

Тест-кейсы (Точка входа)									
id тест-	Название тест-кейса	Предусловия	Номер	Описание шага	ОР	Окружение	Скриншот	Результат	Ссылка на баг-репорт / комментарий
	Позитивный сценарий								
authf1	Появление возможности авторизации через соцсеть F, если пройдено 5 этапов.	1. Игровой аккаунт не авторизован через соцсеть F 2. Игровой прогресс <= 5	1	Пройти 5 этап, нажать "Далее"	На главном экране появляется кликабельное поле с возможностью авторизации через соцсеть F				Шаги описываю на основании GUI. Естественно можно в сохранке отметить прогресс на 5 этап, ибо если будет тест на 100500 этапов, то проходить прогресс через GUI не будет смысла.
authf2	Присутствует поле авторизации через соцсеть F, если пройдено 6 этапов.	1. Игровой аккаунт не авторизован через соцсеть F 2. Игровой прогресс = 5	1	Пройти 6 этап, нажать "Далее"	На главном экране присутствует кликабельное поле с возможностью авторизации через соцсеть F				Добавляю тестовые данные по ГЗ, так как у нас два КЭ по пройденным этапам: 1. 0 - <=4 - Поле авторизации отсутствует 2. 5 - ∞ - Поле авторизации присутствует
authf3	Присутствует поле авторизации через соцсеть F, если пройдено 67 этапов.	1. Игровой аккаунт не авторизован через соцсеть F 2. Игровой прогресс > 4	1	Пройти 67 этап, нажать "Далее"	На главном экране присутствует кликабельное поле с возможностью авторизации через соцсеть F				Установить прогресс на 67 выполненных этапов, через конфигуратор
authf4	Авторизация, если ранее не было сохранённого прогресса на аккаунте F	1. Игровой аккаунт не авторизован через соцсеть F 2. На аккаунте F нет ранее сохранённого прогресса 3. Игровой прогресс < 4	1	Нажать на кнопку авторизации	Аккаунт успешно привязан				
			2	Выбрать активный аккаунт в соцсети F					
authf5	Авторизация. Для новых аккаунтов бонус 5 единиц игровой валюты	1. Игровой аккаунт не авторизован через соцсеть F 2. На аккаунте F нет ранее сохранённого прогресса 3. Игровой прогресс < 4	1	Нажать на кнопку авторизации	Начислено 5 единиц игровой валюты				
			2	Выбрать активный аккаунт в соцсети F					
authf6	Появление диалогового окна "Выбор прогресса" при авторизации, если уже есть сохранённый прогресс на аккаунте F	1. Игровой аккаунт не авторизован через соцсеть F 2. На аккаунте F есть ранее сохранённый прогресс 3. Игровой прогресс < 4	1	Нажать на кнопку авторизации	Появляется диалоговое окно "Выбор прогресса" где можно выбрать один из вариантов				
			2	Выбрать активный аккаунт в соцсети F					
authf7	Диалоговое окно "Выбор прогресса", выбор игрового прогресса "На устройстве"	1. Игровой аккаунт не авторизован через соцсеть F 2. На аккаунте F есть ранее сохранённый прогресс 3. Игровой прогресс < 4	1	Нажать на кнопку авторизации	При успешной авторизации игровой прогресс на устройстве заменяет ранее сохранённый прогресс на аккаунте F				
			2	Выбрать активный аккаунт в соцсети F					
			3	Выбрать вариант "На устройстве"					
authf8	Диалоговое окно "Выбор прогресса", выбор игрового прогресса "В профиле"	1. Игровой аккаунт не авторизован через соцсеть F 2. На аккаунте F есть ранее сохранённый прогресс 3. Игровой прогресс < 4	1	Нажать на кнопку авторизации	При успешной авторизации игровой прогресс на аккаунте F перезаписывает игровой прогресс на устройстве				Если приложение нативное и не требует постоянного подключения к серверу для игры, то конечно нужно делать проверки на синхронизацию, если даже после авторизации игровой прогресс не совпадает (игрок играл в оффлайн). Но это уже совсем другой набор проверок не относящийся к функционалу входа и авторизации к F
			2	Выбрать активный аккаунт в соцсети F					
			3	Выбрать вариант "В профиле"					
authf9	Возможность авторизации через "Меню", если пройдено <5 этапов	1. Игровой аккаунт не авторизован через соцсеть F 2. Игровой прогресс < 4	1	Нажать на кнопку настройки (шестерёнка)	Аккаунт успешно привязан				Да, этого нет в требованиях, однако пользуясь оракулами следует учесть данный функционал, так как в любом случае эти опции будут присутствовать в настройках.  Условие появления поля авторизации если пройдено 5 этапов всего лишь элемент геймификации и не должен блокировать/давать возможность авторизации через F с точки зрения функционала.
			2	Нажать "Привязка аккаунта"					
			3	Нажать авторизация через F					
			4	Выбрать активный аккаунт в соцсети F					
	Негативный сценарий								
authf10	На главной странице отсутствует поле авторизации через соцсеть F, если пройдено 0 этапов.	1. Игровой аккаунт не авторизован через соцсеть F 2. Игровой прогресс 0 пройденных этапов	1	Установить игровой процесс на 0 пройденных этапов (конфигуратор)	На главной странице отсутствует поле авторизации через соцсеть F				
authf11	На главной странице отсутствует поле авторизации через соцсеть F, если пройдено 1 этап.	1. Игровой аккаунт не авторизован через соцсеть F 2. Игровой прогресс 0 пройденных этапов	1	Установить игровой процесс на 1 пройденный этап (конфигуратор)	На главной странице отсутствует поле авторизации через соцсеть F				
authf12	На главной странице отсутствует поле авторизации через соцсеть F, если пройдено 3 этапа.	1. Игровой аккаунт не авторизован через соцсеть F 2. Игровой прогресс 0 пройденных этапов	1	Установить игровой процесс на 2 пройденных этапа (конфигуратор)	На главной странице отсутствует поле авторизации через соцсеть F				
authf13	На главной странице отсутствует поле авторизации через соцсеть F, если пройдено 4 этапа.	1. Игровой аккаунт не авторизован через соцсеть F 2. Игровой прогресс 0 пройденных этапов	1	Установить игровой процесс на 4 пройденных этапа (конфигуратор)	На главной странице отсутствует поле авторизации через соцсеть F				
authf14	Проваленная попытка авторизации через F	1. Игровой аккаунт не авторизован через соцсеть F	1	Авторизоваться через F используя невалидные данные	Пользователь возвращается в приложение без совершённой авторизации				Любая внешняя авторизация обычно происходит через API токены, то есть окно ввода данных по сути уже происходит вне приложения. Даже в случае ввода невалидных данных на работе приложения это никак не должно отразиться и никаких сообщений об ошибках тоже не должно быть.
			2	После вывода ошибки о некорректных данных нажать "Назад"					
authf15	Диалоговое окно "Выбор прогресса", выбор игрового прогресса "В профиле"  На устройстве недостаточно свободного места	1. На устройстве нет свободного места для сохранения данных 2. Игровой аккаунт не авторизован через соцсеть F	1	Нажать на кнопку авторизации	Выводится сообщение "На устройстве недостаточно места для сохранения прогресса" При клике на ОК возвращается на главный экран приложения				Маловероятно, но лучше учесть такой вариант развития событий, что бы приложение не падало и данные на устройстве или облаке не было повреждены.
			2	Выбрать активный аккаунт в соцсети F					
			3	Выбрать вариант "В профиле"					
authf16	Прерванное соединение с F при синхронизации игрового прогресса с аккаунта F на устройство	1. Игровой аккаунт не авторизован через соцсеть F 2. На аккаунте F есть ранее сохранённый прогресс 3. Игровой прогресс < 4	1	Нажать на кнопку авторизации	- Появляется сообщение "Ошибка синхронизации, попробуйте позже" - Игровой прогресс остаётся как до попытки синхронизации - При клике на ОК выводит на экран "Привязка аккаунта"				
			2	Выбрать активный аккаунт в соцсети F					
			3	Выбрать вариант "В профиле"					
			4	Отправить приложению неполный/некорректный ответ сервера					