улучшенный хлеб с чаевыми стоит \$18, вместо \$16 (15+1).	3	failed	Улучшенный хлеб с чаевыми стоит \$18, вместо \$16 (15+1).	3	failed				
93		Победа в Уровне 14	Запустить уровень 14 без бустеров	<ul style="list-style-type: none"> - Выполнить цели Уровня 14 (заработать указанную сумму денег); - Дать "Хлебопечке" испортить хлеб. 	Порча товара не дает поражения. Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". Открывается окно "Теперь вам доступно" "Сыроварня" и Сыр. После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.			passed		passed					
94	Уровень 15	Проверка активации элементов Уровня 15 без улучшений, вариант 0.	Запустить Уровень 15 без улучшений "Сыроварни", Сыра и Молока.	<ul style="list-style-type: none"> - Собрать Молоко (не улучшенное); - Принести Молоко в "Сыроварню"; - Дождаться, пока Сыр сварится; - Принести Сыр Клиенту. 	"Сыроварня" без улучшений крафтит сыр 5 секунд. Сыр из обычного Молока стоит \$8. Чаевые (\$1) к каждому товару за то, что принес товар вовремя, обозленный Клиент не дает чаевые (платит только за номинальную стоимость). Выход из уровня приравнивается к поражению.	Ошибка при старте крафта Сыра, неправильный аудиофайл, каждый раз включается мелодия из Главного меню, звуки накладываются. Ошибка проявляется при любых других условиях.	2	failed	Ошибка при старте крафта Сыра, неправильный аудиофайл, каждый раз включается мелодия из Главного меню, звуки накладываются. Ошибка проявляется при любых других условиях.	2	failed				
95		Проверка активации элементов Уровня 15, вариант 1.	Запустить Уровень 15 с Улучшенным молоком	<ul style="list-style-type: none"> - Собрать Улучшенное молоко; - Принести Улучшенное молоко в "Сыроварню"; - Дождаться, пока Сыр сварится; - Принести Сыр Клиенту. 	"Сыроварня" без улучшений крафтит сыр 5 секунд. Сыр из Улучшенного молока стоит \$8. Чаевые (\$1) к каждому товару за то, что принес товар вовремя, обозленный Клиент не дает чаевые (платит только за номинальную стоимость). Выход из уровня приравнивается к поражению.			passed		passed					
96		Проверка активации элементов Уровня 15, вариант 2.	Запустить Уровень 15 с Молоком и "Быстрой Сыроварней"	<ul style="list-style-type: none"> - Собрать Молоко (не улучшенное); - Принести Молоко в обе "Быструю Сыроварню"; - Дождаться, пока Сыр сварится; - Принести Сыр Клиенту. 	"Быстрая сыроварня" крафтит сыр 3 секунды, работают обе. Сыр из обычного Молока стоит \$8. Чаевые (\$1) к каждому товару за то, что принес товар вовремя, обозленный Клиент не дает чаевые (платит только за номинальную стоимость). Выход из уровня приравнивается к поражению.			passed		passed					
97		Проверка активации элементов Уровня 15, вариант 3.	Запустить Уровень 15 с Улучшенным молоком и "Быстрой Сыроварней"	<ul style="list-style-type: none"> - Собрать Улучшенное молоко; - Принести Улучшенное молоко в "Быструю Сыроварню"; - Дождаться, пока Сыр сварится; - Принести Сыр Клиенту. 	"Быстрая сыроварня" крафтит сыр 3 секунды, работают обе. Сыр из Улучшенного молока стоит \$8. Чаевые (\$1) к каждому товару за то, что принес товар вовремя, обозленный Клиент не дает чаевые (платит только за номинальную стоимость). Выход из уровня приравнивается к поражению.			passed		passed					
98		Проверка активации элементов Уровня 15, вариант 4.	Запустить Уровень 15 с Молоком и Улучшенным Сыром.	<ul style="list-style-type: none"> - Собрать Молоко (не улучшенное); - Принести Молоко в "Сыроварню"; - Дождаться, пока Улучшенный Сыр сварится; - Принести Улучшенный Сыр Клиенту. 	"Сыроварня" без улучшений крафтит сыр 5 секунд. Улучшенный Сыр из обычного Молока стоит \$15. Чаевые (\$1) к каждому товару за то, что принес товар вовремя, обозленный Клиент не дает чаевые (платит только за номинальную стоимость). Выход из уровня приравнивается к поражению.	Ошибка при старте крафта Улучшенного Сыра, неправильный аудиофайл, каждый раз включается мелодия из Главного меню, звуки накладываются. Ошибка проявляется при любых других условиях.	2	failed	Ошибка при старте крафта Улучшенного Сыра, неправильный аудиофайл, каждый раз включается мелодия из Главного меню, звуки накладываются. Ошибка проявляется при любых других условиях.	2	failed				

99		Проверка активации элементов Уровня 15, вариант 5.	Запустить Уровень 15 с Улучшенным молоком и Улучшенным Сыром	<ul style="list-style-type: none">- Собрать Улучшенное молоко;- Принести Улучшенное молоко в "Сыроварню";- Дождаться, пока Улучшенный Сыр сварится;- Принести Улучшенный Сыр Клиенту.	"Сыроварня" без улучшений крафтит сыр 5 секунд. Улучшенный Сыр из Улучшенного молока стоит \$15. Чаевые (\$1) к каждому товару за то, что принес товар вовремя, обозначенный Клиент не дает чаевые (платит только за номинальную стоимость). Выход из уровня приравнивается к поражению.	Ошибка при расчете чаевых. Клиент дает \$22 за Улучшенный Сыр и Яйца, хотя без чаевых это стоит \$18 (15+3) Уточнить	4	failed	Ошибка при расчете чаевых. Клиент дает \$22 за Улучшенный Сыр и Яйца, хотя без чаевых это стоит \$18 (15+3) Уточнить	4	failed				
100		Проверка активации элементов Уровня 15, вариант 6.	Запустить Уровень 15 с Молоком, "Быстрой Сыроварней" и Улучшенным сыром.	<ul style="list-style-type: none">- Собрать Молоко (не улучшенное);- Принести Молоко в "Быструю Сыроварню";- Дождаться, пока Улучшенный Сыр сварится;- Принести Улучшенный Сыр Клиенту.	"Быстрая сыроварня" крафтит сыр 3 секунды, работают обе. Улучшенный Сыр из обычного Молока стоит \$15. Чаевые (\$1) к каждому товару за то, что принес товар вовремя, обозначенный Клиент не дает чаевые (платит только за номинальную стоимость). Выход из уровня приравнивается к поражению.	Улучшенный Сыр с чаевыми стоит \$18 (15+3) Уточнить.	4	failed	Улучшенный Сыр с чаевыми стоит \$18 (15+3) Уточнить.	4	failed				
101		Проверка активации элементов Уровня 15, вариант 7.	Запустить Уровень 15 с Улучшенным молоком, "Быстрой сыроварней" и Улучшенным сыром.	<ul style="list-style-type: none">- Собрать Улучшенное молоко;- Принести Улучшенное молоко в "Быструю Сыроварню";- Дождаться, пока Улучшенный Сыр сварится;- Принести Улучшенный Сыр Клиенту.	"Быстрая сыроварня" крафтит сыр 3 секунды, работают обе. Улучшенный Сыр из Улучшенного молока стоит \$15. Чаевые (\$1) к каждому товару за то, что принес товар вовремя, обозначенный Клиент не дает чаевые (платит только за номинальную стоимость). Выход из уровня приравнивается к поражению.			passed		passed					
102		Поражение Уровень 15	Запустить Уровень 15	<ul style="list-style-type: none">- Заработать недостаточную сумму soft;- Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален;- В окне "Почти получилось" нажать "СДАТЬСЯ", затем "Повторить попытку";- Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален;- В окне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".	Порча товара не дает поражения. Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.			passed		passed					
103		Победа в Уровне 15	Запустить уровень 15	<ul style="list-style-type: none">- Выполнить цели Уровня 15 (заработать указанную сумму денег);- Дать "Хлебопечке" испортить хлеб.	Порча товара не дает поражения. Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.			passed		passed					
104	Уровень 16	Поражение Уровень 16	Запустить Уровень 16	<ul style="list-style-type: none">- Принести Клиентам 23 из 24 разноса;- Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален;- В окне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".	Все элементы исправно работают, цены соответствуют. Чаевые работают. При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.			passed		passed					
105		Победа в Уровне 16	Запустить Уровень 16 с бустером Щит и Временной ускоритель	<ul style="list-style-type: none">- Выполнить цели Уровня 16 (принести 24 разноса);- Дать "Хлебопечке" испортить хлеб.	Порча товара не дает поражения. Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". Открывается окно "Новый бустер" Яблоко в карамели. После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.			passed		passed					
106	Уровень 17	Уровень 17, бустер Яблоко в карамели	Пройти tutorial 17 Уровня	<ul style="list-style-type: none">- Дождаться пока настроение у Клиента упадет до 1 звезды;- Использовать бустер Яблоко в карамели;- Дождаться пока у каждого персонажа не начнет кончаться шкала настроения, а анимация перейдет в состояние "злой";- Использовать бустер Яблоко в карамели.	Настроение Клиента поднимается до 4 звезд, в случае шкалы - заполняется полностью. Анимации персонажей возвращаются в исходное состояние.	Анимация ГОЛОВЫ персонажей "Девушка с картой", "Афроамериканец с рюкзаком", "Афроамериканка в панаме", "Женщина в оранжевом" не возвращается в исходное состояние после применения бустера Яблоко в карамели. Анимация ГОЛОВЫ персонажа "Дед-ковбой" не меняется на озлобленную, когда почти кончается шкала, а анимация ТЕЛА персонажа "Дед-ковбой" не меняется на озлобленную и обратно. Анимация ГОЛОВЫ персонажа "Дед-ковбой" не меняется на озлобленную, когда почти кончается шкала, а анимация ТЕЛА персонажа "Дед-ковбой" не меняется в одном злом положении, когда настроение поднимается. Исправно работает только "Кэжуал", который единственный обладает анимацией абсолютной ярости, когда шкала опустошается полностью. Уточнить.	4	failed	Анимация ГОЛОВЫ персонажей "Девушка с картой", "Афроамериканец с рюкзаком", "Афроамериканка в панаме", "Женщина в оранжевом" не возвращается в исходное состояние после применения бустера Яблоко в карамели. Анимация ТЕЛА персонажа "Женщина в оранжевом" не меняется на озлобленную и обратно. Анимация ГОЛОВЫ персонажа "Дед-ковбой" не меняется на озлобленную, когда почти кончается шкала, а анимация ТЕЛА персонажа "Дед-ковбой" не меняется в одном злом положении, когда настроение поднимается. Исправно работает только "Кэжуал", который единственный обладает анимацией абсолютной ярости, когда шкала опустошается полностью. Уточнить.	4	failed				

107		Поражение в Уровне 17	Запустить Уровень 17	- Приносить товар Клиентам только на последней звезде; - В окне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".	Все элементы исправно работают, цены соответствуют. Чаевые работают. При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.			passed			passed				
108		Победа в Уровне 17	Запустить Уровень 17	- Выполнить цели Уровня 17; - Дать "Хлебобечке" испортить хлеб.	Порча товара не дает поражения. Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.			passed			passed				
109	Уровень 18	Поражение в Уровне 18	Запустить Уровень 18	- Не приносить разносы Клиентам (счетчик разносов =0); - Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В окне "Почти получилось" нажать "СДАТЬСЯ", затем "Повторить попытку"; - Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В окне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".	Все элементы исправно работают, цены соответствуют. Чаевые работают. При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.			passed			passed				
110		Победа в Уровне 18	Запустить Уровень 18	- Выполнить цели Уровня 18; - Дать "Хлебобечке" испортить хлеб.	Порча товара не дает поражения. Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". Открывается окно "Новый бустер" Хлопушка. После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.			passed			passed				
111	Уровень 19	Уровень 19, бустер Хлопушка	Пройти tutorial 19 Уровня	- При появлении Клиента с 1, затем с двумя, затем с тремя запросами нажимать на бустер Хлопушка; - При активированном бустере Хлопушка нажать на бустер Хлопушка еще раз.	При первом нажатии на бустер Хлопушка Клиенты с 1, 2 или 3 запросами начинают принимать все товары, иконка запроса меняется на иконку подарка. Повторное нажатие на активированный бустер Хлопушка не вызывает сброса счетчика бустера Хлопушка или утраты количества запаса бустеров.			passed			passed				
112		Поражение в Уровне 19	Запустить Уровень 19	- Приносить товар Клиентам только на последней звезде; - Дать "Хлебобечке" испортить хлеб.	Порча товара не дает поражения. При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.			passed			passed				
113		Победа в Уровне 19	Запустить Уровень 19	- Выполнить цели Уровня 19; - Дать "Хлебобечке" испортить хлеб. - Завершить Уровень 19, нажать на "Палец вниз" при оценке игры.	Порча товара не дает поражения. Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". После выхода из окна "Триумфа" открывается окно "Оцените игру".			passed			passed				
114	Уровень 20	Поражение в Уровне 20	Запустить Уровень 20	- Заработать недостаточную сумму soft; - Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В окне "Почти получилось" нажать "СДАТЬСЯ", затем "Повторить попытку"; - Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В окне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".	Все элементы исправно работают, цены соответствуют. Чаевые работают. При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.			passed			passed				
115		Победа в Уровне 20	Запустить Уровень 20	Выполнить цели Уровня 20; - Дать "Хлебобечке" испортить хлеб.	Порча товара не дает поражения. Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". Открывается окно "Подарок". После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.			passed			passed				
116	Уровень 21	Предзапуск Уровня 21, новая цель	Нажать в Главном меню на "Уровень 21"	- Пройти tutorial в меню выбора уровня перед Уровнем 20; - Выйти из окна Выбора уровня; - Зайти в меню выбора уровня снова.	Тutorial запускается только один раз, иконки отображаются исправно.			passed			passed				
117		Поражение в Уровне 21, уход Клиента	Запустить Уровень 21	- Принести 1-2 Клиентам товар; - Дождаться пока очередной Клиент уйдет без товара; - При первом запуске закрываем сообщение "Не потеряйте ваших покупателей"; - В окне "Почти получилось" нажать кнопку "+3 за hard"; - Дождаться пока очередной Клиент уйдет без товара.	При первом запуске отображается сообщение "Не потеряйте ваших покупателей". Отображается окно "Почти получилось" при уходе клиента или невыполнении целей, кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.			passed			passed				
118		Поражение в Уровне 21, невыполнени е целей	Запустить Уровень 21	- Заработать недостаточную сумму soft; - Не дать Клиентам уходить без товара; - Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В окне "Почти получилось" нажать "СДАТЬСЯ", затем "Повторить попытку"; - Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В окне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".	Все элементы исправно работают, цены соответствуют. Чаевые работают. При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.			passed			passed				
119		Победа в Уровне 21	Запустить Уровень 21	- Выполнить цели Уровня 21; - Не дать уйти Клиенту без товара; - Дать "Хлебобечке" испортить хлеб.	Порча товара не дает поражения. Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.			passed			passed				

120	Уровень 22	Поражение в Уровне 22	Запустить Уровень 22	<ul style="list-style-type: none">- Не приносить разномы Клиентам (счетчик разномов =0);- Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален;- В окне "Почти получилось" нажать "СДАТЬСЯ", затем "Повторить попытку";- Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален;- В окне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".	Все элементы исправно работают, цены соответствуют. Чаевые работают. При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.		passed		passed								
121		Победа в Уровне 22	Запустить Уровень 22	<ul style="list-style-type: none">- Выполнить цели Уровня 22;- Дать "Хлебопечке" испортить хлеб.	Порча товара не дает поражения. Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.		passed		passed								
122	Уровень 23	Поражение в Уровне 23	Запустить Уровень 23	<ul style="list-style-type: none">- Не приносить разномы Клиентам (счетчик разномов =0);- Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален;- В окне "Почти получилось" нажать "СДАТЬСЯ", затем "Повторить попытку";- Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален;- В окне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".	Все элементы исправно работают, цены соответствуют. Чаевые работают. При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.		passed		passed								
123		Победа в Уровне 23	Запустить Уровень 23	<ul style="list-style-type: none">- Выполнить цели Уровня 23;- Дать "Хлебопечке" испортить хлеб.	Порча товара не дает поражения. Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". Открывается окно "Новый бустер" Корзинка. После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.		passed		passed								
124	Уровень 24	Уровень 24 тест бустера Корзинка	Запустить Уровень 24	<ul style="list-style-type: none">- Пройти tutorial по бустеру Корзинка;- Нажать на бустер "Корзинка";- Принести Корзинку Клиенту;- Нажать на бустер "Корзинка";- Принести Корзинку в Урну;- Принести неподходящий товар Клиенту;- Нажать на бустер "Корзинка" три раза;- Принести 2 Корзинки Клиенту с запросом на три товара;- Докупить 3 бустера "Корзинка".	Тutorial работает исправно. При нажатии на бустер "Корзинка" Корзинка появляется в руках персонажа, работает исправно. При нажатии на бустер "Корзинка" дважды - две Корзинки появляются в руках персонажа. Если 2 Корзинки в руках персонажа - бустер не активируется. Корзинки можно выбросить в Урну, дальнейшая работа товаров после Корзинок в руках работает исправно. Одна Корзинка заполняет закросы Клиентов на 1, 2 или 3 товара неоднократно. 3 бустера "Корзинка" можно купить прямо внутри уровня за 105 hard.		passed		passed								
125		Поражение в Уровне 24 Цель Таймер	Запустить Уровень 24	<ul style="list-style-type: none">- Не допустить обнуления счетчика толпы;- Заработать недостаточное количество звезд до окончания таймера Уровня;- Дождаться обнуления таймера Уровня.	Все элементы исправно работают, цены соответствуют. Чаевые работают. При обнулении таймера Уровня недостаточном количестве звезд отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.		passed		passed								
126		Победа в Уровне 24	Запустить Уровень 24	<ul style="list-style-type: none">- Выполнить цели Уровня 24 до обнуления таймера Уровня и обнуления счетчика толпы;- Дать "Хлебопечке" испортить хлеб.	Порча товара не дает поражения. Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.		passed		passed								
127	Уровень 25	Поражение в Уровне 25 Порча товара	Запустить Уровень 25	<ul style="list-style-type: none">- Нажать "Посев пшеницы";- Собрать Пшеницу;- Принести Пшеницу в обе "Хлебопечки";- Дождаться приготовления Хлеба или Улучшенного хлеба;- Дождаться сгорания Хлеба или Улучшенного хлеба.	Хлеб и Улучшенный хлеб сгорают в "Хлебопечке" за 15 секунд. При порче товара в "Хлебопечке" отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.		passed		passed								
128		Поражение в Уровне 25 Звезды	Запустить Уровень 25	<ul style="list-style-type: none">- Приносить товар Клиентам только на последней звезде;- В окне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".	Все элементы исправно работают, цены соответствуют. Чаевые работают. При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.		passed		passed								
129		Победа в Уровне 25	Запустить Уровень 25	<ul style="list-style-type: none">- Выполнить цели Уровня 25;- Не допустить порчи товара.	Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.		passed		passed								
130	Уровень 26	Поражение в Уровне 26	Запустить Уровень 26	<ul style="list-style-type: none">- Принести Клиенту только 1 разном (счетчик разномов =1);- Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален;- В окне "Почти получилось" нажать "СДАТЬСЯ", затем "Повторить попытку";- Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален;- В окне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".	Все элементы исправно работают, цены соответствуют. Чаевые работают. При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.		passed		passed								

131		Победа в Уровне 26	Запустить Уровень 26	- Выполнить цели Уровня 26; - Дать "Хлебопечке" испортить хлеб.	Порча товара не дает поражения. Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.		passed			passed				
132	Уровень 27	Поражение в Уровне 27	Запустить Уровень 27	- Заработать недостаточную сумму soft; - Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В окне "Почти получилось" нажать "СДАТЬСЯ", затем "Повторить попытку"; - Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В окне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".	Все элементы исправно работают, цены соответствуют. Чаевые работают. При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.		passed			passed				
133		Победа в Уровне 27	Запустить Уровень 27	- Выполнить цели Уровня 27; - Дать "Хлебопечке" испортить хлеб.	Порча товара не дает поражения. Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.		passed			passed				
134	Уровень 28	Поражение в Уровне 28 Порча товара	Запустить Уровень 28	- Нажать "Посев пшеницы"; - Собрать Пшеницу; - Принести Пшеницу в обе "Хлебопечки"; - Дождаться приготовления Хлеба или Улучшенного хлеба; - Дождаться сгорания Хлеба или Улучшенного хлеба.	Хлеб и Улучшенный хлеб сгорают в "Хлебопечке" за 15 секунд. При порче товара в "Хлебопечке" отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.		passed			passed				
135		Поражение в Уровне 28 Недостаток soft	Запустить Уровень 28	- Заработать недостаточную сумму soft; - Не допустить порчи товара; - Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В окне "Почти получилось" нажать "СДАТЬСЯ", затем "Повторить попытку"; - Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В окне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".	Все элементы исправно работают, цены соответствуют. Чаевые работают. При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.		passed			passed				
136		Победа в Уровне 28	Запустить Уровень 28	- Выполнить цели Уровня 28; - Не допустить порчи товара.	Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". Открывается окно "Новый бустер" Двойной доход. После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.		passed			passed				
137	Уровень 29	Предзапуск Уровень 29, бустер Удвоение денег	Запустить Уровень 29 с бустером Удвоение денег	- Нажать "Посев пшеницы", "Саженьцы томатов"; - Нажать на "Курица"; - Собрать Молоко или Улучшенное молоко, принести в "Сыроварню"; - Собрать Пшеницу, принести в "Хлебопечку"; - Принести Клиенту Пшеницу; - Принести Клиенту Томаты; - Принести Клиенту Молоко или Улучшенные Яйца; - Принести Клиенту Яйца или Улучшенные яйца; - Принести Клиенту Хлеб или Улучшенный хлеб.	Цена товаров и чаевых удваивается для всех товаров. Чаевые не начисляются, если шкала настроения Клиента почти закончилась.		passed			passed				
138		Поражение в Уровне 29	Запустить Уровень 29	- Заработать недостаточную сумму soft; - Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В окне "Почти получилось" нажать "СДАТЬСЯ", затем "Повторить попытку"; - Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В окне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".	Все элементы исправно работают, цены соответствуют. Чаевые работают. При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.		passed			passed				
139		Победа в Уровне 29	Запустить Уровень 29	- Выполнить цели Уровня 29; - Дать "Хлебопечке" испортить хлеб.	Порча товара не дает поражения. Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.		passed			passed				
140	Уровень 30	Поражение в Уровне 30	Запустить Уровень 30	- Приносить товар Клиентам только на последней звезде; - В окне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".	Все элементы исправно работают, цены соответствуют. Чаевые работают. При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.		passed			passed				
141		Победа в Уровне 30	Запустить Уровень 30	- Выполнить цели Уровня 30; - Дать "Хлебопечке" испортить хлеб.	Порча товара не дает поражения. Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". Открывается окно "Новая ферма!" скоро. После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.		passed			passed				
142	Запуск Игры после 30 Уровня	Запуск Игры после 30 Уровня	Пройти Уровень 30	- Нажать в Главном меню "Уровень 30"; - В окне выбора уровня нажать "Играть".	В окне выбора уровня отображается окно "Вау!", выбор уровня невозможен? Уточнить.		passed			passed				

[illegible]