

1. Дана игра формата Hidden Object. На каких уровнях и что будете тестировать, конкретно по пунктам?

Ответ:

Системный уровень:

1. Регистрация и авторизация (если применимо)

- Проверка возможности успешной регистрации и авторизации в игре;
- Проверка успешного создания аккаунта;

2. Интерфейс и Тьюториал

- Проверка корректности отображения элементов интерфейса, таких как кнопки, меню, счетчики и т.д.
- Тестирование тьюториала на понимание и полезность для новых игроков.
- Убедиться, что инструкции в тьюториале отображаются правильно и четко.

3. Графика и Изображения

- Проверка качества и четкости изображений объектов, которые игрок должен найти.
- Убедиться, что изображения не искажены и не содержат артефактов.
- Проверить соответствие масштабов и размеров объектов на изображениях.

4. Интерактивность

- Тестирование реакции игры на нажатия или касания объектов.
- Убедиться, что объекты корректно выделяются или анимируются при выборе.
- Проверить, что объекты могут быть выбраны только в том случае, если они видны на экране.

5. Уровни сложности

- Проверка наличия разных уровней сложности и их корректной работы.
- Убедиться, что уровни сложности соответствуют ожиданиям (например, более сложные уровни могут иметь больше объектов или меньше подсказок).

6. Звук и музыка

- Тестирование работы звуковых эффектов и музыкального сопровождения.
- Проверить наличие настроек громкости и возможность отключения звука.

7. Подсказки и подсвечивание

- Проверить работу системы подсказок, если она есть.
- Убедиться, что подсказки не действуют слишком быстро или медленно.
- Тестирование подсветки объектов, если такая функция предусмотрена.

8. Прогресс и сохранение

- Проверить корректное отображение текущего прогресса на уровне.
- Убедиться, что игра сохраняет прогресс и допускает возможность продолжения с последней точки сохранения.

9. Кросс-платформенность (если применимо)

-Проверка работоспособности игры на разных операционных системах (Windows, iOS, Android и др.).

10. Играбельность

-Оценка общей играбельности и удовольствия от игры.
-Собрать обратную связь о возможных улучшениях или дополнениях, чтобы сделать игру более привлекательной для игроков.

11. Corner case

-Тестирование на наличие сценариев, которые могут привести к крашам игры.

Интеграционный уровень:

1. Регистрация/Авторизация через соцсети/google и тд

-Тестирование успешной регистрации/авторизации через соцсети/google и тд
-Тестирование на дубли аккаунтов при использовании регистрации/авторизации через соцсети/google и тд

2. Внутриигровые покупки

- Тестирование интеграции внутриигрового магазина с игровыми платформами (Google play, Apple store, Steam, Origin, GOG, Battle.net и тд.)

2. Протестируйте воркфлоу (жизненный цикл бага);

Чтобы убедиться, что каждый этап жизненного цикла работает корректно необходимо провести следующие проверки для каждого статуса бага:

а. Новый:

-Проверить, что новый баг был успешно зарегистрирован в системе управления багами.
-Все необходимые данные и описание бага заполнены корректно.

б. Назначен:

-Баг был успешно назначен конкретному разработчику или ответственному лицу.
-Убедиться, что разработчик получил уведомление о назначении бага.

в. Открыт:

Удостовериться, что статус бага был изменен на "Открыт", после того как он был назначен на исполнителя.
Удостовериться, что баг был добавлен в список задач для разработчиков.

г. Устранен:

-Удостовериться, что разработчики внесли необходимые изменения и пометили баг как "Устранен".

д. Ожидает повторного тестирования:

- Удостовериться, что баг перешел в статус "Ожидает повторного тестирования" после того, как был устранен.
- Убедиться, что тестировщики уведомлены о необходимости повторной проверки (re-test).

е. Повторное тестирование (re-test):

- Проверить, что тестировщики проводят повторное тестирование бага.
- Если баг устранен, то он успешно верифицирован и закрыт
- Если баг не устранен и продолжает воспроизводиться, то он переходит в статус "Повторно открыт".

ё. Повторно открыт:

- Проверить, что баг был успешно переоткрыт и его статус изменен на "Повторно открыт".
- Удостовериться, что разработчику были предоставлены необходимые данные для устранения бага.

ж. Проверен:

- После повторного исправления бага разработчиком, тестировщики успешно верифицировали баг и перевели его в статус "Проверен".

з. Закрыт:

- Удостовериться, что баг был успешно закрыт после его устранения и верификации тестировщиками.
- Удостовериться, что закрытый баг больше не отображается в системе.
- Удостовериться, что баг может быть переоткрыт при повторном выявлении проблемы.

3. Вы нашли баг, дизайнер сказал, что это не баг, а фича, как поступите?

Ответ:

Я бы обратился к ТЗ и документации, ведь приоритет в первую очередь за ними, тем самым доказав дизайнеру, что это баг (если это подтвердится).

Если выявляется расхождение в утвержденных ТЗ и макетах, то данный вопрос необходимо поднять для общего обсуждения.

4. Вы нашли баг который блокирует игру, его пофиксили но программист сломал другую часть функционала в этом же месте, как вы поступите?

Ответ:

-Заведение нового баг-репорта с обязательным комментарием о том, что баг возник после фикса другого бага (прикрепил бы ссылку);

- На всякий случай провести проверки объектов связанных с предыдущим местоположением бага. Возможно, там появилось что-то ещё. (Санитарное тестирование)

-При необходимости обсудить это с разработчиком.

5. -

Потерялся пятый пункт тестового задания, либо нарушена нумерация в данном документе.

6. Есть требования к майлстоуну, что игра должна быть проходимая, но вы обнаружили баг в UI, зафакапит ли он отправку?

Ответ:

Необходимо проверить, что данный баг в UI не мешает успешному прохождению игры. Даже несмотря на якобы несущественное влияние UI на логику, могут возникнуть ситуации перекрытия одними элементами других, вследствие ведущие к невозможности произвести игровое действие. Также, возможно ошибка в UI связана с неработоспособностью какого-то элемента пользовательского интерфейса, что может критично сказаться на достижении заданной цели.

Если по итогам тестирования выясняется, что баг не влияет на цели milestone, то поставлю соответствующий приоритет и сделаю вывод, что цели выполнены.

7. В стране «Функцияндия» живут функки. И они очень вредные. Они ходят на работу и школы (взрослые и дети). Сразу можно увидеть кто из них, кто. Те, что розового цвета - те идут в школу, те, что серые - на работу. Иногда происходят метаморфозы. Если розового функка вызвать к доске на уроке в школе, он станет серым и почти не отличим от ходящего на работу, но и в этом случае его можно отличить, его щеки будут слегка розовые. Иногда серые функки становятся розовыми это случается по пятницам после 19.00, в таком случае, когда пойдут на работу снова будут серыми. Мы изобрели очки, смотря в которые можно увидеть надпись над функком, показывающую его принадлежность. Если смотрим на взрослого, то появится надпись «Биг босс» если на детей «Бэби босс». Вопрос: Какой информации Вам не хватает для проверки? Какие вопросы Вы бы задали аналитику для проверки этих очков?

Ответ:

Рассматриваю очки как инструмент позволяющий видеть скрытый статус какого-либо объекта/сущности.

Есть два объекта в системе:

1.

Объект - Взрослый

Принадлежность (скрыто) - Биг босс

Доступные цвета - серый, розовый

Состояние:

а. На работе и до пятницы 19:00 (включительно) - Цвет Серый

б. С пятницы 19:01 до Работы - Цвет Розовый

2.

Объект - Ребёнок

Принадлежность (скрыто) - Бэби босс

Доступные цвета - Розовый, Серый с розовыми щеками

Состояние:

а. В школе - Цвет Розовый

б. В школе у доски - Цвет Серый с розовыми щеками

Вопросы

- *Как можно надеть/применить очки? (команда?)*
- *Как именно работают эти очки и каким образом они позволяют видеть надписи над функами? (просто снимают “скрытый” статус с надписи с принадлежностью над “функом”?)*
- *При применении очков, видна ли ещё какая-то информация о “функах”?*
- *Есть ли какие-либо другие свойства очков, о которых я не знаю?*
- *Не хватает информации об условиях, когда дети после вызова к доске опять становятся розовыми. Или они никогда не станут просто Розовым цветом?*
- *У взрослых указано, что с пятницы с 19:00 они розовые (временное указание), однако условие возврата к серому указано без времени, просто сменой статуса на “работа”. Следовательно могу предположить, что статус наступает по условиям дня недели и времени, а значит в условиях эта информация упущена.*
- *Может ли взрослый пойти на работу в выходные дни или статус работа появляется с понедельника 9:00?*

8. Вы завели баг на не корректный арт и поставили ему высокий приоритет, художник понизил ему приоритет, как вы поступите?

Ответ:

Грамматическая ошибка в задаче, слово “некорректный” пишется слитно, так как это прилагательное. (тест на внимательность?)

- а. Художник не должен иметь доступ в баг-треккиговую систему, чтобы производить редактирование;
- б. Если мы говорим о созданной задаче на исправление бага, то приоритет должен выставлять РМ или лид (как и создавать задачу);
- в. Если же такое все-таки возможно в рамках используемого командой флоу, то для начала я бы обсудил этот вопрос с художником и основываясь на исходе обсуждения скорректировал бы приоритет (или нет);

г. Если диалог с художником не удался и каждый остался при своем мнении, даже после дополнительного изучения вопроса, то я бы поднял этот вопрос на уровень выше (lead, PM).

9. Вышла новая фича, вам необходимо написать чек листы, на чем вы будете основываться?

Ответ:

В первую очередь все будет зависеть от принятых правил внутри команды, но по стандартной логике:

- а. ТЗ;
- б. Фич-лист (если нет ТЗ);
- в. Утвержденные макеты;
- г. Контекст фичи и информация о самом продукте (невозможно протестировать продукт не зная контекста. один из принципов тестирования);
- д. Оракулы;
- е. Уточнение и проработка серых зон;
- ё. Прочая необходимая информация от участников команды.

10. У вас есть предмет в инвентаре, который является “сложным”, он собирается из 3 других предметов, приведите примеры проверок для данного функционала

Ответ:

- а. Исходные предметы для создания сложного предмета существуют в игре и их можно получить;
- б. Если сложный предмет является важным квестовым предметом для успешного прохождения важной ветки квестов, то исходные предметы нельзя потерять или уничтожить. В противном случае это может навредить игровому прогрессу, следовательно и пользовательскому опыту;
- в. В игре присутствует вызываемый инструмент для создания сложного предмета (какое-то модальное окошко интерфейса или элемент игрового мира).
- е. Тестирование инструмента создания предмета (на примере модального окна в интерфейсе)
 - Модальное окно вызывается определенной командой/действием;
 - В Модальном окне присутствуют ячейки для добавления исходных предметов и в них можно вставить любой предмет из инвентаря;
 - Модальное окно создания предмета открывается отдельно от окна инвентаря;
 - Модальные окна создания предмета и инвентаря не должны накладываться друг на друга (перекрытие);
 - Присутствует активная кнопка подтверждения создания предмета;
 - Сложный предмет можно создать только при наличии всех трёх исходных предметов и нажатии на кнопку подтверждения создания предмета;
 - Нельзя создать сложный предмет, если одного из предметов не хватает;

- При попытке создания объекта при отсутствии одного или более исходных предметов должна появляться ошибка информирующая пользователя о требованиях к созданию предмета;
- При попытке создания объекта при использовании неподходящих по условиям исходных предметов должна появляться ошибка информирующая пользователя о требованиях к созданию предмета;
- При успешном создании предмета появляется сообщение информирующая пользователя об успешном создании предмета;
- После получения сообщения об успешном создании предмета модальное окно создания предмета автоматически закрывается;
- При успешном создании предмета исходные предметы удаляются из инвентаря в необходимом количестве (в зависимости от условий);
- При успешном создании сложного предмета последний добавляется в инвентарь в определенном от условия количестве;
- Модальное окно создания предмета можно закрыть без создания предмета нажатием на крестик в этом окне.