**Отчёт об ошибках и сценарии тестирования.**

***Мавлетова Карина, БПИ216***

**Вступление:**

Ниже будут указаны ошибки для каждого из разделов, для которых проводилось тестирование.

**Раздел 1 (1 ошибка):**

**Ошибка 1:**

**Требование, которое было реализовано некорректно:**

«Если пользователь не осуществлял действий на протяжении 5 минут то

сессия автоматически прекращается (Logout).»

Как я поняла, предполагается, что через 5 минут пользователя выкидывает на страницу авторизации.

Даже если не предполагалось, что будет выкидывать на страницу, то спустя 5 минут должно появляться какое-то предупреждение. Да, оно появляется, но позже, чем через 5 минут.

**Как проводилось тестирование:**

Метод testAuthorization()

«Авторизация» -> ждём 5 минут -> проверяем, стала ли видна кнопка «login», которая как раз была на странице авторизации.

**Раздел 2 (2 ошибки):**

**Ошибка 1:**

**Требование, которое было реализовано некорректно:**

«Поле модели представляет собой одномерное пространство, для которого активные объекты (не являющиеся морем) расположены в пределах координат [-20, 20].»

В реализации можно уйти за указанную границу, если очень быстро кликать влево.

**Как проводилось тестирование:**

Метод testBorder()

Авторизация -> Цикл внутри которого 100 раз происходит клик влево -> ждём 3 секунды, чтобы всё подгрузилось -> обращение к координате -> проверка, что координата должна быть больше, чем -20 (т.е не ушла за границу при кликах влево).

**Ошибка 2:**

**Требование, которое было реализовано некорректно:**

«При наличии нескольких кораблей в одной позиции показывается на карте только одно имя(сокращенное или нет), в первую очередь должно отображаться имя перемещаемого пользователем корабля.»

Непосредственно в самой реализации при наличии нескольких кораблей на одной клетке имя моего корабля не первое отображается.

**Как проводилось тестирование:**

Метод testName()

Авторизация -> цикл внутри которого происходит движение по допустимой области-> на каждом шаге извлекается имя корабля, которое отображается первым-> проверяется, если ли в имени символы «[» “]”.

**Раздел 3 (2 ошибки):**

**Ошибка 1:**

**Требование, которое было реализовано некорректно:**

“Стоимость товара со временем (не реже чем раз в минуту)

восстанавливается к исходным значениям.”

В самой реализации восстановления цены не происходит. Если что-то было куплено в порту, например, то цена повышается и так и остаётся на этом уровне.

**Как проводилось тестирование:**

Метод returnOfPrices()

Авторизация->скролл до кнопки «зайти в порт»-> клик (два раза) по кнопке «купить»-> считывание текущей стоимости покупки из порта->таймер на минуту-> считывание текущей стоимости покупки из порта-> проверка, начала ли цена снижаться к изначальной.

**Ошибка 2:**

**Требование, которое было реализовано некорректно:**

«Продажа товара порту приводит к снижению стоимости покупки и повышению стоимости продажи.»

При проверке было обнаружено, что когда товар продаётся порту, то стоимость покупки из порта увеличивается, а стоимость продажи порту понижается, что является обратной ситуацией относительно требований.

**Как проводилось тестирование:**

Метод testPrices()

Авторизация->скролл до кнопки «зайти в порт»-> считывание текущих сцен для покупки и продажи-> клик по кнопке «продать»-> считывание текущих сцен для покупки и продажи-> проверка, что цена покупки упала, а цена продажи порту повысилась.