Необходимо протест	повать паннюю аг	IL-tha-cfionky Farming F	PAR			Провалено	24		Провалено	24		Провалено	1
В качестве результат	требуется состав	ить отчет о тестирова	ании с указанием найденных багов. вернутый комментарий о том, почему был выбран именно такой вариант.			Пройденно	45		Пройденно	45		Пройденно	0
Предпочитаю на те						Версия	QA-test.apk		Версия	QA-test.apk		Версия	QA-test.apk
можно считать полн	оценным залого	и под будущее автот	? Тест-кейсы полноценны, при устранении багов легко воспроизводи тестирование.		зных платформах. Плюс это	Береліл	bv0.7.0.0 cv0.7.0.01		Боролл	bv0.7.0.0 cv0.7.0.01		Берелл	bv0.7.0.0 cv0.7.0.01
Безусловно баг-реп	орты занимают н	амного меньше врег	мени и ничуть не менее эффективны, но для будущего автотестиров	ния удобнее использовать тест-кейсы.		Дата	09.05.22		Дата	09.05.22		Дата	28.04.22
						Модель	Gionee G13 Pro		Модель	Xiaomi Redmi		Модель	Pixel 3a API 29
Функцион			Подход				АРІ 30 Результат			Note 11 Pro API Результат			Результат
альная ID группа	Название теста	Предусловие	Шаги	Ожидаемый результат	BUG	Приоритет		BUG	Приоритет		BUG	Приоритет	
1 Установн а/ удалени е			Установка приложения Farming Fever	 Установка прошла успешно; Икоима отображается корректно; Приложение запрашивает необходимые разрешения. 	Иконка отображается некорректно https://pastenow.ru/ccfc0e31e226860baa118ed12bc1d64f ; Приложение не запрашивает разрешения	4	failed	Иконка отображается некорректно https://pastenow. //pastenow. // pastenow.	4	failed	Приложение не устанавливается	1	failed
					на уведомления.			на уведомления.					
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 услешию; - Приложение запрашивает необходимые разрешения; - Прогресс сохранен. 	Приложение не запрашивает необходимые разрешения. Прогресс пропадает.	2	failed	Приложение не запрашивает необходимые разрешения. Прогресс пропадает.	2	failed			
5 Интерфе йс главного меню	Rotate	Войти в главное меню	 Расположить устройство альбомно; Перевернуть на 180 градусов. 	Ориентация отображения меняется согласно положению устройства			passed			passed			
6	Кликаоельнос ть элементов главного меню	Войти в главное меню	- Нажать на "Уровния"; Закрыть онко кликом вне поля, крестиком; - Нажать на "Настройки"; Закрыть окно кликом вне поля, крестиком; - Нажать на ""Кристаль»; Закрыть окно кликом вне поля, крестиком; - Нажать "- ""Кристаль»; - Закрыть окно кликом вне поля, крестиком; - Нажать "- "" Маж	Все окна открываются и закрываются.	Окна магазина и жизней закрываются только на кнопку "Х", клик вне поля не закрывает окно. Окно жизней не имеет кнопки "Х", приходится входить в "Уровни", необходимо добавить кнопку закрытия окна.	3	failed	Окна магазина и жизней закрываются только на кнопку "Х", клик вне поля не закрывает окно. Окно жизней не имеет кнопки "Х", приходится входить в "Уровни", необходимо добавить кнопку закрытия окна.	3	failed			
7	Окно "Настройки", тест кнопки "Звук"	Войти в главное меню		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	- Отхрыть "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"	меню	- Открыть "Настройки"; - Нажать мюлку "Язык"; - Выбрать "Русский"; - Выбрать "Английский"; - Выбрать "Русский".	Язык переключается в соответствии с выбранным флагом. Символы отображаются корректно.	https://pastenow. ru/d12bc26d7819da3cd52c460 15a194549 На кнопке "Язык" иконка выглядит некорректно? Уточнить у дизайнера.	5	failed	https://pastenow. ru/58bc2c4b81b357c5048d0ff1 7666be24 На кнопке "Язык" иконка выглядит некорректно? Уточнить у дизайнера.	5	failed			
10	Окно "Настройки", тест кнопки "Уведомлени я"	меню	- Нажать кнопку "Уведомления" для отключения; - Забрать ежедневную награду; - Свернуть игру, перевести время на сутки вперед; - Разрвернуть игру, нажать "Настройки"; - Нажать кнопку "Уведомления" для включения; - Забрать ежедневную награду для 2; - Савернуть игру, перевести время на сутки вперед.	При отключенных "Уведомлениях" уведомления не приходят, при включенных "Уведомлениях" пришло уведомления см. хоманей. Значки меняются соответственно состоянию.	Приходит только уведомление о ежедневной награде, но не о пополнении жизней.	4	failed	Приходит только уведомление о ежедневной награде, но не о пополнении жизней.	4	failed			
11	Окно "Настройки", тест кнопки "Об игре"	Войти в главное меню	 Открыть "Настройки"; Нажать кнопку "Об игре"; Нажать открывшемся окне "Политика конфиденциальности"; Нажать "Назад"; Закрыть окно кликом вне поля, крестиком. 	Открывается страница с "Политикой конфиденциальности". Окна закрываются двумя способами.	На странице политики конфиденциальности нет никакого текста.	3	failed	На странице политики конфиденциальности нет никакого текста.	3	failed			

12		Окно "Настройки", тест кнопки	Войти в главное меню	- Открыть "Настройки"; - Нажать кнопку "Помощь"; - закрыть окно кликом вне поля, крестиком.	Открывается страница "Помощь". Окна закрываются двумя способами.	Страница "Помощь" не открывается". Кнопка не вызывает окно.	3	failed	Страница "Помощь" не открывается". Кнопка не вызывает окно.	3	failed		
N	лавное меню, Магазин	"Помощь" Окно "Магазин" тест тест тежедневные предложения" ДЕНЬ 1	Войти в главное меню	- Открыть "Магазин"; - Нажать "Free", если есть, тапнуть на награду; - Нажать "За soft", тапнуть на награду; - Нажать "За наг", тапнуть на награду; - Нажать "За наг", тапнуть на награду Нажать "День 1", тапнуть на награду.	Все награды работают, все отображается на переднем слое. Если награда взята - пропадает значок "!" с таймера наград.	Soft за hard, hard за soft не прибавляется. Нагряда Free не прибавляется, выводится строка https://pastenow. ru/e81229a843ca7140a7901 32fc23bdf. День 1 - прибавляет награду soft, hard, но отображается на заднем спое.	2	failed	soft за hard, hard за soft не прибавляется. Награда Free не прибавляется, выводится строка https://pastenow.ru/e8129348435s7/140a7901 926;23bdf, День 1 - прибавляет награду soft, hard, но отображается на заднем слое.	2	failed		
14		Окно "Магазин" тест "Ежедневные предложения" ДЕНЬ 2		Открыть "Магазин"; Перемогать время на второй день, предыдущие награды собраны; Нажать "Free", если есть, тапнуть на награду; Нажать "3a soft", тапнуть на награду; Нажать "4 наст", тапнуть на награду; Нажать "5 наст", тапнуть на награду; Нажать "5 наст", тапнуть на награду.	Все награды работают, все отображается на переднем слое. Если награда взята - пропадает значок "!" с таймера наград.	Soft за hard, hard за soft не прибавляется. Награда Free не прибавляется, выводится строка https://pastenow.ru/sel229a845c37140a7901 32tC23bdf, День 2 - прибавляет награду soft, hard, но отображается на заднем слое.	2	failed	Soft за hard, hard за soft не прибавляется. Награда Геке не прибавляется, выводится строка https://postenow.ru/es1293843-527140a7901 2½c 23bdf. День 2 - прибавляет награду soft, hard, но отображается на заднем слое.	2	failed		
15		Окно "Магазин" тест "Ежедневные предложения" ДЕНЬ 3	Войти в главное меню, забрать награду ДЕНЬ 2	Открыть "Магазин"; Перемогать время на третий день, предыдущие награды собраны; Нажать "Free", если есть, тапнуть на награду; Нажать "Ba soft", тапнуть на награду; Нажать "A soft", тапнуть на награду; Нажать "День з", тапнуть на награду.	Все награды работают, все отображается на переднем слое. Если награда взята - пропадает значок "!" с таймера наград.	Soft за hard, hard за soft не прибавляется. Награда Free не прибавляется, выводится строка https://pastenow.urk/812298456-7/1408-7901 321(-23bdf, День 3 - прибавляет награду soft, hard, но отображается на заднем спое.	2	failed	Soft за hard, hard за soft не прибавляется. Награда гее не прибавляется, выводится строка https://pastenow. суба 23 года 23 года 23 года 24 года 29 года 24 года 29 года 25 года 2	2	failed		
16		Окно "Магазин" тест "Ежедневные предложения" ДЕНЬ 4		Открыть "Магазин"; Перемогать время на четвертый день, предыдущие награды собраны; Нажать "Free", если есть, тапнуть на награду; Нажать "8a soft", тапнуть на награду; Нажать "8d наг", запуть на награду; Нажать "День 4", тапнуть на награду.	Все награды работают, все отображается на переднем спое. Если награда взята - пропадает значок "!" с таймера наград.	Soft за hard, hard за soft не прибавляется. Награда Free не прибавляется, выводится строка https://pastenow.ur/satzyands/as/free/satzyand	2	failed	Soft за hard, hard за soft не прибавляется. Награда Геке не прибавляется, выводится строка https://pastenow.ru/sa129a8a3-sa7140a7901 2½c 23bdf. День 4 - прибавляет награду soft, hard, но отображается на заднем слое.	2	failed		
17		Окно "Магазин" тест "Ежедневные предложения" ДЕНЬ 5	Войти в главное меню, забрать награду ДЕНЬ 4	Открыть "Магазин"; Перемогать время на пятый день, предыдущие награды собраны; Нажать "Free", если есть, тапнуть на награду; Нажать "Ba soft", тапнуть на награду; Нажать "A and", тапнуть на награду; Нажать "День 5", тапнуть на награду.	Все награды работают, все отображается на переднем спое. Если награда взята - пропадает значок "!" с таймера наград.	Soft за hard, hard за soft не прибавляется. Награда Free не прибавляется, выводится строка https://bastenow.uc/satzabaf. День 5 - прибавляет награду soft, hard, но отображается на заднем спое.	2	failed	Soft за hard, hard за soft не прибавляется. Награда гее не прибавляется, выводится строка https://pastenow. си/св12234843-627140a7901 22fc-33bdf. День 5 - прибавляет награду soft, hard, но отображается на заднем слое.	2	failed		
18		Окно "Магазин" тест "Ежедневные предложения" ДЕНЬ 6	меню, забрать награду ДЕНЬ 5	 - Нажатъ "Free", если есть, тапнуть на награду; - Нажатъ "За soft", тапнуть на награду; - Нажатъ "За hard", тапнуть на награду; - Нажатъ "День 6", тапнуть на награду. 	Все награды работают, все отображается на переднем спое. Если награды взята - пропадает значок "!" с таймера наград.	Soft за hard, hard за soft не прибавляется. Награда Free не прибавляется. Награда Free не прибавляется, выводится строка https://pastenow.ru/s81223a8435537146b27901 32fc23bdf. День 6 - прибавляет награду soft, hard, но отображается на заднем спое.	2	failed	Soft за hard, hard за soft не прибавляется. Награда Геев е прибавляется, выводится строка https://pastenow. ru/e81229a843-5a7fi40a7901 92fc-23bdf. День 6 - прибавляет награду soft, hard, но отображается на заднем слое.	2	failed		
19		Окно "Магазин" тест "Ежедневные предложения" ДЕНЬ 7		 Открыть "Магазин"; Перемогать время на седьмой день, предыдущие награды собраны; Нажать "Free", если есть, тапнуть на награду; Нажать "За soft", тапнуть на награду; Нажать "За hard", тапнуть на награду; Нажать "День 7", тапнуть на награду. 	Все награды работают, все отображается на переднем спое. Если награда взята - пропадает значок "!" с таймера наград.	Soft за hard, hard за soft не прибавляется. Награда Free не прибавляется, выводится строка titus://dastenow.nu/e81229a843c5a7f140a790122fc23bdf. День 7 - прибавляет награду soft, hard, но отображается на заднем спое.	2	failed	Soft за hard, hard за soft не прибавляется. Награда Free не прибавляется, выводится строка https://pastenow. ru/e81229a843c5a7f140a7901 22c23bdf. День 7 - прибавляет награду soft, hard, но отображается на заднем слое.	2	failed		

20		Окно "Магазин" тест курсоров "Ежедневные предложения"	меню	Открыть "Магазин"; Нажать кнопку курсора вправо, дойти до упора; Нажать кнопку курсора впево, дойти до упора; Свайп вправо, свайп впево.	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	меню	- Отхрыть "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	- Открыть "Магазин"; - Нажать кнопку "Больше предложений"; - Кулить "Набор немпиона", сбросить бесконечные жизни; - Кулить "Набор профессионала", сбросить бесконечные жизни; - Кулить "Набор специалиста", сбросить бесконечные жизни; - Кулить "Набор мастера", сбросить бесконечные жизни; - Кулить "Набор любителя", сбросить бесконечные жизни; - Кулить "Набор новичка", сбросить бесконечные жизни; - Кулить каждый набор hard кристаллов.	Все покупки срабатывают, прибавляются бесконечные жизни, пополяются куппенные злементы (просмотр разможен на 28 уровне). Купленные бустеры прибавляются внутри уровня и перед входом в уровень. Выводится сообщение "Полупка выполнена". Сортировка наборов меняется в зависимости от копичества покупок.			passed			passed		
	Главное меню, Ежеднев ные награды	ежедневной награде	Войти в главное меню	Открыть "Магамин"; - Забрать ежедневную награду 1; - Свернуть миру, пату на с педующий день на устройстве; - Получить уведомление о ежедневной награде; - Забрать ежедневную награду 2; - Перемотать время черве 5U1 так, чтобы осталось меньше 1 минуты; - Свернуть миру, подождать 1 минуту или перевести часы на устройстве; - Получить уведомление о ежедневной награде; - Забрать ежедневную награду 3; - Перемотать время через GU1 так, чтобы осталось меньше 1 минуты; - Свернуть игру, подождать 1 минуту или перевести часы на устройстве; - Получить уведомление о ежедневной награде; - Забрать ежедневную награду 4; - Перемотать время через GU1 так, чтобы осталось меньше 1 минуты; - Свернуть игру, подождать 1 минуту или перевести часы на устройстве; - Получить уведомление о ежедневной награде; - Забрать ежедневную награду 4; - Перемотать время через GU1 так, чтобы осталось меньше 1 минуты; - Свернуть игру, подождать 1 минуту или перевести часы на устройстве; - Получить уведомление о ежедневной награде; - Забрать ежедневную награду 5; - Перемотать время через GU1 так, чтобы осталось меньше 1 минуты; - Свернуть игру, подождать 1 минуту или перевести часы на устройстве; - Получить уведомление о ежедневной награде; - Забрать ежедневную награду 6; - Перемотать время через GU1 так, чтобы осталось меньше 1 минуты; - Свернуть игру, подождать 1 минуту или перевести часы на устройстве; - Получить уведомление о ежедневной награде; - Забрать ежедневную награду 1; - Перемотать время через GU1 так, чтобы осталось меньше 1 минуты; - Свернуть игру, подождать 1 минуту или перевести часы на устройстве; - Получить уведомление о ежедневной награде; - Забрать ежедневную награду 2; - Перемотать время через GU1 так, чтобы осталось меньше 1 минуты; - Свернуть игру, подождать 1 минуту или перевести часы на устройстве; - Получить уведомление о ежедневной награде; - Забрать ежедневную награду 2; - Перемотать время через GU1 так, чтобы осталось меньше 1 минуты; - Свернуть игру, подождать 1 минуту или перевести час	Приходит уведомление о каждой ежедневной награде при многократном прохождении цикла наград.	При использовании перемотки времени через биј уведомления не приходят, но приходят при изменении даты или времен на устройстве. Дата и времян на устройстве устройстве Сомануть, переводя дату или время на устройстве, и получить ежедневную награду.	2	failed	При использовании перемотки времени через биј уведомления не приходят, но приходят при изменении даты или времени на устройстве. Дата и время на устройстве отмень совпадать с GUI. Приложение можно обмануть, переводя дату или время на устройстве, и получить ежедневную награду.	2	failed		
24		Пропуск первой ежедневной	Войти в главное меню	- загорать ежедневную награду 2. Открыть "Магазин"; Не забирать ежедневную награду 1; - Пропустить 1 день через GUI.	В Ежедневных предложениях висит награда День 1.			passed			passed		
25		награды Пропуск третьей ежедневной награды	Войти в главное меню	Открыть "Магазин"; - Забрать ежедневную маграду 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		

_													
26	Главное	Включение	Войти в главное	- Открыть "Магазин";	При покупке набора прибавляется								
	меню,	таймера бесконечных	Menio	 Нажать кнопку "Больше предложений"; Купить "Набор новичка", чтобы +1 час к таймеру бесконечных 	соответствующее число часов. После покупки "Набора чемпиона" прибавляется								
		жизней		- купить паоор новичка , чтооы +1 час к таимеру оесконечных жизней:	день к таймеру, после перевода даты на 1 день, на								
				- Купить "Набор любителя", чтобы +2 часа к таймеру	таймере остается 23+ часа.								
				бесконечных жизней;	,								
				- Купить "Набор мастера", чтобы +3 часа к таймеру бесконечных									
				жизней;				passed			passed		
				- Купить "Набор специалиста", чтобы +6 часов к таймеру				pusseu			pusseu		
				бесконечных жизней;									
				 Купить "Набор профессионала", чтобы +12 часов к таймеру бесконечных жизней: 									
				- Купить "Набор чемпиона", чтобы +1 день к таймеру									
				- купить табор чемпиона , чтооы +1 день к таймеру бесконечных жизней;									
				- Закрыть приложение:									
				 Изменить дату на устройстве на следующую. 									
27		Десять дней	Войти в главное		После покупок на таймере бесконечных жизней								
			меню	- Нажать кнопку "Больше предложений";	остается 10 дней, отображается корректно.								
		жизней		- Купить "Набор новичка", чтобы +1 час к таймеру бесконечных				passed			passed		
				жизней;									
				- Купить "Набор чемпиона" 10 раз подряд.									
28		Уменьшение	Войти в главное	- Запустить уровень;	После проигрыша количество жизней	Таймер пополнения жизни			Таймер пополнения жизни				
		количества	меню, таймер	- Проиграть уровень;	уменьшается на 1.	циклично повторяется,			циклично повторяется,				
		жизней,	бесконечных	- Выйти из уровня;	По окончании таймера пополнения количество	жизнь не прибаавляется.	2	failed	жизнь не прибаавляется.	2	failed		
		увеличение	жизней отключен	- Подождать 2 минуты, пока завершится таймер пополнения	жизней увеличивается на 1, таймер пополнения								
				жизни.	больше не включается, жизней "Все"	-							
29			Войти в главное	- Убавить через GUI количество жизней до 3;	После нажатия кнопки Free количество жизней								
		пополнение жизней	меню, таймер	- Нажать на кнопку пополнения жизней;	прибавляется.			passed			passed		
		WIGHTN	бесконечных	- В окне "Нужны жизни?" нажать Free.									
30		D	жизней отключен	Hanner or a second seco	0	16			V				
30		Выход из окна жизней	Войти в главное	- Нажать на кнопку пополнения жизней;	Окна закрываются тапом вне поля или на кнопку.	Кнопка закрытия			Кнопка закрытия				
		MISHOP	меню, таймер бесконечных	 Закрыть окно тапом вне его поля или на кнопку закрытия; Убавить через GUI количество жизней на 1; 		отсутствует, тап вне поля не работает. Для закрытия			отсутствует, тап вне поля не работает. Для закрытия				
				- Нажать на кнопку пополнения жизней;		окна приходится нажимать	4	failed	окна приходится нажимать	4	failed		
			January Charle for	- Закрыть окно тапом вне его поля или на кнопку закрытия.		кнопку "Играть", "Free" или			кнопку "Играть", "Free" или				
						пополнять жизни за hard.			пополнять жизни за hard.				
31		Попытка	Войти в главное	- Убавить через GUI количество жизней до 0;	Выводится окно "Нужны жизни?" поверх всех окон.				Окно "Нужны жизни?"				
		запустить	меню, таймер	- Нажать кнопку "Играть".	У окна есть кнопка закрытия, работает тап вне его				выводится за слоем окна				
			бесконечных		поля для закрытия.	"Выбор уровня", для			"Выбор уровня", для				
		жизней	жизней отключен			доступа приходится			доступа приходится				
						закрывать окно уровня.			закрывать окно уровня.				
						Кнопка закрытия	4	failed	Кнопка закрытия	4	failed		
						отсутствует, тап вне поля			отсутствует, тап вне поля				
						не работает. Для закрытия			не работает. Для закрытия				
						окна приходится нажимать кнопку "Играть", "Free" или			окна приходится нажимать кнопку "Играть", "Free" или				
						пополнять жизни за hard.			пополнять жизни за hard.				
32	Feer:	Окно	Войти в главное	- Нажать кнопку "Уровень N";	Окно многократно открывается и закрывается								
	.,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	"Уровни" тест		- Свайп вправо-влево;	тапом вне поля или на кнопку.								
	меню,	навигации		- Закрыть окно "Уровни" на кнопку "Закрыть";	Отсутствуют в навигации уровни без специальных			passed			passed		
	уровни			- Нажать кнопку "Уровень N";	наград.								
				- Закрыть окно "Уровни" на тап вне поля окна.									
33		Окно	Выбрать	- Выбрать Уровень 10;	Навигация исправна.								
		"Улучшения"	Уровень 10	- Начислить soft и hard для улучшений;	Улучшения покупаются, hard и soft тратятся без								
		тест	через GUI.	- Нажать на "Улучшения";	ошибок.								
		навигации		- Свайп вверх-вниз по списку;	Цены и скорость в интерфейсе согласно уровню.								
			нажать "Уровень	- Тапнуть по элементам, проверить иконки и цены;	Если недостаточно soft, то всплывает окно, где								
			1 ₁₀	- Убедиться в недоступности "Курицы", Яиц, "Сыроварни" и	предлагается купить за N soft + M hard.			passed			passed		
				Сыра;									
				 Улучшить все доступные элементы до максимума, сравнить цены: 									
				- Обнулить сумму soft, купить улучшение только за hard;									
				- Нажать кнопку "Закрыть".									
34		Бустер для	Выбрать	- Активировать в окне выбора уровней все бустеры для Уровня	Бустер Щит работает для "Хлебопечки".								
[]			Уровень 30	30;	Бустер Двойной доход работает исправно.								
			через GUI.	- Не делать Улучшения перед запуском Уровня 30;	Бустер Временной ускоритель работает.			passed			passed		
			В Главном меню	- Нажать "Играть";	Бустеры не мешают работоспособности друг			passeu			passeu		
			нажать "Уровень	- Проверить работоспособность всех бустеров.	друга.								
			30"										
35	Уровень		Сбросить весь	- Нажать на элемент "Цель уровня";	По завершении туториала игрок переходит в								
	1	позитивный	прогресс.	- Строго следовать указаниям туториала;	свободный режим, туториал в случае провала								
		Уровень 1		- Провалить Уровень.	уровня больше не запускается.			passed			passed		
			запустить Уровень 1.										
36		T		Hanner or annual Manager of	0	+							
36		Туториал негативный	Сбросить весь прогресс.	 Нажать на элемент "Цель уровня"; Вместо посева томатов нажимать на посев пшеницы или Урну; 	Спустя 10 неверных тапов туториал отключается, игрок переходит в свободный режим. тутоиал в								
		Уровень 1	Запустить	- вместо посева томатов нажимать на посев пшеницы или урну; - Выйти из уровня:	случае провала уровня больше не запускается.			passed			passed		
		. posono 1	Уровень 1.	- Запустить Уровень 1 повторно.									
			1	zanyamia i pasono a nosropno.	1								

production														
Process	37													
March Property Company Compa						уоавляется на 1.			passed			passed		
Second Continue Co												,		
Secondary Continue				' '										
Property	38		Проверка	Запустить	- Нажать на "Саженцы томатов";	Все работает исправно, массивы заполнения не	Если (счет слева направо)			Если (счет слева направо)				
Property			активации											
Figure 1 of the common process of the common														
Page			Уровня 1	туториал										
Part														
Part						уходящий клиент не берет товар.								
Second Continues Second Cont														
Original code pages (Column Control pages) (C														
Figure 1							разные такой проблемы			разные такой проблемы				
Colone Treatment and the control of the colone treatment and treatment														
Codes to story contained assessment content or the content of the														
Copyon Turning patterns, protective memory constrained. Copyon State patterns, protective memory copyone patterns, protective memory. Copyon State patterns, protective memory patterns, protective memory patterns, protective memory. Copyon Turning patterns, protective memory patterns, protective memory patterns, protective memory. Copyon Turning patterns, protective memory patterns, pr								5	failed		5	failed		
- Outplant content was the process of colors and content of content was a color of colors and the process of colors and th														
Trainment Trai					- Собрать пшеницу дважды, принести клиенту с пшеницей;		['							
Column and appears in receives in contraction and any size (processing in the received in contraction and any size (processing in the received in contraction and any size (processing in the processing in the contraction and size (processing in the processing in														
United by Contracting December Processing Search (Contracting Search (Contractin														
Processing to the part of the processing power and processing power and power processing power														
Toches and an experimental and process to propose of the process o														
Processor Proc					поставить на ту же Доску еще Пшеницу или Томаты;									
Properties Pro														
Processing Support														
Processes Surprise Processes Surprise Processes Surprise Processes Surprise Processes Surprise Processes Processes Surprise Processes														
Possible	20			2										
Secretary Secr	39													
Processing and process of the processing and proc									passed			passed		
Poseurum pagnuma (anyorim pagnuma (anyorim pagnuma (anyorim) passed pass			касание											
passed passed passed passed passed						прикосновение не нарушает управление.								
Sargerums saspepums of Cytimpus of Surgerum of Surgerum of Cytimpus of Surgerum of Surgeru	40				Прокликать закрытые бустеры.	Бустеры не открываются, не активируются.								
Surrypus Tyropien Operation Samprime Hander State Hand									naccod			naccod		
Sycrepu Sycrepu Sycrepu Sycrepu Sycrepu Sycrepu Samptrum Sampt									passeu			passeu		
yposees 1 yposees 1 yposees 2 yposees 3 yposees 3 yposees 4 yposees 4 yposees 5 yposees 5 yposees 5 yposees 6 yposees 6 yposees 6 yposees 6 yposees 6 yposees 7 yposees 7 yposees 7 yposees 7 yposees 7 yposees 7 yposees 8 yposees 8 yposees 9 yposee				,,,										
Saepustris	41		Поражение в	Запустить	- Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был	Hard уменьшается при покупке "Толпы", кнопки								
Туториал Нажимая Тосицине, Inft. 1", добиться того, чтобы уровень был провелен; В овие "Почти получилось" нажить "за человека за 99 hard" еще раз, чтобы вызать коного получильта. Нажить коного учень (1", добиться того, чтобы уровень был провелен, в овие "Почти получилось" нажить "за человека за 99 hard", ровести проверие, уготново раз, веловека за 99 hard", ровести Причиту уготновира уза то, что причести (причиту уготновить и Клиент не двет чаевые ни за Пшеницу, 9 кт в диненицу 6 кт в двет чаевые ни за Пшеницу, 9 кт в диненицу 6 кт в двет чаевые ни за Пшеницу, 9 кт в диненицу 6 кт в двет чаевые ни за Пшеницу, 9 кт в диненицу 6 кт в двет чаевые ни за Пшеницу, 9 кт в диненицу 6 кт в двет чаевые ни за Пшеницу, 9 кт в диненицу 6 кт в двет чаевые ни за Пшеницу, 9 кт в диненицу, 9			Уровне 1											
Robert Portri nonyvernocs "saxars" *3 venoesca as 99 hard" eue pas, vrofus nasars toxes nonyvernocs haxars *13 venoesca as 99 hard" eue pas, vrofus nasars toxes nonyvernocs haxars *12 venoesca as 99 hard" (првести проченую корить полученось на выполняти в сети проченую корить полученось на выполняти в се цели". 10														
B dose "Tours nonywance," нажить "-3 человека за 99 hard" еще раз, чтобы вывать дельии; - Кулиты. 200 hard за фиальва дельии; - Нажимая "Сомини (не.1", а) обиться того, чтобы уровень был провалень, в оже "Почти получалось" нажить "-3 человека за 99 hard" еще размен (1-1) условень был провалень, в оже "Почти получалось" нажить "-3 человека за 99 hard" еще размения (1-1) условень (1-1) к каждому товару за то, что причест поверия условному кульенту ворения Победа в Уровень 1 Уровень 1 — Причести Тиматы Клинетту ворерия: - Причести Тиматы обозлевному Клинетту; - Причести Т				Туториал		уровень не проиден.								
Passed Passed									. 					
Hawamusa "Costumer jeft_1", gofernos roro, vrofob yposenes during niposanes, to ose "Tours unorputions" assars "a sense to go as posen posanes, to ose "Tours unorputions" assars "a sense to go as posanes po									passed			passed		
роваень, в оне "Пости получитось" нажать "-3 человека за 99 hard", провести процедуют столько раз, чтобы hard закончились, нажать "СДАТЬСЯ", затем Выйти". 1 Победа в Уровен 1 Уровен 1 Уровень 1 — Принести Пишениц Клиенту вовремя; — Принести Пишениц Убозленный Клиент не двет чаевые ни за Пишеницу, ни за Томаты, платит как обозленный. Баг на всех Уровнях 1-30. 4														
1														
42 Победа в Уровен 1 Проверка 2 Троверка 3 Троверка 2 Троверка 3 Троверка														
Победа в Уровен 1 Проверка 2 Проверка 2 Проверка 2 Проверка 2 Нажать кнопку "Пауза", загем "Продолжить кнопку" Пауза", загем "Выйти"; нажать кнопку "Пауза", загем "Выйти"; нажать кнопку "Важать														
Уровень 1 Уровень 1 — Принести Томаты Клиенту вовремя; — Принести Томаты Клиенту вовремя; — Принести Томаты Обозленному Клиенту; — Пройти Уровень 1. Оторывается ожно "Новая продукция, теперь вам доступно" анимация Молока. После выхода из ожна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступно" анимация Клиенту не двоты кнопку "Пауза", затем "Продолжить"; — Нажать кнопку "Пауза", затем "Выйти"; — Нажать кнопку "Пауза", затем "Выйти"; или кнопку закрытия ожна в ожне "Вы не выполнили все цели". 13 Уровень 2 Нажать кнопку "Пауза", затем "Выйти"; нажать кнопку "Пауза", затем "Выйти"; или кнопку закрытия ожна в ожне "Вы не выполнили все цели". 14 Таlled 15 Таlled 16 Таlled 18 Тавеми, уровень иненьий, баг иногаль багинога при последовательном прохождении уровень запускается с незакрытым, меню "Выбор уровня," При выходе из уровня, меню остается открытым, мено остается открытым мено остается отк	42		Победа в	Запустить		Чаевые (\$1) к каждому товару за то, что принес	Клиент не дает чаевые ни			Клиент не дает чаевые ни				
- Примести Томаты обозпенному Клиенту; - Пройти Уровень 1 Пройти Уровень 1 Пройти Уровень 1 Проверка Запустить уровень 2 нажать кнопку "Пауза", затем "Продогижить"; - Нажать кнопку "Пауза", затем "Выйти" или кнопку закрытия окна в окна "Вы не выполнили все цели" Нажать кнопку "Пауза", затем "Выйти" или кнопку закрытия окна в окна "Вы не выполнили все цели" Проверка Запустить нажать кнопку "Пауза", затем "Выйти" или кнопку закрытия окна в окна "Вы не выполнили все цели" Нажать кнопку "Выйти" или кнопку закрытия окна в окна "Вы не выполнили все цели" Нажать кнопку "Выйти" или кнопку закрытия окна в окна "Вы не выполнили все цели" Нажать кнопку "Выйти" или кнопку закрытия окна в окна "Вы не выполнили все цели" Нажать кнопку "Выйти" или кнопку закрытия окна в окна "Вы не выполнили все цели" Нажать кнопку "Выйти" или кнопку закрытия окна в окна "Вы не выкод и загускается с незакрытим меню остается открытым, остается открытым отк					- Принести Томаты Клиенту вовремя;	товар вовремя, обозленный Клиент не дает	за Пшеницу, ни за Томаты,			за Пшеницу, ни за Томаты,				
- Проверка 2 Муровень 2 Нажатъ кнопку "Пауза", затем "Продолжиты" на открывается выход из онна "Триумифа" открывается выход из онна "Триумифа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда. 13 Уровень 2 пработы кнопок интерфейса Уровня 2 нажатъ кнопку "Пауза", затем "Выйти"; нажатъ кнопку "Пауза", затем "Выйти" или кнопку закрытия окна в окне "Вы не выполнили все цели". 14 Нажатъ кнопку "Пауза", затем "Выйти" или кнопку закрытия окна в окне "Вы не выполнили все цели". 15 Нажатъ кнопку "Пауза", затем "Выйти" или кнопку закрытия окна в окне "Вы не выполнили все цели". 16 Нажатъ кнопку "Пауза", затем "Продолжитъ", нажатъ кнопку "Пауза", затем "Выйти" или кнопку закрытия окна в окне "Вы не выполнили все цели". 16 Нажатъ кнопку "Пауза", затем "Продолжитъ", нажатъ кнопку "Пауза", затем "Выйти"; нажатъ кнопку "Выйти" или кнопку закрытия окна в окне "Вы не выкоде из уровня, меню остается открытым, меню остается открытым, остается открытым остается открытым остается открытым остается открытым остается открытым остается открытым остается														
43 Уровень 2 Нажать кнопку "Пауза", загем "Продолжить"; Обвершается выход в Главное меню, жизнь даботы кнопку "Пауза", загем "Продолжить"; Нажать кнопку "Пауза", загем "Выйти"; Нажать кнопку "Пауза", загем "Выйти"; Нажать кнопку "Пауза", загем "Выйти"; Нажать кнопку "Выйти" или кнопку закрытия окна в окне "Вы не выполнили все цели". 43 Уровень 2 Нажать кнопку "Пауза", загем "Выйти"; ни кнопку закрытия окна в окне "Вы не выполнили все цели". 44 Зуровень 2 Нажать кнопку "Пауза", загем "Выйти"; ни кнопку закрытия окна в окне "Вы не выполнили все цели". 45 Запустить Нажать кнопку "Пауза", загем "Продолжить"; Нажать кнопку "Пауза", загем "Выйти"; ни кнопку закрытия окна в окне "Вы не запускается с незакрытым меню "Выбор уровня". При выходе из уровня, меню остается открытым, остается							Баг на всех Уровнях 1-30.	4	failed	Баг на всех Уровнях 1-30.	4	failed		
В В В В В В В В В В В В В В В В В В В					- і іроити уровень 1.									
Уровень 2 Нажать кнопку "Пауза", загем "Продогжить"; Нажать кнопку "Пауза", загем "Выйти"; Нажать кнопку "Пауза", загем "Выйти"; нажать кнопку "Бауза", загем "Выйти"; нажать кнопку "Бауза", загем "Выйти" или кнопку закрытия окна в окне "Вы не выполнили все цели". "Магазин, если доступна Ежедневная награда. Совершается выход в Главное меню, жизнь работы кнопку давное меню, жизнь рефейса уровень 2 нажать кнопку "Вауза", загем "Выйти" или кнопку закрытия окна в окне "Вы не выполнили все цели". "Магазин, если доступна Ежедневная награда. Совершается выход в Главное меню, жизнь при проследовательном прохождении уровень запускается снезакрытым меню "Выбор уровия, меню остается открытым, остается открытым открытым, остается открытым, остается открытым, остается открытым, остается открытым, остается открытым, остает														
работы кнопок интерфейса Уровня 2 Нажать кнопку "Пауза", затем "Выйти"; ни инопку закрытия окна в окне "Вы не выполнили все цели". убавляется на 1. при последовательном прохождении уровень запускается с незакрытым меню "Выбор уровня, При выходе из уровня, меню остается открытым, остается открытым, выполнили все цели".														
работы дооты уровень 2 Нажать кнопку "Пауза", затем "Выйти"; - Нажать кнопку "Выйти" или мюлку закрытия окна в окне "Вы не меню" Выбор уровня 2 уровня 3 уровня 3 уровня 4 уровня 4 уровня 4 уровня 5 запускается незакрытым меню "Выбор уровня". При выходе из уровня, меню остается открытым, от остается открытым, уровень 2 баlled failed	43 Vr	оовень	Проверка	Запустить	- Нажать кнопку "Пауза", затем "Продолжить";	Совершается выход в Главное меню, жизнь	Нестабильный баг. Иногда							
интерфейса Уровня 2 Выполнили все цели" . мено "Выбор уровня" . При выходе из уровня, мено остается открытым, остается открытым,	','		работы	Уровень 2		убавляется на 1.								
Уровня 2 меню "Выбор уровня". При выходе из уровня, меню остается открытым,	1													
выходе из уровня, меню остается открытым,					выполнили все цели" .			2	failed			failed		
остается открытым,			эровня 2											
закрыть невозможно.														
							закрыть невозможно.							

44		Проверка активация элементов Уровня 2	Запустить Уровень 2	Нажать на "Саженцы томатов"; Нажать на "Посев пшеницы"; Нажать на "Посев пшеницы"; Нажать на "Посев пшеницы"; Нажать на "Корову", когда руки заняты, молоко и пшеницу; Нажать на "Корову", когда руки заняты, молоко не собрано; Выбросить пшеницу; Собрать томаты, выбросить томаты, затем выбросить молоко; Клик с пустыми руками по Брядам; Клик с пустыми руками по Брядам; Клик с пустыми руками по Сяженцам пшеницы и томатов; Клик с пустыми руками по саженцам пшеницы и томатов; Клик с пустыми руками по саженцам пшеницы и томатов; Клик с пустыми руками по саженцам пшеницы и томатов; Сибрать томаты и пшеницу, кликнуть по саженцам, попытаться собрать еще раз; Примест томаты и пшеницу, кликнуть по саженцам, попытаться собрать еще раз; Собрать поматы и пшеницу, кликнуть по саженцам, сопытаться собрать еще раз; Собрать поматы и пшеницу, кликнуть по саженцам, сопытаться собрать еще раз; Собрать молоко давжды, принести клиенту с соматами; Собрать пытомо давжды, принести клиенту с молоком; Сначала держать томаты, потом собрать молоко, принести клиенту с пинести клиенту с томатами; Сначала держать томаты, потом собрать молоко, принести клиенту с томатами; Сначала держать томаты, потом собрать молоко, принести клиенту с томатами; Сначала держать томаты, потом собрать молоко, принести клиенту с томатами; Сначала держать томаты, потом собрать молоко, принести клиенту с томатами; Сначала держать томаты, потом собрать молоко, принести клиенту с томатами;	Все работает исправно, массивы заполнения не реагируют на порядок взятия пшеницы и томатов. Все звуми соответствуют элементам. Уходящий клиент не берет товар.	ı	passed		passed		
45		Поражение в Уровне 2	Запустить Уровень 2	- Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален: - В ожне "Почти получилось" нажать "СДАТьСЯ", затем "Почторуть польтку"; - Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В ожне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".	При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях отображается ожно "Почти получилось", кнопик "Сдаться", "Повторить польтку" и "Выйти" работают по назначению.	ı	passed		passed		
46		Победа в Уровне 2	Запустить Уровень 2	Пройти Уровень 2.	Награда начисляется сразу после уровня, открывается окно "Подарок" с анимацией подкарка. После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.	I	passed		passed		
3	/ровень 3	Проверка работы кнопок интерфейса Уровня 3	Запустить Уровень 3	- Нажать молпу "Пауза", затем "Продолтиять"; - Нажать молпу "Пауза", затем "Выйти"; - Нажать молпу "Выйти" или кнопку закрытия окна в окне "Вы не выполнили все цели".	Совершается выход в Главное меню, жизнь убавляется на 1.		passed		passed		
48		Проверка активации активации заменентов Уровня 3	Запустить Уровень 3	Нажать на "Сакженцы томатов"; Нажать на "Посем швиеницы"; Дождаться таймера роста, собрать молоко и пшеницу; Нажать на "Посем швиеницы"; Нажать на "Корову", когда руки заняты, молоко не собрано; Выбросить пшеницу; Собрать томаты, выбросить томаты, затем выбросить молоко; Клик с пустыми руками по Урне; Клик с пустыми руками по Градкам; Клик с пустыми руками по Клиенту; Клик с пустыми руками по Срадкам; Клик с пустыми руками по Саженцам пшеницы и томатов; Клик с пустыми руками по саженцам пшеницы и томатов; Клик с пустыми руками по саженцам пшеницы и томатов; Клик с пустыми руками по саженцам пшеницы и томатов; Клик с пустыми руками по саженцам пшеницы и томатов; Сибрать томаты и пшеницу, кликнуть по саженцам, попытаться собрать еще раз; Примесит томаты и пшеницу, кликнуть по саженцам, попытаться собрать еще раз; Собрать молоко дажды, принести клиенту с пшеницей; Собрать пшеницу дважды, принести клиенту с молоком; Собрать пшеницу дважды, принести клиенту с молоком; Собрать пшеницу дважды, принести клиенту с молоком; Сонанала собрать молоко, потом томаты, принести клиенту с пшеницей; Сонанала собрать молоко собрать молоко, принести клиенту с пшеницей; Сонанала собрать молоко, потом томать, принести клиенту с пшеницей; Сонанала собрать молоко потом томать, принести клиенту с кликами; Сонанала собрать молоком не начнет уходить, затем принести молоко.	Все работает исправно, массивы заполнения не реагируют на порядок взятия пшеницы и томатов. Все звуки сотретствуют элементам. Уходящий клиент не берет товар.	ı	passed		passed		
49		Поражение в Уровне 3	Запустить Уровень 3	- Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; В оние "Почти получилось" нажать "СДАТЬСЯ", затем "Повторить польтиу"; - Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; В оние "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".	При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях отображается оно "Почти получилось", "Повторить получилось", "Повторить польтку" и "Выйти" работают по назначению		passed		passed		and the second s
50		Победа в Уровне 3	Запустить Уровень 3	Пройти Уровень 3	Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.		passed		passed		

						T	-			_		
51	Уровень			- Следовать указаниям туториала;	Улучшена Пшеничная грядка.							
	4	Уровня 4, улучшения	запустить Уровень 4	- Не покупать другие улучшения.			pa	assed		passed		
		,,	впервые									
52		Проверка	Запустить	- Нажать кнопку "Пауза", затем "Продолжить";	Совершается выход в Главное меню, жизнь							
1		работы	Уровень 4	- Нажать кнопку "Пауза", затем "Продолжить";	убавляется на 1.							
		кнопок	.,	- Нажать кнопку "Выйти" или кнопку закрытия окна в окне "Вы не	,		pa	assed		passed		
		интерфейса		выполнили все цели".								
		Уровня 4										
53		Проверка	Запустить	- Нажать на "Саженцы томатов";	Все работает исправно, массивы заполнения не							
		активации	Уровень 4	- Нажать на "Посев пшеницы";	реагируют на порядок взятия пшеницы и томатов.							
		элементов		- Нажать на "Корову";	Все звуки соответствуют элементам.							
		Уровня 4		 Дождаться таймера роста, собрать томаты; 	Уходящий клиент не берет товар.							
				- Нажать на "Саженцы томатов", "Посев пшеницы" с занятыми	Пшеничных грядок стало 2, время роста 4							
				руками; - Выбросить все;	секунды.							
				 - выоросить все; - Клик с пустыми руками по саженцам пшеницы и томатов, когда 								
				 - клик с пустыми руками по саженцам пшеницы и томатов, когда урожай не собран; 								
				 Собрать томаты и пшеницу, кликнуть по саженцам, попытаться 								
				собрать еще раз;								
				- Кликнуть с полными руками по "Корове";			pa	assed		passed		
				- Принести томаты и пшеницу Клиентам;								
				- Собрать молоко дважды, принести клиенту с пшеницей;								
				- Собрать молоко дважды, принести клиенту с томатами;								
				 Собрать пшеницу дважды, принести клиенту с молоком; Собрать томаты дважды, принести клиенту с молоком; 								
				 - Соорать томаты дважды, принести клиенту с молоком; - Сначала собрать молоко, потом томаты, принести клиенту с 								
				- сначала соорать молоко, потом томаты, принести клиенту с пшеницей:								
				 Сначала держать томаты, потом собрать молоко, принести 								
				клиенту с томатами;								
				 Дождаться пока клиент с молоком не начнет уходить, затем 								
L				принести молоко.								
54		Поражение в	Запустить	- Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был	При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и							
		Уровне 4		провален;	невыполненных целях отображается окно "Почти							
				- В окне "Почти получилось" нажать "СДАТЬСЯ", затем	получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить							
				"Повторить попытку";	попытку" и "Выйти" работают по назначению.		pa	assed		passed		
				- Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был								
				провален; - В окне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".								
55		D-5	2									
22		Победа в Уровне 4	Запустить Уровень 4	Пройти Уровень 4.	Награда начисляется сразу после уровня, открывается окно "Новая продукция, теперь вам							
		POBRE 4	у ровень 4		доступно Хлебопечка" анимация Хлеба.		na	assed		passed		
					После выхода из окна "Триумфа" открывается							
					"Магазин, если доступна Ежедневная награда.							
56	Уровень	Туториал	Сбросить	- Нажать на элемент "Цель уровня";	По завершении туториала игрок переходит в							
	, ровепь	позитивный	достижения.	- Строго следовать указаниям туториала;	свободный режим, туториал в случае провала							
	5	Уровень 5	Запустить	- Провалить Уровень.	уровня больше не запускается.		pa	assed		passed		
			Уровень 5 через									
_			GUI									
57		Туториал	Сбросить	- Нажать на элемент "Цель уровня";	Спустя 10 неверных тапов туториал отключается,							
		негативный	достижения.	- Вместо посева томатов нажимать на посев пшеницы или Урну;	игрок переходит в свободный режим, тутоиал в			assed		passed		
		Уровень 5	Запустить	 Выйти из уровня; Запустить Уровень 5 повторно. 	случае провала уровня больше не запускается.		Pa	assed		passeu		
			Уровень 5 через GUI	- запустить эровень 5 повторно.								
58		Проверка	Запустить	- Нажать на "Саженцы томатов";	Все работает исправно, массивы заполнения не							
"		активации	Уровень 5	- пажать на "Посев пшеницы";	реагируют на порядок взятия пшеницы, томатов,							
		элементов	1	- Нажать на "Корову";	молока и хлеба.							
		Уровня 5		- Собрать Пшеницу, нажать на "Хлебопечку";	Все звуки соответствуют элементам.							
		'		- Забрать Хлеб до сгорания;	Уходящий клиент не берет товар.							
				- Отдать Хлеб Клиенту с Хлебом;								
				- Испечь Хлеб, подождать, пока сгорит;								
				- Собрать Томаты и Молоко, выбросить Молоко;								
				 Собрать Пшеницу, выбросить Пшеницу и Томаты; Собрать в обе руки Молоко, нажать на "Саженцы томатов" и 			pa	assed		passed		
				 Собрать в обе руки Молоко, нажать на "Саженцы томатов" и "Посев пшеницы"; 								
				- Нажать на "Саженцы томатов" и "Посев пшеницы", когда								
				урожай не собран;								
				 Освободить руки, взять Пшеницу, отнести к "Хлебопечке"; 								
				- Нажать на "Посев пшеницы", пока одна грядка свободна;								
1		I	1	- Дождаться, пока Клиент с Пшеницей не начнет уходить,								
				попытаться дать ему Пшеницу.								

59		Проверка таймеров элементов и цен товаров уровня 5 без улучшений	Сбросить все достижения и улучшения. Запустить Уровень 5 через GUI.	- Засечь время производства Молока у "Коровы"; - Нажать на "Саженцы томатов", засечь время роста; - Нажать на "Посев пшеницы", засечь время роста; - Собрать Пшеницу, принести в "Хлеболечку", засечь время притозвения, затем время порчи; - Собрать Оматать, принести Клиенту, зафиксировать цену; - Нажать на "Посев пшеницы", собрать Пшеницу, принести Клиенту, зафиксировать цену; - Собрать Молоко, принести Клиенту, зафиксировать цену; - Кажать на "Посев пшеницы", собрать Пшеницу, принести в "Хлеболечку", взять Хлеб, отнести Хлеб Клиенту, зафиксировать цену; - Дождаться Клиента с 2 товарами, принести необходимосе Выполнить цели Уровня 5;	Время производства Молока без улучшений коровы 5 секунд; Время роста Томатов и Пшеницы - 6 секунд; Время приготовления Хлеба - 5 секунд, время поряч - 15 секунд; Время приготовления Хлеба - 5 секунд, время поряч - 15 секунд; Цена Молока - 58; Цена Молока - 58; Цена Молока - 53; Цена Пшеницы и Томатов по-отдельности - 56. У Клиента с 2 товарами общая стоимость товаров суммируется. Чаевые (51) к каждому товару за то, что принес товар вовремя, обозленный Клиент не дает чаевые (платит только за номинальную стоимость). Поуча товара не дает поражения. Награда	Клиент с Пшеницей и Молоком платит за все \$7, хотя сумма стоимости товаров 61-39, даже если успеть на чаевые.	3	failed	Кпиент с Пшеницей и Молоком платит за все \$7, хотя сумма стоимости товаров 6-3-9, даже если услеть на чаевые.	3	failed		
00		Уровне 5	Уровень 5	- Дать "Хлебопечке" испортить хлеб.	начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.			passed			passed		
61	Уровень 5	Туториал Уровень 6	Запустить впервые Уровень 6	Выполнить шаги согласно туториала	Сгоревший хлеб в руках.			passed			passed		
62		Проверка активации элементов Уровня 6	Запустить Уровень 6	 Испечь хлеб, подождать, пока сгорит; Дождаться клиента с Хлебом, принести клиенту Сторевший хлеб; Нажать на "Саженцы томатов", "Посев пшеницы" с Сторевшим хлебом в руках; Взять в руки сначала Сторевший 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 звум соответствуют элементам и событиям. Клиент с Хлебом не возьмет Сгоревший хлеб. В урну первым делом выбрасывается испорченый товар (Сгоревший хлеб) вне зависимости от очередности взятия.			passed			passed		
63		Победа в Уровне 6	Запустить Уровень 6	- 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	. 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 Клиенту с 1 звездой 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 проваленым. Отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.			passed			passed		
66		Победа в Уровне 7	Запустить Уровень 7	- Выполнить цели Уровня 7; - Дать "Хлеболечке" 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		
	Уровень 3	Предзапуск Уровня 8, улучшения	В Главном меню запустить Уровень 8	Войти в меню Улучшений; - Улучшить Пшеницу, Томаты до 2 грядок; - Улучшить Торовув" 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 "5" 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 57. Улучшить "Корову" до 3 бутылок. Улучшить Пшеницу и Томаты до 2 градок. Запустить Уровень 8.	- Дохдаться появления Улучшенного Молока; - Взять Улучшенное Молоко В рум; - Отдать Улучшенное Молоко Клиенту; - Проверить количество и время появлени Улучшенного молока; - Проверить количество и время появлени Улучшенного молока; - Нажать на "Повев пшеници", засечь время роста двух грядок; - Нажать на "Саженцы 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.	автоматически в количестве 3 бутылок за 4	Икокия Улучшенного Молока Внутри Уровней выглядит как обычное Молоко у Коровы, в руках, но не у Клиента. За 2 Улучшенных молока Клиент отдает 5.17 (7+1-7+11) Уточниты расчет. За Пшеницу и Улучшенное молоко вместе Клиент отдает 5.14 (6+7+1) Уточнить расчет.	3	failed	Икоика Улучшенного Молока внутри Уровней выглядит как обънное Молоко у Коровы, в руках, но не у Клиента. За 2 Улучшенных молока Клиент отдает 517 (7-17-11) Уточнить расчет. За Пшеницу и Улучшенное молоко вместе Клиент отдает 514 (6+7-1) Уточнить расчет.	3	falled		
69		Поражение в Уровне 8, условие порчи товара	Запустить Уровень 8	- Нажать на "Посев пшеницы"; - Собрать Пшеницу; - Собрать Пшеницу к "Хлебопечке"; - Дождаться пока "Хлебопечка" испортит Хлеб.	"Хлебопечка" готовит Хлеб 5 секунд, Хлеб портигся за 15 секунд. Когда Хлеб сторел, уровень считается проваленым, отображается причина провала "Не дайте вашей продукции клогортиться"; затем появляется отображается окно "Почти получилось", инотив "Сдаться", "Повторить польтути" в зайти "работают по навычению.			passed			passed		

70				D	D			_					
/0		Поражение в 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 толпы 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 стореть 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 Э	Предзапуск Уровня 9, улучшения	В Главном меню запустить Уровень 9	- Войти в меню Улучшений; - Улучшить "Хлебопечку" до 2 уровня (2 печки, 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 "Хлеболечек" становится равным з секундам. Улучшенный хлеб стоит \$15. Чаевые (\$1) к каждому товару за то, что принес товар вовремя, обсаленный 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 526 вместо 522 (15+1-7+1+2?) Уточнить расчет.	3	failed	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		
74		Поражение Уровень 9	Запустить Уровень 9	- Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В всне "По-ти получилось" нажать "СДАТЬСЯ", затем "Повторить полытку"; - Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В окне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".	При уходе Кпиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить польтку" 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 ожне "Гриумфа". Открывается бустер "Временной ускоритель". После выходя из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Емедневная награда.			passed			passed		
	Уровень 10	Уровень 10, Бустер Временного ускорителя	В Главном меню запустить Уровень 10	 Пройти гуториал (нажать на бустер Временного ускорителя); Нажать "Играть"; Убедиться в работе бустера Временного ускорителя на всех доступных элементах; Дать Молкок Клиенту с запросом Пшеницы; Дать Пшеницу Клиенту с запросом Томатов; Дать Поматы Клиенту с запросом на Хлеб; Дать Клиенту с запросом на Хлеб; 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 вликет на реващию Клиента на правильный и неправильный товар, все работает исправано. Поражене 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 оне "Почти получилось" нажать "СДАТьСЯ", затем "Повгорить польтку"; - Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В оне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".	При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях, отображается окно "Почти получилось", "Повторить польтягу" и "Выйти" работают по назначению. Заработания сумы зой при добровольном выходе не начисляется на счет.		4	failed	Заработанная в проваленном уровне сумма soft начисляется на счет. (БАГ ИЛИ ФИЧА?) особенность присутствует на всех уровнях. Уточнить.	4	failed		
78		Победа в Уровне 10	Запустить Уровень 10 с бустером Временного Ускорителя	- Выпонить цели Уровня 10 (заработать указанную сумму денег); - Дать "Хлебопечке" испортить хлеб.	Порча товара не дает поражения. Награда на-исплется сразу после урован в окне "Триумда". Открывается окно "Теперь вам доступно" "Курица" и Яйцо, анимация. После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазии, если доступна Ежедневная награда.	В окне "Теперь вам доступно" иконка Яиц отсутствует, вместо нее белый квадрат.	4	failed	В окне "Теперь вам доступно" иконка Яиц отсутствует, вместо нее белый квадрат.	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 "Пшено для куриць"; - Собрать Яйца, отнести Клиенту с запросом на Яйца; - Нажать на "Курица"; - Собрать Яйца, отнести Клиенту с другим запросом; - Нажать на "Курица", когда Яйца не собрань; - Собрать Яйца с плобыми товарами е обечих руках; - Собрать Улучшенное молоко и Яйца, отнести Клиенту с соответствующим запросом; - Выйти из Уровня 11.	Время для крафта Яиц 5 секунд, "Курица" начинает высиживать Яйца только после кормежов. После крафта Янц "Курица" спускается вииз, чтобы было видно Яйца. Активировать "Курицу" можно тапом по "Курице" или по "Пшену для курицы". Яйца стоят 33 (как в оиме улучшений). Клиент платит за Улучшению молоко и Яйца \$10. Чаевые (51) к каждому товару за то, что принес товар вовремь, бозаленый Клиент не дает чаевые (платит только за номинальную стоимость). Выход из уровня приравнивается к поражению.			passed			passed		

80		Поражение Уровень 11 с	Запустить Уровень 11 с	- Нажать "Курица"; - Собрать Яйца:	При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях отображается окно "Почти								
		бустером Временного ускорителя	бустером Временного ускорителя	Собрать Молоко; Поставить Яйца и Молоко на доски; Отдать Клиенту с запросом на 2 Улучшенных молока	получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.								
		,,	,,	требуемый говар; - Заработать недостаточную сумму soft; - Нажмая "Соятьет" ј. добиться того, чтобы уровень был провален; - В оне "Почти получилось" нажать "СДАТЬСЯ", затем "Повторить попытку"; - Нажмая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален;				passed			passed		
				- В окне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".									
81		Победа в Уровне 11	Запустить Уровень 11 без бустеров	- Выполнить цели Уровня 11 (заработать указанную сумму денег); - Дать "Хлеболечке" 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.	Если приходит Клиент с запросом на Томаты, Яйца и Улучшенное молоко, то после получения всех товаров он оставляет \$7 вместо 6+3+7=\$16, не оставляет чаевых.	2	failed	Если приходит Клиент с запросом на Томаты, Яйца и Упучшенное молоко, то после получения всех товаров он оставляет \$7 вместо 6+3+7=\$16, не оставляет чаевых.	2	failed		
82	Уровень 12	Предзапуск Уровня 12, улучшения	В Главном меню запустить Уровень 12	 Войти в меню улучшений; Улучшить "Курица" до уровня 2 (2 курицы и 4 секунды); Улучшить "Яйца" до уровня 2 (\$7). 	Улучшения активируются.			passed			passed		
83		Проверка	Провести	- Нажать на "Курица";	Обе "Курицы" после крафта Яиц сдвигаются вниз.	Левая "Курица" после			Левая "Курица" после				
		активации элементов и цен уровня 12 с	улучшения Яиц до 2 уровня (\$7).	 - Собрать Улучшенные Яйца в обе руки; - Отдать Клиенту с запросом на 2 Улучшенных Яйца требуемый товар; - Нажать на "Курица"; - Собрать Улучшенные Яйца у правой "Курицы", выбросить в 	Время крафта Улучшенных Яиц Улучшенными "Курицами" 4 секунды выглядят согласно своему уровню. Улучшенные Яйца стоят согласно своему уровню. Улучшенные Яйца стоят согласно своему уровню.	крафта Яиц не сдвигается вниз, чтобы было видно Яйца.			крафта Яиц не сдвигается вниз, чтобы было видно Яйца.				
			запустить уровень 12 без бустеров.	- Тамжина "Куричен - Особрать Унучиен - Особрать Унучиен - Особрать Унучиенные Яйца у левой "Курицы"; - Заработать недостаточно звезд; - Нажимая "Сохитем" [ей_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В оне "Почти получилось" нажать "СДАТьСЯ", затем "Повторить польтку"; - Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В оне "Почти получилось" нажать "СДаться", затем "Выйти".			4	failed		4	failed		
84		Поражение Уровень 12 Условие порчи товара	Запустить Уровень 12 без бустеров	- Нажать на "Посев пшеницы"; - Собрать Пшеницу; - Принести Пценицу к "Хлебопечке"; - Дождаться пока "Хлебопечка" испортит Хлеб.	"Хлебопечка" готовит Хлеб 5 секунд, Хлеб портится за 15 секунд. Когда Хлеб сторел, уровень с-итгается проваленым, отображается причина провала "Не дайте вашей продукции испортиться", затем появляется отображается оню "По-ти получилось", эмолия "Сдаться", "Повторить польтуя " и "Выйги" работают по назначению.			passed			passed		
85		Поражение в Уровне 12 Условие Нехватка звезд	Запустить Уровень 12	 Приносить товар Клиентам только на последней звезде; Не дать "Хлебопечке" испортить Хлеб. 	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		
86		Победа в Уровне 12	Запустить Уровень 12 без бустеров	- Выполнить цели Уровня 12 по звездам; - Не дать "Хлебопечке" испортить Хлеб.	Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". Открывается окно "Новый бустер" Щит. После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.			passed			passed		
87	Уровень 13	Уровня 13,	В главном меню запустить Уровень 13	- Войти в меню выбора уровня; - Включить, отключить и снова включить бустер Щит.	Бустер активируется внутри уровня.			passed			passed		
88		Уровень 13, бустер Щит	Запустить Уровень 13 с бустером Щит	Нажать "Посев пшеницы"; Собрать Пшеницу; Собрать Пшеницу; Принести Пшеницу в обе "Хлеболечия"; Дождаться приготовления Хлеба или Улучшенного хлеба, убедиться, что бустер Щит активен; Выйт из Уровия.	Бустер активен, работает исправно. Звуки исправны.			passed			passed		
89		Поражение Уровень 13 Условие нехватки звезд	Запустить Уровень 13 без бустеров	 Приносить товар Клиентам только на последней звезде; Не дать "Хлебопечке" испортить Хлеб. 	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		
90		Победа в Уровне 13	Запустить Уровень 13 с бустером Щит и Временной ускоритель	- Выполнить цели Уровня 13 по звездам; - 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		

_						1			-				
91	Уровень 14	Проверка активации элементов и цен уровня 14 с бустером Щит	Запустить Уровень 14 с бустером Щит	- Нажат» "Посве пшеницы"; - Собрать Пшеницу в обе "Хлеболечия"; - Примести Пшеницу в обе "Хлеболечия"; - Дождаться приготовления Хлеба или Улучшенного хлеба, убедиться, что бустер Щит активен; - Нажать "Посве пшеницы"; - Примести Пшеницу «"Хлеболечке" с защищенным хлебом; - Нажать на "Корова"; - Нажать на "Корова"; - Нажать на "Корова"; - Собрать Бирица"; - Собрать Товары и принести их клиентам; - Выйти из Уровия.	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. Все элементы исправно работают, цены	Улучшенный хлеб с чаевыми стоят 518, вместо \$16 (15+1). Персонаж берет защищенный бустером Хлеб, запускает "Хлеболену", огдавая Пшеницу (Уточнить). Улучшенный хлеб с	3	failed	Улучшенный хлеб с чаевыми стоит \$18, вместо \$16 (15+1). Персонаж берет защищенный бустером Хлеб, запускает "хлеболечку", отдавая Пшеницу (Уточнить).	3	failed		
92		Уровень 14	запустив Уровень 14 без бустера Щит	- пажат в посвет пшеницы; - Собрать всог Пшеницу; - Примести Пшеницу в обе "Хлеболечки"; - Отнести оба Улучшенных хлеба на доски Отдать Клиенту с запросом на 2 Улучшенных хлеба требуемый товар; - Заработать недостаточную сумму soft; - Нажммая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В оке "Почти получилось" нажать "СДАТьСЯ", затем "Повторить попытку"; - Нажммая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В оке "Почти получилось" нажать "СДАТьСЯ", затем "Повторить попытку";	осе зінемены истрамо расоналу с соответствуют. Чаевые работают. При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях стображается оки "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.	элучшенный хлео с чаевыми стоит 518, вместо S16 (15+1).	3	failed	элучшенным хиео с учетом также место \$16 (15+1).	3	failed		
93		Победа в Уровне 14	Запустить уровень 14 без бустеров	- Выполнитъ 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.	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 меподия 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	Собрать Улучшенное молоко; Принести Улучшенное молоко в "Сыроварню"; Дождаться, пока Сыр оварится; Принести Сыр Клиенту.	"Сыроварня" без улучшений крафтит сыр 5 секунд. Сыр из Улучшенного молока стоит 58. Чаевые (51) 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"	Собрать Молоко (не улучшенное); Принести Молоко в обе "Быструю Сыроварню"; Дождаться, поиз Сыр оварится; Принести Сыр Клиенту.	"Быстрая сыровария" крафтит сыр 3 секунды, работают обе. Сыр из обычного Молока стоит \$8. Чаевые (\$1) к каждому товару за то, что принес говар 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"	Собрать Улучшенное молоко; Принести Упучшенное молоко в "Быструю Сыроварню"; Дождаться, пока Сыр оварится; Принести Сыр Клиенту.	"Быстрая сыровария" крафтит сыр 3 секунды, работают обе. Сыр из Улучшенного молока стоит 58. Чаевые (51) к каждому товару за то, что принес говар вовремя, обозленный Клиент не двет чаевые (платит только за номинальную стоимосты). Выход из уровня приравнивается к поражению.			passed			passed		
98		Проверка активации элементов Уровня 15, вариант 4.	Запустить Уровень 15 с Молоком и Улучшенным Сыром.	 Собрать Молоко (не улучшенное); Принести Молоко в "Сыроварню"; Дождаться, пома 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 двет чаевые (платит только за номинальную стоимостъ). 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	Собрать Улучшенное молоко; Принести Улучшенное молоко в "Сыроварню"; Дождаться, пож Улучшенный Сыр сварится; Принести Улучшенный Сыр Клиенту.	"Сыроварня" без улучшений крафтит сыр 5 секунд. Улучшенный Сыр из Улучшеннного молока стоит 515. Чаевые (51) к каждому товару за то, что принес товар вовремя, обозпенный Клиент не дает чаевые (платит только за номинальную стоимость). Выход из уровня приравнивается к поражениио.	Ошибка при расчете чаевых. Клиент дает 522 за Улучшенный Сыр и Яйца, хотя без чаевых это стоит 518 (15+3) Уточнить	4	failed	Ошибка при расчете чаевых. Клиент дает \$22 за улучшенный Свр 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.	 Собрать Молоко (не улучшенное); Тринести Молоко в "Быструю Сороварнко"; Дождаться, пока Улучшенный Сыр сварится; Принести Улучшенный Сыр Клиенту. 	"Быстрая сыровария" крафтит сыр 3 секунды, работако гобе. Улучшенный Сыр из обычного Молока стоит \$15. Чаевые (\$1) к каждому товару за то, что принес товар вовремь, обозленный Клиент не двет 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.	 Собрать Улучшенное молоко; Принести Улучшенное молоко в "Быструю Сыроварию"; 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, обозленный Клиент не дает чаевые (платит только за номинальную стоимость). Выход из уровня приравнивается к поражению.			passed			passed	
102	Поражение Уровень 15	Запустить Уровень 15	- Заработать недостаточную сумму soft; - Нажмая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В оке "Почти получилось" нажать "СДАТьСЯ", затем "Повторить полытку"; - Нажммая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В оке "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".	Все элементы исправно работают, цены соответствуют. Чаевые работают, при уходе Клиента, когда сечетик голы на нуле, и невыполненных целях отображается ожно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить польтку" и "Выйти" работают по назначению.			passed			passed	
103	Победа в Уровне 15	Запустить уровень 15	- 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	 Принести Клиентам 23 из 24 разноса; Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; В окне "Почти попучилось" 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 полытку" и "Выйти" работают по назмачению.			passed			passed	
105	Победа в Уровне 16	Запустить Уровень 16 с бустером Щит и Временной ускоритель	- Выполнить цели Уровня 16 (принести 24 разноса); - Дать "Хлебопечке" испортить хлеб.	Порча товара не дает поражения. Награда начисляется сразу после уровия в оме "Триумфа". Открывается окно "Новый бустер" Яблоко в карамели. После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазии, если доступна Ежедневияя награда.			passed			passed	
106 Уровень 17	Уровень 17, бустер Яблоко в карамели	Пройти тугориал	 Дождаться пока настроение у Клиента упадет до 1 звезды; Использовать бустер Яблюко в карменти; Дождаться пока у каждого персонажа не начнет кончаться шкала настроения, а анимация перейдет в состояние "элой"; Использовать бустер Яблоко в карамели. 	Настроение Клиента поднимается до 4 звезд, в случае шкалы - заполняется полноство. Анимации персонажей возвращаются в исходное состояние.	Анимации ГОЛОВЫ персонажей "Девушка с картой," "Афроамериканец с рюхаком", "Афроамериканец с рюхаком", "Кенщина в оражжевом" не возвращается в исходное состояние после применения бустера "Дел, ковбой" не меняется на аолобленную, когда почти кончается шкала, а анимация ТЕЛА зависает в одном элом положении, когда настроение поднимается. Исправно работает только "Кажуал", когорый единственный обладает анимацией абсолютной ярости, когда шкала, аз инхорый единственный обладает анимацией абсолютной ярости, когда шкала опустощается полностью. Уточнить.	4	failed	Анимации ГОЛОВЫ персонажей "Девушка с картой", "Афроамериканец с рисказком", "Афроамериканец с рисказком", "Женщина в оранкевом" "Не возвращается в исходное состояние после применения бустера Яблоко в карамели. Анимация ТЕЛА персонажа "Женщина в оранкевом" не меняется на озлобленную и обратно. Анимация ГОЛОВЫ персонажа "Дед-ковбой" не меняется на озлобленную, когда покти кончается шкала, а анимация ТЕЛА зависает в одном элом положении, когда зависает в одном элом положении, когда настроение поднимается. Исправно работает только "Кажуал", который единственный обладает анимацией абсолотной ярости, когда шкала опустошается полностью. Утоннить.	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. Чавешье работают. При уходе Клиента, когда счетчих толлы на нуле, и невыполненных целях отображается онно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить полытку" и "Выйти" работают по назначению.	passe	ed		passed		
108		Победа в Уровне 17	Запустить Уровень 17	- Выполнить цели Уровня 17; - 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.	passe	ed		passed		
	/ровень 18	Поражение в Уровне 18	Запустить Уровень 18	 Не приносить разносов Клиентам (счетчик разносов =0): Нажимая "Созтимет_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; В оне "Почти получилось" нажать "СДАТЬСЯ", затем "Повторить польтау"; Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; В оне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти". 	Все элементы исправно работают, цены соответствуют. Чаевые работают, цены клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях отображается окно "Почти попучилось", кнопия "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.	passe	ed		passed		
110		Победа в Уровне 18	Запустить Уровень 18	- Выполнить цели Уровня 18; - Дать "Хлеболечке" испортить хлеб.	Порча товара не дает поражения. Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа", Отурывается окно "Новый бустер" Хполушка. После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Ежедневная награда.	passe	ed		passed		
	/ровень 19	Уровень 19, бустер Хлопушка	Пройти туториал 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 нажатим на бустер Хполушка Клиенты с 1, 2 или 3 запросами начинают принимать все товары, иконка запроса меняется на иконку подарка. Повторное нажатие на активированный бустер Хполушка не вызывает оброса счетчика бустера Хлопушка или утраты копичества запаса бустером.	passe	ed		passed		
112		Поражение в Уровне 19	Запустить Уровень 19	 Приносить товар Клиентам только на последней звезде; Дать "Хлеболечке" испортить хлеб. 	Порча товара не дает поражения. При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненых целях отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.	passe	ed		passed		
113		Победа в Уровне 19	Запустить Уровень 19	- Выполнить цепи Уровеня 19; - Дать "Хлеболечке" 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".	passe	ed		passed		
114)	/ровень 20	Поражение в Уровне 20	Запустить Уровень 20	 Заработать недостаточную сумму soft; Нажимая "Соstumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; В оне "Почти получилось" нажать "СДАТЬСЯ", затем "Повторить польтку"; Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; В оне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти". 	Все элементы исправно работают, цены соответствуют. Чаевые работают, цены соответствуют. Чаевые работают. При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях отображается окно "Почти получилось", кноги	passe	ed		passed		
115		Победа в Уровне 20	Запустить Уровень 20	Выполнить цели Уровня 20; - Дать "Хлебопечке" испортить хлеб.	Порча товара не дает поражения. Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". Открывается окно "Тодарок". После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазии, если доступна Ежедневная награда.	passe	ed		passed		
	/ровень !1	Предзапуск Уровень 21, новая цель	Нажать в Главном меню на "Уровень 21"	 Пройти туториал в меню выбора уровня перед Уровнем 20; Выйти из окна Выбора уровня; Зайти в меню выбора уровня снова. 	Туториал запускатеся только один раз, иконки отображаются исправно.	passe	ed		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 омо "Почти получилось" при уходе клиента или невыполнении целей, кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.	passe	ed		passed		
118		Поражение в Уровне 21, невыполнени е целей	Запустить Уровень 21	- Заработать недостаточную сумму soft; - Не дать Клиентам уходить без товара; - Нажмая "Соязиме" јеft_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В онен "Почти получилось" нажать "СДАТЬСЯ", затем "Повторить полытку"; - Нажмая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В онен "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".	Все элементы исправно работают, цены соответствуют. Чавешье работают. При уходе Клиента, когда счетчих головы на нуле, и невыполненных целях отображается онно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.	passe	ed		passed		
119		Победа в Уровне 21	Запустить Уровень 21	- Выполнить цели Уровня 21; - Не дать уйти Клиенту без товара; - 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.	passe	ed		passed		

120 Yp 22	оовень	Поражение в Уровне 22	Запустить Уровень 22	 Не приносить разносов Кливентам (счетчик разносов =0); Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; В оне "Почти получилось" нажать "СДАТЬСЯ", затем "Повторить польтку"; Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; В оне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти". 	Все алементы исправно работают, цены соответствуют. Чаевые работают, При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях отображается оно "Почти получилось", коноли "Сдатьсь", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.	passed		passed		
121		Победа в Уровне 22	Запустить Уровень 22	- Выполнить цели Уровия 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 Ур 23	оовень В	Поражение в Уровне 23	Запустить Уровень 23	He приносить разносов Кливентам (счетчик разносов =0): Haxиммая "Созишег_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; B onee "Почти получилось" нажать "СДАТЬСЯ", затем "Повторить польтиу"; Haxиммая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; B onee "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".	Все алементы исправно работают, цены соответствуют. Чаевые работают, При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях отображается окн "Почти получилось", коноки "Сдатьсю", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.	passed		passed		
123		Победа в Уровне 23	Запустить Уровень 23	- Выполнить цели Уровня 23; - Дать "Хлебопечке" испортить хлеб.	Порча товара не дает поражения. Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумдя". Открывается окно "Новый бустер" Корзинка. После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазин, если доступна Емедневная награда.	passed		passed		
124 Yp 24	1	Уровень 24 тест бустера Корзинка	Запустить Уровень 24	Пройти туториал по бустеру Корзинка; Нажать на бустер "Корзинка"; Принести Корзинка"; Нажать на бустер "Корзинка"; Нажать на бустер "Корзинка"; Принести неподходящий товар Клиенту; Принести неподходящий товар клиенту; Нажать на бустер "Корзинка" три раза; Принести 2 Корзинка "пиненту сзапросом на три товара; Докупить 3 бустера "Корзинка".	Тугориал работает исправно. При нажатии на бустер "Корзинка" Корзинка появляется в руках персонажа, работает исправно. Прин нажатии на бустер "Корзинка" дважды - две Корзинки появляется 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	 Не допустить обнуления счетчика толпы; Заработать недостаточное количество звезд до окончания таймера Уоровне; Дождаться обнуления таймера Уровня. 	Все элементы исправно работают, цены соответствуют. Чаевые работают. При обнулении таймера Уровия 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	 - Выполнить цели Уровня 24 до обнупения таймера Уровня и обнупения счетчика толіпы; - Дапъ "Хлебопечке" испортить хлеб. 	Порча товара не дает поражения. Награда начисляется сразу после уровня в окне "Триумфа". После выхода из окна "Триумфа" открывается "Магазии, если доступна Ежедневная награда.	passed		passed		
25	оовень	Поражение в Уровне 25 Порча товара	Запустить Уровень 25	Нажать "Посев пшеницы"; Собрать Пшеницу; Принесит Пшеницу в обе "Хлебопечия"; 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 ожо "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить попьтку" и "Выйти" работают по назначению.	passed		passed		
128		Поражение в Уровне 25 Звезды	Запустить Уровень 25	 Приносить товар Клиентам только на последней звезде; В окне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти". 	Все элементы исправно работают, цены соответствуют. Чавешье работают, При уходе Клиента, когда счетчик толлы на нуле, и невыполненных целях отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить полытку" и "Выйти" работают по назначению.	passed		passed		
129		Победа в Уровне 25	Запустить Уровень 25	- 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 Ур 26	оовень 5	Поражение в Уровне 26	Запустить Уровень 26	 Принести Клиенту только 1 разнос (счетчик размосов = 1): Нажимая "Соятите", јеге, што добиться того, чтобы уровень был провален; В онее "Почти получилось" нажать "СДАТЬСЯ", затем "Повторить польтку"; Нажимая "Соятите", јеге, добиться того, чтобы уровень был провален; В онее "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти". 	Все алементы исправно работают, цены соответствуют. Чаевые работают, При уходе Клиента, когда счетчик толпы на нуле, и невыполненных целях отображается окно "Почти получилось", коноли "Одаться", "Повторить попытку" и "Выйти" работают по назначению.	passed		passed		

					,				
131		Победа в Уровне 26	Запустить Уровень 26	- Выполнить цепи 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		
	Уровень 27	Поражение в Уровне 27	Запустить Уровень 27	 Заработать недостаточную сумму soft; Нажимая "Соstumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; В оне "Почти получилось" нажать "СДАТЬСЯ", затем "Повторить попытку"; Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; В оне "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 онно "Почти получилось", коноли "Сдатьс», "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 "Магазии, если доступна Ежедневная награда.	passed	passed		
134	Уровень 28	Поражение в Уровне 28 Порча товара	Запустить Уровень 28	Нажать "Посев пшеницы"; Собрать Пшеницу Принести Пценицу 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 ожно "Почти получилось", кнопак "Сдаться", "Повторить польтку" и "Выйти" работают по назначению.	passed	passed		
135		Поражение в Уровне 28 Недостаток soft	Запустить Уровень 28	- Заработать недостаточную сумму soft; - Не допустить порчи говара; - Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В оне "Почти получилось" нажать "СДАТЬСЯ", затем "Повторить польтиу"; - Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В оне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".	Все элементы исправно работают, цены соответствуют. Чаевые работают. При уходе Клиента, когда счетчик тольны 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", "Саженцы томатов"; - Нажать на "Курица"; - Собрать Молоко или Улучшенное молоко, принести в "Сыроварно"; - Собрать Пшеницу, принести в "Хлеболечку"; - Принести Клиенту Пшеницу; - Принести Клиенту Томаты; - Принести Клиенту Томаты; - Принести Клиенту Молоко или Улучшенные Яйца; - Принести Клиенту Яйца или Улучшенные яйца; - Принести Клиенту Хлеб или Улуучшенный 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 оне "Почти получилось" нажать "СДАТьСЯ", затем "Повторить польтку"; - Нажимая "Costumer_left_1", добиться того, чтобы уровень был провален; - В оне "Почти получилось" нажать "Сдаться", затем "Выйти".	Все злементы исправно работают, цены соответствуют. Чаевые работают. При уходе Клиента, когда счетчих тольны 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		
	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 тольны на нуле, и невыполненных целях отображается окно "Почти получилось", кнопки "Сдаться", "Повторить полытку" 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 оюне "триумда". Ттруимда". Открывается окно "Новая ферма!" скоро. После выхода из окна "Триумда" открывается "Магазин, если доступна Емедневная награда.	passed	passed		
	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 "Bay!", выбор уровня невозможен? Уточнить.	passed	passed		

143	Прохожд ение с улучшен иями		Сбросить все достижения и улучшения. Запустить Уровень 1.	 Пройти по порядку уровни; Делать улучшения при каждой возможности; Не пользоваться бустерами; Завершить 30 Уровень. 	приходится пользоваться бустерами, покупка улучшений трудна.	Все улучшения куплены на 25 минуту игры к 22 Уровню. 30 уровень завершен за 40 минут. Субъективно считаю необходимым добавить ограничение на Посев и					
						сбор, если заняты обе руки.					
144											
145 146											
146											
148											
149											
150											
151											
152											
153											
154 155											
155											
156 157											
158 159										-	
160 161											
162											
162 163											
164 165											
166											
167											
168											
169											
170 171			-								
171			 								
173											
173 174											
175											
176											
177											
178			-								
179											
180			-								
181 182											
182		Общее		97							
		количеств о тестов									