

	Ad hoc тестирование мобильного приложения "Snake Idle 2" и составление первоначальной документации			
	Чек-лист №1			
	Исполнитель	Молчанов Всеволод		
	Окружение	Honor 9x Android 10		
N	Title	Steps	EXPECTED RESULT	Комментарий
Установка и запуск приложения				
1	Установить приложение из AppStore	1. Зайти в AppStore и найти "Snake Idle 2" 2. Скачать приложение	1. "Snake Idle 2" найден в AppStore 2. Приложение скачено и установлено на телефон	Нет в магазине
2	Установить приложение из GooglePlay на память телефона	1. Зайти в GooglePlay и найти "Snake Idle 2" 2. Скачать приложение	1. Зайти в GooglePlay и найти "Snake Idle 2" 2. Приложение скачено и установлено на телефон	Нет в магазине
3	Установить приложение с помощью арк файла на память телефона(android)	1. Запустить арк файл установки 2. Подтвердить установку	2. Приложение установлено в память телефона без ошибок	pass
4	Обновление приложения через AppStore	1. Зайти в AppStore в раздел с установленными приложениями и найти "Snake Idle 2" 2. Нажать UPDATE	1. Приложение "Snake Idle 2" найдено в AppStore 2. Установлено обновление без ошибок	Нет в магазине
5	Обновление приложения через GooglePlay	1. Зайти в GooglePlay в раздел с установленными приложениями и найти "Snake Idle 2" 2. Нажать "Обновить"	1. Приложение "Snake Idle 2" найдено в GooglePlay 2. Установлено обновление без ошибок	Нет в магазине
6	Обновление приложения а помощью арк файла (android)	1. Запустить арк файл установки 2. Подтвердить установку 3. Выбрать установку в память телефона	3. Приложение переустановлено в память телефона без ошибок и дубля	pass
7	Удаление приложения через список приложений	1. Зайти в Настройки телефона. 2. Нажать "Приложения" 3. В списке установленных приложений найти Snake Idle 2 4. Нажать "Удалить"	4. Приложение удаляется с телефона полностью.	pass
8	Удаление приложения через нажатие на экране рабочего стола	1. Нажать на приложение "Snake Idle 2" на рабочем столе телефона и удержать 2. В меню выбрать "Удалить приложение"	1. Открылось меню с перечнем действий к приложению 2. Приложение удалено	pass
Запуск приложения (значок, через виджет, через нотификацию)				
1	Запустить приложение через значок в списке приложений	1. Открыть на iPhone "Библиотеку приложений" 2. Нажать на значок "Snake Idle 2"	1. "Библиотека приложений" открылась 2. Приложение "Snake Idle 2" открылось	pass
2	Запустить приложение через кнопку в AppStore	1. Зайти в AppStore и найти "Snake Idle 2" 2. Нажать на "Open"	1. "Snake Idle 2" найден в AppStore 2. Приложение открылось	Нет в магазине
3	Запустить приложение через кнопку в GooglePlay	1. В поиске GooglePlay ввести Snake Idle 2 2. Нажать на кнопку открыть	1. В списке приложений вышло приложение Snake Idle 2 2. Приложение открывается	Нет в магазине
Соответствие дизайна главной страницы.				
1	Верхнее меню. Счетчик монстров	1. Открыть приложение	На основной странице игры присутствует: - счетчик монстров на текущем уровне (левый верхний угол)	pass
2	Верхнее меню. Счетчик количества денег	1. Открыть приложение	На основной странице игры присутствует: - количество денег (верх-центр экрана)	pass
3	Верхнее меню. Кнопка настройки	1. Открыть приложение	На основной странице игры присутствуют: - кнопка настройки (верхний правый угол)	pass
4	Поле монстра. Шкала жизни монстра	1. Открыть приложение	На основной странице игры, в верхней половине экрана присутствует: - шкала жизни монстра	pass
5	Поле монстра. Анимированная модель монстра	1. Открыть приложение	На основной странице игры, в верхней половине экрана присутствует: - анимированная модель монстра	pass

6	Поле монстра. Фоновая картинка	1. Открыть приложение	На основной странице игры, в верхней половине экрана присутствует: - фоновая картинка	pass
7	Поле монстра. Модель partner	1. Открыть приложение	На основной странице игры, в верхней половине экрана присутствует: - модель partner (если была добавлена пользователем)	pass
8	Поле монстра. Таймер убийства босса	1. Открыть приложение	На основной странице игры, в верхней половине экрана присутствует: - Таймер убийства босса (между шкалой жизни и моделью монстра)	pass
9	Поле монстра. Иконки усилений	1. Открыть приложение	На основной странице игры, в верхней половине экрана присутствует: - Иконки усилений (над шкалой жизни монстра)	pass
10	Поле монстра. Анимация монет	1. Открыть приложение	На основной странице игры, в верхней половине экрана присутствует: - Анимация монет после убийства монстра	pass
11	Поле для змейки. Размер	1. Открыть приложение	На основной странице игры, в верхней половине экрана присутствует: - поле для змейки размером 7x4	pass
12	Поле для змейки. Дизайн	1. Открыть приложение	На основной странице игры, в верхней половине экрана присутствует: - поле для змейки окрашено в шахматном порядке	pass
13	Поле для змейки. Змейка	1. Открыть приложение	На основной странице игры, в верхней половине экрана присутствует: - анимированная змейка, которая перемещается только внутри этого поля	pass
14	Поле для змейки. Счетчик "Your damage"	1. Открыть приложение	На основной странице игры, в верхней половине экрана присутствует: - счетчик "Your damage" (в левой нижней части поля)	pass
15	Поле для змейки. Счетчик "Your level"	1. Открыть приложение	На основной странице игры, в верхней половине экрана присутствует: - счетчик "Your level" (низ-центр поля)	pass
16	Поле для змейки. Таймер "Your battle"	1. Открыть приложение	На основной странице игры, в верхней половине экрана присутствует: - таймер "Your battle" (нижний правый угол поля)	pass
17	Нижнее меню. Кнопка "UP"	1. Открыть приложение	На основной странице игры, в верхней половине экрана присутствует: - кнопка "UP" (нижний левый угол)	pass
18	Нижнее меню. Кнопка "Смайл"	1. Открыть приложение	На основной странице игры, в верхней половине экрана присутствует: - кнопка "смайл" (низ-центр)	pass
19	Нижнее меню. Кнопка "Shop"	1. Открыть приложение	На основной странице игры, в верхней половине экрана присутствует: - кнопка "Shop" (нижний правый угол)	pass
Счетчик монстров				
1	Дизайн кнопки. Счетчик монстров	1. Открыть приложение	Счетчик состоит из фона доски, картинки черепа и цифр, указывающих сколько монстров убито на текущем уровне в формате 1/10	pass

2	Счетчик монстров. Убийство монстра	1. Открыть приложение 2. Убить монстра	Счетчик увеличивается при убийстве монстра на 1	BR-4
3	Счетчик монстров. Убийство босса	1. Открыть приложение 2. Убить босса	Счетчик скидывается при убийстве босса и начинается заново	pass
4	Счетчик монстров. Не кликабельна	1. Открыть приложение 2. Тап на счетчик монстров	При нажатии на счетчик появляется только стандартная анимация клика	pass
Счетчик денег				
1	Дизайн кнопки. Счетчик денег	1. Открыть приложение	Счетчик состоит из фона доски, картинки доллара и количества денег	pass
2	Счетчик денег. Убийство монстра	1. Открыть приложение 2. Убить монстра	Счетчик увеличивается на сумму, которая указана в вознаграждении за монстра, после его убийства	pass
3	Счетчик денег. Покупка	1. Открыть приложение 2. Тап на кнопку UP 3. Купить улучшение	Счетчик уменьшается на сумму, указанную при покупке игровых улучшений	pass
3	Счетчик денег. Не кликабельна	1. Открыть приложение 2. Тап на счетчик денег	При нажатии на счетчик появляется только стандартная анимация клика	BR-1
Кнопка настройка				
1	Дизайн кнопки. Настройка	1. Открыть приложение	Кнопка состоит из фона доски и шестеренки.	pass
2	Кнопка Настройка. Кликабельна	1. Открыть приложение 2. Тап на кнопку Настройка	При нажатии на кнопку открывается рор-уп настройки звука	pass
Рор-уп настройка звука				
1	Дизайн. Настройка звука	1. Открыть приложение 2. Тап на кнопку Настройка	Дизайн Рор-уп содержит: фон из досок, кнопка закрыть в правом верхнем углу в виде "X", Картинка "Звук" по центру, кнопка "OFF"/"ON" по центру внизу окна	pass
2	Настройка звука. Выключение звука. Клик на картинку "Звук"	1. Открыть приложение 2. Тап на кнопку Настройка 3. Тап на картинку Звук	Картинка перекрасилась из желтого в серый, кнопка ON поменялась на кнопку OFF. Музыка и игровые звуки выключились	BR-2
3	Настройка звука. Включение звука. Клик на картинку "Звук"	1. Открыть приложение 2. Тап на кнопку Настройка 3. Тап на картинку Звук	Картинка перекрасилась из серого в желтый, кнопка OFF поменялась на кнопку ON. Музыка и игровые звуки включились	BR-2
4	Настройка звука. Выключение звука. Клик на кнопку ON	1. Открыть приложение 2. Тап на кнопку Настройка 3. Тап на кнопку ON	Картинка перекрасилась из желтого в серый, кнопка ON поменялась на кнопку OFF. Музыка и игровые звуки выключились	BR-2
5	Настройка звука. Выключение звука. Клик на кнопку OFF	1. Открыть приложение 2. Тап на кнопку Настройка 3. Тап на кнопку OFF	Картинка перекрасилась из серого в желтый, кнопка OFF поменялась на кнопку ON. Музыка и игровые звуки включились	BR-2
6	Настройка звука. Кнопка выхода	1. Открыть приложение 2. Тап на кнопку Настройка 3. Тап на кнопку X	При нажатии на кнопку выхода, рор-уп закрывается, выбранные настройки сохраняются.	pass
Шкала жизни монстра				
1	Дизайн. Шкала жизни монстра	1. Открыть приложение	Окно с указанием жизни монстров имеет формат <текущее количество>/<максимальное количество>	pass
2	Шкала жизни монстра. Получение урона	1. Открыть приложение 2. Нажать на поле, чтобы появилась фишка 3. Дождаться пока змея съест фишку	При получении урона уменьшается <текущее количество>	pass
3	Шкала жизни монстра. Количество жизни	1. Открыть приложение	Максимальное количество монстров соответствует характеристикам текущего монстра	pass
4	Шкала жизни монстра. Убийство монстра	1. Открыть приложение 2. Нанести урон, чтобы убить монстра	При получении урона больше или равному <текущему количеству> hp, шкала обновляется вместе с появлением нового монстра	pass
5	Шкала жизни монстра. Не кликабельна	1. Открыть приложение 2. Тап на шкалу	При нажатии на счетчик появляется только стандартная анимация клика	pass
Анимированная модель монстра				
1	Дизайн. Анимированная модель монстра	1. Открыть приложение	Дизайн и анимация модели соответствует текущему монстру	pass
2	Анимированная модель монстра. Убийство монстра	1. Открыть приложение 2. Убить монстра	При убийстве модель исчезает, на ее месте появляется следующая предусмотренная модель	pass

3	Анимированная модель монстра. Не кликабельна	1. Открыть приложение 2. Тап на модель монстра	При нажатии на монстра появляется только стандартная анимация клика	pass
Поле монстра фоновая картинка				
1	Дизайн. Поле монстра фоновая картинка	1. Открыть приложение	Фоновая картинка располагается в верхней половине экрана. В центре фона место для монстра, внизу слева и внизу справа места для partner	pass
2	Поле монстра фоновая картинка. Не кликабельна	1. Открыть приложение 2. Тап на фоновую картинку	При нажатии на фон появляется только стандартная анимация клика	pass
Модель partner				
1	Дизайн. Модель partner	1. Открыть приложение	Дизайн и анимация каждого partner соответствует заданным требованиям	pass
2	Дизайн. Зеленый partner	1. Открыть приложение 2. Нажать кнопку "Смайл" 3. Нажать кнопку покупки первого слева partner	Зеленый partner появляется в нижней левой части Поля для монстров, после его покупки в игровом магазине	pass
3	Дизайн. Фиолетовый partner	1. Открыть приложение 2. Нажать кнопку "Смайл" 3. Нажать кнопку покупки второго слева partner	Фиолетовый partner появляется в нижней правой части Поля для монстров, после его покупки в игровом магазине	pass
4	Модель partner. Урон	1. Открыть приложение 2. Нажать кнопку "Смайл" 3. Нажать кнопку покупки первого слева partner	После анимации урона partner в шкале жизни уменьшается текущий уровень на величину урона этого partner	pass
5	Модель partner. Не кликабельна	1. Открыть приложение 2. Нажать кнопку "Смайл" 3. Нажать кнопку покупки первого слева partner 4. Нажать на модель купленного partner	При нажатии на модель появляется только стандартная анимация клика	pass
Таймер убийства босса				
1	Дизайн. Таймер убийства босса	1. Открыть приложение 2. Дойти до последнего монстра на текущем уровне	Таймер появляется под шкалой жизни монстра, начинает свой отсчет с 30 секунд на убывание	pass
2	Таймер убийства босса. Убийство внутри таймера	1. Открыть приложение 2. Дойти до последнего монстра на текущем уровне 3. Убить его в течении таймера	Босс исчезает, начисляются деньги, происходит переход на следующий уровень.	pass
3	Таймер убийства босса. Не уложились в таймер убийства	1. Открыть приложение 2. Дойти до последнего монстра на текущем уровне 3. Дождаться окончания таймера	Босс исчезает, деньги не начисляются, текущий уровень начинается заново с первого монстра	BR-3
4	Таймер убийства босса. Не кликабельный	1. Открыть приложение 2. Дойти до последнего монстра на текущем уровне 3. Нажать на таймер	При нажатии на таймер появляется только стандартная анимация клика	pass
Иконки усиления				
1	Дизайн. Иконки усиления	1. Открыть приложение 2. В поле змейки набрать комбинации для получения усиления	Иконки усиления появляются над шкалой жизни и соответствуют взятым усилениям	pass
2	Иконки усиления. Не дублируются	1. Открыть приложение 2. В поле змейки набрать комбинации для получения одинаковых усиления	Одновременно может быть только по 1 усилению каждого типа	pass
3	Иконки усиления. Исчезают, после окончания действия усиления	1. Открыть приложение 2. В поле змейки набрать комбинации для получения усиления 3. Получить условие окончания усиления	Иконки исчезают	pass
4	Иконки усиления. Не кликабельны	1. Открыть приложение 2. В поле змейки набрать комбинации для получения усиления	При нажатии на иконки появляется только стандартная анимация клика	pass
Анимация монет				
1	Дизайн. Анимация монет	1. Открыть приложение 2. Убить монстра/босса	Анимация появляется в момент убийства монстров. Монеты летят в сторону счетчика денег	pass
2	Анимация монет. Не кликабельна	1. Открыть приложение 2. Убить монстра/босса 3. Тапнуть на анимацию	При нажатии на монеты появляется только стандартная анимация клика	pass
Поле для змейки				
1	Дизайн. Поле для змейки	1. Открыть приложение	Поле для змейки располагается в нижней половине экрана, имеет клетки 7x4, раскрашенные в шахматном порядке.	pass
2	Поле для змейки. Кликабельно	1. Открыть приложение 2. Нажать на любую клетку в поле	При нажатии на клетку появляется стандартная анимация клика и в этой клетке появляется иконка с яблоком.	pass

3	Поле для змейки. Усиления	1. Открыть приложение 2. Нажимать на клетки в поле, чтобы получилась комбинация xx xx для получения усиления	При указанной комбинации в последней нажатой клетке появится иконка усиления, в остальные трех "яблоки" пропадут.	pass
4	Поле для змейки. Подбор "яблока"	1. Открыть приложение 2. Нажать на любую клетку в поле 3. Дождаться, пока змейка подберет его	При подборе яблоко исчезает и появляется звук сначала подбора, а затем удара. У монстра отнимается hp	pass
5	Поле для змейки. Подбор усиления	1. Открыть приложение 2. Нажимать на клетки в поле, чтобы получилась комбинация xx xx для получения усиления 3. Дождаться, пока змейка подберет его	При подборе усиление исчезает и появляется звук подбора. Над шкалой монстра появляется значок усиления, если такого усиления еще нету.	pass
Счетчик "Your damage"				
1	Дизайн. Счетчик "Your damage"	1. Открыть приложение	Счетчик располагается в нижнем левом углу поля для змейки. Имеет желто/оранжевый фон, надпись "Your damage" и количество урона	pass
2	Счетчик "Your damage". Увеличение значения	1. Открыть приложение 2. Нажать кнопку UP 3. Нажать кнопку покупки урона	Счетчик урона увеличивается в соответствии с купленным улучшением	pass
3	Счетчик "Your damage". Не кликабельный	1. Открыть приложение 2. Тапнуть на счетчик	При нажатии на счетчик появляется только стандартная анимация клика	pass
Счетчик "Your level"				
1	Дизайн. Счетчик "Your level"	1. Открыть приложение	Счетчик располагается снизу по центру поля для змейки. Имеет желто/оранжевый фон, надпись "Your level" и значение текущего уровня	pass
2	Счетчик "Your level". Увеличение значения	1. Открыть приложение 2. Убить босса	После убийства босса счетчик увеличивается на +1	pass
3	Счетчик "Your level". Не кликабельный	1. Открыть приложение 2. Тапнуть на счетчик	При нажатии на счетчик появляется только стандартная анимация клика	pass
Таймер "Your battle"				
1	Дизайн. Таймер "Your battle"	1. Открыть приложение	Таймер располагается снизу справа поля для змейки. Имеет желто/оранжевый фон, надпись "Your battle" и продолжительность боя с текущим монстром в формате минуты.секунды	pass
2	Таймер "Your battle". Убийство монстра	1. Открыть приложение 2. Убить монстра	После убийства таймер начинается заново	pass
3	Таймер "Your battle" Не кликабельный	1. Открыть приложение 2. Тапнуть на таймер	При нажатии на таймер появляется только стандартная анимация клика	pass
Кнопка "UP"				
1	Дизайн. Кнопка "UP"	1. Открыть приложение	Кнопка "UP" находится в тапбаре слева, имеет фон в виде доски, стрелку вверх и надпись UP	pass
2	Кнопка "UP". Кликабельна	1. Открыть приложение 2. Нажать на кнопку UP	Открывается pop-up с названием UPGRADE	pass
pop-up UPGRADE				
1	Дизайн. Страница UPGRADE	1. Открыть приложение 2. Нажать на кнопку UP	На странице UPGRADE присутствуют значки и кнопки для покупки 4 видов улучшений. Под каждым значком указано текущее значение урона и уровень улучшения. Под данными улучшений находится кнопка покупки улучшения с указанной суммой, сколько оно стоит. В правом верхнем углу кнопка "закрыть" в виде X	pass
2	Страница UPGRADE. Кнопка информации об улучшении	1. Открыть приложение 2. Нажать на кнопку UP 3. Нажать на значок i на иконке улучшения	Открывается подсказка об улучшении	BR-7
3	Страница UPGRADE. Значки улучшений	1. Открыть приложение 2. Нажать на кнопку UP	Значки улучшений соответствуют покупаемым улучшениям	BR-6
4	Страница UPGRADE. Данные способностей	1. Открыть приложение 2. Нажать на кнопку UP	Данные в строках Damage и LVL отображаются и соответствуют текущему уровню улучшений	pass

5	Страница UPGRADE. Кнопка покупки улучшения	1. Открыть приложение 2. Нажать на кнопку UP	Если кнопка покупки активна, то имеет желтый цвет. Внутри кнопки указана стоимость покупки улучшения.	BR-8
6	Страница UPGRADE. Кнопка закрыть	1. Открыть приложение 2. Нажать на кнопку UP 3. Нажать на кнопку X	pop-up закрывается. Купленные улучшения сохраняются и работают	pass
Кнопка "Смайл"				
1	Дизайн. Кнопка "Смайл"	1. Открыть приложение	Кнопка "Смайл" находится в тапбаре по центру, имеет фон в виде доски, картинку Смайл	pass
2	Кнопка "Смайл". Кликабельна	1. Открыть приложение 2. Нажать на Кнопку "Смайл"	Открывается pop-up с названием PARTNER	pass
pop-up PARTNER				
1	Дизайн. Страница PARTNER	1. Открыть приложение 2. Нажать на Кнопку "Смайл"	На странице PARTNER присутствуют значки и кнопки для покупки 4 видов партнеров. Под каждым значком указано текущее значение урона и уровень улучшения. Под данными улучшений находится кнопка покупки улучшения с указанной суммой, сколько оно стоит. В правом верхнем углу кнопка "закрыть" в виде X	pass
2	Страница PARTNER. Кнопка информации об улучшении	1. Открыть приложение 2. Нажать на Кнопку "Смайл" 3. Нажать на значок i на иконке улучшения	Открывается подсказка об улучшении	BR-10
3	Страница PARTNER. Значки улучшений	1. Открыть приложение 2. Нажать на Кнопку "Смайл"	Значки улучшений соответствуют покупаемым улучшениям	BR-11
4	Страница PARTNER. Данные партнеров	1. Открыть приложение 2. Нажать на Кнопку "Смайл"	Данные в строках Damage и LVL отображаются и соответствуют текущему уровню улучшений	pass
5	Страница PARTNER. Кнопка покупки улучшения	1. Открыть приложение 2. Нажать на Кнопку "Смайл"	Если кнопка покупки активна, то имеет желтый цвет. Внутри кнопки указана стоимость покупки улучшения.	pass
6	Страница PARTNER. Кнопка закрыть	1. Открыть приложение 2. Нажать на Кнопку "Смайл" 3. Нажать на кнопку X	pop-up закрывается. Купленные улучшения сохраняются и работают	pass
Кнопка "Shop"				
1	Дизайн. Кнопка "Shop"	1. Открыть приложение	Кнопка "Shop" находится в тапбаре справа, имеет фон в виде доски, надпись Shop	pass
2	Кнопка "Shop". Кликабельна	1. Открыть приложение 2. Нажать на Кнопку "Shop"	Открывается pop-up с названием STORE	pass
pop-up STORE				
1	Дизайн. Страница STORE	1. Открыть приложение 2. Нажать на Кнопку "Shop"	На странице STORE присутствуют значки для покупки 6 видов улучшений. В правом верхнем углу кнопка "закрыть" в виде X	BR-12
2	Страница STORE. Кнопка закрыть	1. Открыть приложение 2. Нажать на Кнопку "Shop" 3. Нажать на кнопку X	pop-up закрывается. Купленные улучшения сохраняются и работают	pass
Прерывания				
1	Входящие/исходящие вызовы	1. Позвонить на телефон с открытой игрой	Приложение продолжает работать	pass
2	Входящие/исходящие SMS	1. Получить смс на телефоне с открытой игрой	Приложение продолжает работать	pass
3	Всплывающие окна/уведомления	1. Получить нотификацию от другого приложения с открытой игрой	Приложение продолжает работать	pass
4	Работа приложения при блокировке/разблокировке	1. Открыть игру 2. Заблокировать телефон 3. Разблокировать телефон	Приложение работает	pass
5	Прерывания при разрядке/подзарядке	1. Разрядить телефон ниже 20% с открытой игрой 2. Подключить зарядное устройство	Приложение продолжает работать	pass
6	Сворачивание/разворачивание	1. Открыть игру 2. Свернуть приложение. 3. Развернуть приложение	Приложение работает корректно	pass
7	Подключение других девайсов/к другим девайсам	1. Открыть приложение. 2. Подключить другое устройство к телефону	Приложение работает при подключении по bluetooth к другому телефону	pass
Internet				
1	Подключение к интернету через Wifi	1. Подключиться к WiFi 2. Открыть приложение	Приложение продолжает работать	pass

2	Подключение к интернету через 3G	1. Подключиться к 3G 2. Открыть приложение	Приложение продолжает работать	pass
3	Подключение к интернету через 4G	1. Подключиться к 4G 2. Открыть приложение	Приложение продолжает работать	pass
4	Подключение к интернету через Ethernet	1. Подключиться к Ethernet 2. Открыть приложение	Приложение продолжает работать	pass
5	Смена типа соединения Wifi-3g и обратно	1. Подключиться к 3G 2. Открыть приложение 3. Поменять соединение на WiFi 4. Поменять соединение на 3G	Приложение продолжает работать	pass
6	Смена типа соединения Wifi-4g и обратно	1. Подключиться к 4G 2. Открыть приложение 3. Поменять соединение на WiFi 4. Поменять соединение на 4G	Приложение продолжает работать	pass
7	Смена типа соединения Wifi-Ethernet и обратно	1. Подключиться к Ethernet 2. Открыть приложение 3. Поменять соединение на WiFi 4. Поменять соединение на Ethernet	Приложение продолжает работать	pass
8	Смена типа соединения 3g-4g и обратно	1. Подключиться к 4G 2. Открыть приложение 3. Поменять соединение на 3G 4. Поменять соединение на 4G	Приложение продолжает работать	pass
9	Смена типа соединения 3g-Ethernet и обратно	1. Подключиться к 3G 2. Открыть приложение 3. Поменять соединение на Ethernet 4. Поменять соединение на 3G	Приложение продолжает работать	pass
10	Смена типа соединения 4g-Ethernet и обратно	1. Подключиться к 4G 2. Открыть приложение 3. Поменять соединение на Ethernet 4. Поменять соединение на 4G	Приложение продолжает работать	pass
11	Плохое качество связи	1. Открыть приложение 2. Затреть соединение до низкого качества с прерываниями	Приложение продолжает работать	
12	Потеря связи	1. Открыть приложение 2. Включить режим полета 3. Выключить режим полета	Приложение продолжает работать	pass
Работа с функциями телефона				
1	Работа при режиме Airplane mode	1. Открыть приложение 2. Включить режим полета	Приложение продолжает работать	pass
2	Работа при Do not disturb	1. Открыть приложение 2. Включить режим "не беспокоить"	Приложение продолжает работать	pass
3	Геолокация	1. Открыть приложение 2. Включить/выключить геолокацию	Приложение продолжает работать	pass
4	Проверка кнопки назад	1. Открыть приложение 2. Нажать кнопку "назад"	Приложение продолжает работать	pass
5	Проверка кнопки домой	1. Открыть приложение 2. Нажать кнопку "домой"	Приложение свернулось	pass
6	Проверка кнопки меню	1. Открыть приложение 2. Нажать кнопку Меню 3. Нажать на страницу приложения	Приложение продолжает работать	pass
7	Тап на экран	1. Открыть приложение 2. Тапнуть на экран	Появляется анимация тапа, если элемент подразумевает нажатие, то выполняется скрипт	pass
8	Свайпы	1. Открыть приложение 2. Свайпнуть по экрану	Ничего не происходит. Свайп не предусмотрен. В точке нажатия выполняется Тап	pass
9	Увеличение и уменьшение	1. Открыть приложение 2. Увеличить или уменьшить экран жестами	Ничего не происходит. Функция не предусмотрена. В точке нажатия выполняется Тап	pass
10	Поворот экрана	1. Открыть приложение 2. Повернуть экран	Приложение переключается в горизонтальный/вертикальный вид	BR-13

11	Использование функции split	1. Подключиться к WiFi 2. Включить функцию split	Появляется уведомление, что приложение не поддерживает режим нескольких окон	pass
Тестирование производительности				
1	Скорость/отзывчивость	1. Открыть приложение 2. Выполнять команды жестами	Приложение быстро откликается на команды	pass
2	Загрузка оперативной памяти	1. Загрузить оперативную память другими приложениями 2. Открыть приложение 3. Выполнять действия в игре	Приложение работает, не крашится	pass
3	Зависимость от заряда батареи	1. Разрядить телефон ниже 20% 2. Открыть приложение 3. Выполнять действия в игре	Приложение работает, не крашится	pass
Тестирование производительности				
1	Лёгкость в обучении		Пользователям легко выполнять основные задачи, когда они впервые сталкиваются с дизайном	pass
2	Эффективность		Пользователи быстро смогут ориентироваться в пользовательском интерфейсе	pass
3	Запоминаемость		Пользователи легко ориентируются в интерфейсе продукта, если они им не пользовались некоторое время	pass
4	Ошибки		Сколько ошибок делают пользователи, насколько критичны эти ошибки и насколько легко их можно исправить?	pass
5	Удовлетворённость		Насколько приятно пользоваться дизайном?	pass
6	Полезность		Выполняет ли он то, что нужно пользователям.	pass
Локализация				
1	Приложение переведено полностью на английский язык		Все элементы и текст на английском языке	pass
Тестирование безопасности				
1	Какие разрешения телефона запрашивает приложение		На iOS версии нет	Нет для iOS
2	Какие разрешения телефона запрашивает приложение		На Android не запрашивает никаких доступов	pass
Тестирование на отказ и восстановление				
1	Выключение приложения, во время убийства монста	1. Открыть приложение 2. На поле змейки сделать несколько тапов 3. Закрыть приложение до того, как змейка до них доберется 4. Открыть приложение	После повторного открытия доска пустая. Все работает.	pass
2	Переустановка игры после прохождения нескольких уровней	1. Открыть приложение 2. Пройти 1 уровень 3. Переустановить приложение 4. Открыть приложение	Восстановление прогресса в игре не предусмотрено, игра должна начинаться с чистого листа	pass

№	Title	Severity	Link	Preconditions	Steps	Expected result	Actual result	Enviroment	Comment
BR-1	При нажатии на счетчик денег, счетчик увеличивается на 1000	Major	link	1. Открыто приложение Snake Idle 2	1. Тапнуть на счетчик денег в верхней части экрана	Счетчик не изменился, появилась анимация тапа	Счетчик увеличился на 1000, появилась анимация тапа	Honor 9x Android 10	Возможно это сделано временно для удобства тестирования и разработки. Нужно не забыть убрать перед релизом
BR-2	Пропадает возможность включить/выключить музыку через 3 минуты игры	Minor	link	1. Открыто приложение Snake Idle 2	1. Держать игру открытой 3 минуты 2. Тап Настройки 3. Тап кнопкаключение/выключение звука	Музыка игры и звуковые эффекты отключаются/включаются	Включаются/отключаются только звуковые эффекты. Музыка остается в том же состоянии	Honor 9x Android 10	Заметил, что пропадает такая возможность, начал искать причину, сначала думал, что это после убийства босса с таймером, но оказалось, что нужно просто подождать 3 минуты. Решения проблемы не знаю.
BR-3	Если не убить босса вовремя, то счетчик монстров начинает идти в обратную сторону, а потом зависает	Major	link	1. Открыто приложение Snake Idle 2	1. Дойти до босса 2. Не уложиться в таймер убийства 3. Убить следующих 3-4 монстра	После неудачного убийства босса весь уровень начинается заново с первого монстра, счетчик начинается с 1/10	После неудачного убийства босса счетчик монстров сначала идет в обратную сторону, а потом зависает	Honor 9x Android 10	Во время игры попробовал не уложиться в таймер и нашел баг. Исправляется перезаходом в игру. Скорее всего где то в циклах ошибка, но я не уверен.
BR-4	При убийстве некоторых монстров счетчик увеличивается сразу на 2	Minor	link	1. Открыто приложение Snake Idle 2	1. Дойти до уровней 30-40 2. Убить несколько монстров	Счетчик за каждого монстра меняется на +1	За убийство некоторых монстров счетчик увеличивается на +2	Honor 9x Android 10	Возможно это проблема в базе данных с монстрами, что у них там задан "вес" 2. Или в каких то уровнях отсутствует необходимое количество монстров, поэтому скрипт считает, что его тоже убили.
BR-5	Счетчик монстров показывает 8/12	Minor		1. Открыто приложение Snake Idle 2	1. Дойти до уровней 20-40 2. Убить несколько монстров	Счетчик доходит до максимального значения на уровне и не дальше	Счетчик монстров показывал значение 12/8	Honor 9x Android 10	Нужно отдельно искать баг, пройти заново все эти уровни. Замечал только один раз. Возможно это баг в базе данных, что по умолчанию на этом уровне монстров должно быть 8, а по факту 12
BR-6	Отсутствует иконка "удар", на странице UPGRADE	Minor	link	1. Открыто приложение Snake Idle 2	1. Тап на кнопку UP	Картинки всех способностей на своих местах	Первой картинке "с яблоком" нет	Honor 9x Android 10	Возможно не правильно указан путь к этой картинке, потому что она точно есть в приложении
BR-7	Отсутствует информация об улучшениях на странице UPGRADE	Minor	link	1. Открыто приложение Snake Idle 2	1. Тап на кнопку UP 2. Нажать на кнопку i в правом углу улучшений	Показывается подсказка об этих способностях/улучшениях	Кнопка i не кликабельна	Honor 9x Android 10	Возможно этот функционал еще не сделан, потому что нигде не работает. В случае релиза лучше убрать недоделанную кнопку, пока не сделаем.
BR-8	Цена покупки улучшения вылезает за пределы кнопки	Minor	link	1. Открыто приложение Snake Idle 2	1. Тап на кнопку UP 2. Прокачать первое умение до уровня 69	Стоимость показывается на двух строках и вылезает за пределы кнопки	Стоимость покупки написана в одной строке	Honor 9x Android 10	Когда размеры символов превышают заданные параметры, то начинается разброс на новые строки. Лучшим решением считаю в кнопке написать "Купить". А для цены сделать отдельную строку, где будет помещаться больше символов
BR-9	Величина урона в строке Damage на странице UPGRADE разбивается на несколько строк	Minor	link	1. Открыто приложение Snake Idle 2	1. Тап на кнопку UP 2. Прокачать первое умение до уровня 69	Величина Damage указана в одну строку	В строке помещается только 3 символа, если урон больше, то он идет на несколько строк	Honor 9x Android 10	Когда размеры символов превышают заданные параметры, то начинается разброс на новые строки. Лучшим решением считаю сделать отображение урона в отдельной строке, где будет помещаться больше символов
BR-10	Отсутствует информация об улучшениях на странице PARTNER	Minor	link	1. Открыто приложение Snake Idle 2	1. Тап на кнопку Смайл 2. Нажать на кнопку i в правом углу улучшений	Показывается подсказка об этих способностях/улучшениях	Кнопка i не кликабельна	Honor 9x Android 10	Возможно этот функционал еще не сделан, потому что нигде не работает. В случае релиза лучше убрать недоделанную кнопку, пока не сделаем.
BR-11	Отсутствуют иконки улучшений, на странице UPGRADE	Minor	link	1. Открыто приложение Snake Idle 2	1. Тап на кнопку Смайл	Отображаются иконки партнеров	Иконки партнеров пустые	Honor 9x Android 10	Возможно не правильный путь к картинкам, потому что сами партнеры и их анимация в игре есть.
BR-12	Счетчик монстров показывает 8/19	Blocker	link	1. Открыто приложение Snake Idle 2	1. Тап на кнопку Shop	В открывшемся окне STORE отображаются картинки и описания возможных покупок	На месте покупок пустые места	Honor 9x Android 10	Возможно этот контент еще не написан. Так как при нажатии на эти кнопки, там тоже нету информации и законченного дизайна.
BR-13	Горизонтальная верстка не подстраивается под экран.	Major	link	1. Открыто приложение Snake Idle 2	1. Перевернуть смартфон из вертикального положения в горизонтальное	Интерфейс игры перестроился под новые параметры экрана	Перестраивается только фон, кнопки и анимации не подходят для такого экрана.	Honor 9x Android 10	Пока не будет решена проблема, нужно заблокировать эту функцию. Или вообще в принципе ее убрать, обычно такие приложения имеют дизайн только для вертикального расположения.

BR-14	Игра подвисает, если не хватает денег на покупку улучшения на странице UPGRADE	Minor	link	1. Открыто приложение Snake Idle 2	1. Тап на кнопку UP 2. Тап на кнопку покупки улучшения, пока не закончатся деньги	Покупка не срабатывает, все работает как обычно	Все анимации зависают на секунду	Honor 9x Android 10	Возможно там должно вылезать какое то сообщение о нехватке денег, поэтому такое происходит. Но при покупках на странице PARTNER такого нет. Нужно сравнить, чем отличается код этих кнопок
BR-15	Не меняется фон после 10x уровней	Minor	link	1. Открыто приложение Snake Idle 2	1. Дойти до 19 уровня 2. Убить босса, чтобы перейти на 20й уровень 3. Перезапустить игру	2. После убийства босса фон должен поменяться на новый	2. После убийства босса фон на новый не меняется 3. После перезапуска приложения показывает новый фон	Honor 9x Android 10	Не знаю в чем проблема.
BR-16	Не возможно купить улучшения 3 и 4 на странице UPGRADE	Minor	link	1. Открыто приложение Snake Idle 2	1. Тап по кнопке UP	Все улучшения доступны для покупки при наличии достаточного количества денег. Или описаны дополнительные требования для покупки этих улучшений	Купить улучшения 3 и 4 не возможно, не понятно, какие условия для их покупки	Honor 9x Android 10	Возможно это не баг, а покупка откроется после прохождения определенного уровня. Но об этом не написано, поэтому выглядит, как баг. Решение: Описать условия для покупки, если у меня проблема в этом.
BR-17	Не возможно купить улучшения 3 и 4 на странице PARTNER	Minor	link	1. Открыто приложение Snake Idle 2	1. Тап по кнопке Смайл	Все улучшения доступны для покупки при наличии достаточного количества денег. Или описаны дополнительные требования для покупки этих улучшений	Купить улучшения 3 и 4 не возможно, не понятно, какие условия для их покупки	Honor 9x Android 10	Возможно это не баг, а покупка откроется после прохождения определенного уровня. Но об этом не написано, поэтому выглядит, как баг. Решение: Описать условия для покупки, если у меня проблема в этом.
BR-18	Pop-up окна UPGRADE, PARTNER, STORE накладываются друг на друга	Minor	link	1. Открыто приложение Snake Idle 2	1. Тап по кнопке UP 1. Тап по кнопке Смайл 1. Тап по кнопке Shop	При открытии нового pop-up, другое открытое pop-up закрывается. Новый pop-up отображается	Старые pop-up окна не закрываются при открытии нового, а накладываются друг на друга. Не важно в каком порядке открывать, но если открыть все три, то первым будет показываться PARTNER, вторым STORE, последним UPGRADE	Honor 9x Android 10	Причина в том, что нет проверки, какие окна уже открыты. В открытие этих окон нужно добавить проверку, открыто ли какое то другое pop-up окно. И если открыто, то закрывать его.
BR-19	В суммарный урон партнеров добавляется урон не купленных партнеров	Minor	link	1. Открыто приложение Snake Idle 2	1. Смайл	Суммарный урон партнеров считается только из уже купленных партнеров	В суммарный урон считается урон не купленных партнеров.	Honor 9x Android 10	Скорее всего нет проверки в счетчике урона, куплен он или нет. Решение - добавить такую проверку.

Телеграм - @MolchanovChannel	
Комментарии к тестовому заданию	
Тестовое задание	<p>Документации к приложению не было, поэтому проводилось ad hoc тестирование, результатом которого является создание первоначальной тестовой документации в виде чек листа.</p> <p>В дальнейшем это нужно будет разбить как минимум на смок и регрессию</p>
Что нравится/не нравится	<p>Понравилась идея кликера, что тут есть змейка, которая сама двигается за фишками. Змейка - это очень популярная игра и это обязательно привлечет пользователей.</p> <p>Хороший не загруженный дизайн, приятный выбор цвета. Если доделать даже только то, что уже показывается, то в игре можно будет засидеться на большое время.</p> <p>Не очень нравится анимация монстров. Слишком дерганная. Я понимаю, что это только первые наброски, но не отметить не мог.</p> <p>Так же приложение пока что явно не готово к релизу из-за большого количества не законченных элементов.</p> <p>Есть баги в базе данных или в обработке из этой базы данных.</p> <p>Не очень понятно, куда будет вставляться реклама для монетизации приложения.</p> <p>Не понятно, почему количество здоровья монстров резко меняется на некоторых уровнях, а не постепенно, как на остальных.</p>
Насколько по вашему мнению вы ощущаете UX - кор составляющей.	<p>UX на хорошем уровне. Нету большой загруженности экрана. Игра может играть сама себя, а можно поучаствовать. Для кликера самое то. А идея со змейкой это вообще здорово</p>

Предложения по улучшению	<p>Я бы не стал менять геймплей, по крайней мере, пока он не будет доработан до конца. Мне кажется, что и так получится не плохо.</p> <p>В дизайне магазинов я бы добавил отдельные строчки, в которых будет показываться урон и стоимость. А так же возможность покупки x10 и x100</p> <p>Хотелось бы конечно анимацию монстров не такую дерганную, а вот анимация змейки хороша.</p> <p>Добавил бы возможность покупки разных видов змеек, которые были бы стилизованы не просто по цвету, а под какие то Ивенты или популярные фильмы/книги/сериалы/игры.</p> <p>Добавил бы на экран урон от партнеров, потому что не понятно, сколько они бьют, если не смотреть в магазин.</p> <p>У боссов уровней должно быть что-то еще кроме таймера, возможно больше хп или например какие то эффекты, которые с каждым новым боссом будут все сильнее и сильнее.</p> <p>Заменял бы счетчик битвы на что-то другое. Таймер убийства боссов и так есть, а на это место можно что-то другое придумать.</p> <p>Добавить больше музыкальных тем, чтобы они менялись каждые 10 или 50 уровней. А так же возможность самостоятельно выбрать себе тему из уже открытых по пройденным уровням</p> <p>Добавить кнопку рестарта, а так же подумать о том, чтобы при этом рестарте можно было бы получать какие то дополнительные бонусы, чтобы быстрее проходить уровни.</p> <p>Добавить какую то дополнительную валюту, которую можно купить за донат или периодически ее можно было бы выбивать с монстров с маленьким шансом. А на это покупать скины для змейки и партнеров</p> <p>Добавить рейтинг, кто до какого уровня дошел.</p>
--------------------------	---