|  |  |
| --- | --- |
| Номер отчета | 1 |
| Заголовок | Название |
| Дата создания | 16.10 |
| Дата обновления | 16.10 |
| Статус | Закрыт |
| Резолюция | - |
| Приоритет | Высокий |
| Симптомы | Название игры не отражает реальности |
| Тип инцидента | Ошибка |
| Категория инцидента | Типографическая ошибка |
| Компонент приложения (модуль) | Space Battle.py |
| Воспроизводимость | Всегда |
| Возможность обхода | Не существует |
| Полное описание | При запуске игры отображается некорректное название |
| Шаги воспроизведения | Достаточно запустить приложение |

|  |  |
| --- | --- |
| Номер отчета | 2 |
| Заголовок | Кнопка начала игры |
| Дата создания | 16.10 |
| Дата обновления | 16.10 |
| Статус | Закрыт |
| Резолюция | - |
| Приоритет | Наивысший |
| Симптомы | Невозможно начать игру |
| Тип инцидента | Ошибка |
| Категория инцидента | Типографическая ошибка / нереализованная функциональность |
| Компонент приложения (модуль) | Space Battle.py / button.py |
| Воспроизводимость | Всегда |
| Возможность обхода | Не существует |
| Полное описание | Невозможно начать игру, название кнопки начала игры вводит в заблуждение. Ошибка локализована в методах отрисовки кнопки и ее создания. |
| Шаги воспроизведения | Достаточно запустить приложение |

|  |  |
| --- | --- |
| Номер отчета | 3 |
| Заголовок | Отрисовка флота пришельцев |
| Дата создания | 16.10 |
| Дата обновления | 16.10 |
| Статус | Закрыт |
| Резолюция | - |
| Приоритет | Наивысший |
| Симптомы | Пришельцы не двигаются |
| Тип инцидента | Ошибка |
| Категория инцидента | Функциональная ошибка / нереализованная функциональность |
| Компонент приложения (модуль) | Alien.py |
| Воспроизводимость | Всегда |
| Возможность обхода | Не существует |
| Полное описание | Если начать игру, пришельцы двигаться не будут. Ошибка локализована в закомментированной строке обновления позиции пришельца на экране. |
| Шаги воспроизведения | 1. Запуск приложения 2. Начало новой игры |

|  |  |
| --- | --- |
| Номер отчета | 4 |
| Заголовок | Некорректная работа «сервера статистики» |
| Дата создания | 16.10 |
| Дата обновления | 16.10 |
| Статус | Закрыт |
| Резолюция | - |
| Приоритет | Высокий |
| Симптомы | Начальный счет и уровень не соответствуют реальности |
| Тип инцидента | Ошибка |
| Категория инцидента | Логическая ошибка |
| Компонент приложения (модуль) | GameStats.py |
| Воспроизводимость | Всегда |
| Возможность обхода | Не существует |
| Полное описание | Уровень и счет некорректны. Неверная инициализация в методе сброса и конструкторе |
| Шаги воспроизведения | 1. Запуск приложения 2. Начало новой игры |

|  |  |
| --- | --- |
| Номер отчета | 5 |
| Заголовок | Некорректная отрисовка игровой статистики |
| Дата создания | 16.10 |
| Дата обновления | 16.10 |
| Статус | Закрыт |
| Резолюция | - |
| Приоритет | Высокий |
| Симптомы | Счет игры не виден, расположен некорректно, счет отрисовывается с нарушениями. |
| Тип инцидента | Ошибка |
| Категория инцидента | Дизайнерская ошибка, логическая ошибка |
| Компонент приложения (модуль) | Scoreboard.py |
| Воспроизводимость | Всегда |
| Возможность обхода | Не существует |
| Полное описание | Счет игрока и текущий уровень не видны, поскольку текст отрисовывается белым. Также текст перекрывает игровое поле. Счет игрока является логически неверным (отрицательным). Ошибка в конструкторе класса Scoreboard и нескольких методах инициализации. |
| Шаги воспроизведения | 1. Запуск приложения 2. Начало новой игры |

|  |  |
| --- | --- |
| Номер отчета | 6 |
| Заголовок | Повторная отрисовка |
| Дата создания | 16.10 |
| Дата обновления | 16.10 |
| Статус | Закрыт |
| Резолюция | - |
| Приоритет | Высокий |
| Симптомы | Очень сильное снижение производительности |
| Тип инцидента | Ошибка |
| Категория инцидента | Техническая ошибка |
| Компонент приложения (модуль) | Scoreboard.py |
| Воспроизводимость | Всегда |
| Возможность обхода | Не существует |
| Полное описание | Дублирование логики отрисовки флота пришельцев и максимального счета |
| Шаги воспроизведения | 1. Запуск приложения 2. Начало новой игры |

|  |  |
| --- | --- |
| Номер отчета | 7 |
| Заголовок | Неверные настройки игры |
| Дата создания | 16.10 |
| Дата обновления | 16.10 |
| Статус | Закрыт |
| Резолюция | - |
| Приоритет | Очень высокий |
| Симптомы | Очень сильное снижение производительности, нелогичное поведение игры |
| Тип инцидента | Ошибка |
| Категория инцидента | Техническая ошибка, логическая ошибка, дизайнерская ошибка |
| Компонент приложения (модуль) | Settings.py |
| Воспроизводимость | Всегда |
| Возможность обхода | Не существует |
| Полное описание | Слишком большое количество кораблей (доступных жизней), слишком быстрое повышение сложности, неверные размеры пули и ее цвет, слишком большое количество пуль, неверная динамика их движения |
| Шаги воспроизведения | 1. Запуск приложения 2. Начало новой игры |

|  |  |
| --- | --- |
| Номер отчета | 7 |
| Заголовок | Проблемы управления |
| Дата создания | 16.10 |
| Дата обновления | 16.10 |
| Статус | Закрыт |
| Резолюция | - |
| Приоритет | Высокий |
| Симптомы | Нелогичное поведение корабля при нажатии на кнопки |
| Тип инцидента | Ошибка |
| Категория инцидента | Логическая ошибка |
| Компонент приложения (модуль) | Game\_functions.py |
| Воспроизводимость | Всегда |
| Возможность обхода | Не существует |
| Полное описание | Неверная интерпретация программой пользовательских нажатий. Неверное изменение направления движения корабля. |
| Шаги воспроизведения | 1. Запуск приложения 2. Начало новой игры |

|  |  |
| --- | --- |
| Номер отчета | 8 |
| Заголовок | Неверное поведение флота пришельцев |
| Дата создания | 16.10 |
| Дата обновления | 16.10 |
| Статус | Закрыт |
| Резолюция | - |
| Приоритет | Высокий |
| Симптомы | Флот уходит за границы экрана, не спускается к игроку |
| Тип инцидента | Ошибка |
| Категория инцидента | Логическая ошибка |
| Компонент приложения (модуль) | Game\_functions.py, Alien.py, Settings.py |
| Воспроизводимость | Всегда |
| Возможность обхода | Не существует |
| Полное описание | Код игры не менял направление движения флота при достижении им края экрана, при том, что проверка этого существует. Сама проверка так же является неверной (ошибка в знаке). В файле Settings.py переменная сдвига флота к игроку была инициализирована неверным значением. |
| Шаги воспроизведения | 1. Запуск приложения 2. Начало новой игры |

|  |  |
| --- | --- |
| Номер отчета | 9 |
| Заголовок | Нелогичное поведение игры при переходе между уровнями. |
| Дата создания | 16.10 |
| Дата обновления | 16.10 |
| Статус | Закрыт |
| Резолюция | - |
| Приоритет | Высокий |
| Симптомы | Номер уровня уменьшается, счет не меняется после перехода на следующий уровень. |
| Тип инцидента | Ошибка |
| Категория инцидента | Логическая ошибка |
| Компонент приложения (модуль) | Game\_functions.py, Settings.py |
| Воспроизводимость | Всегда |
| Возможность обхода | Не существует |
| Полное описание | В Game\_functions.py уровень уменьшается, хотя должен увеличиваться. В settings.py количество очков за одного пришельца уменьшается, а не увеличивается. |
| Шаги воспроизведения | 1. Запуск приложения 2. Начало новой игры |

|  |  |
| --- | --- |
| Номер отчета | 10 |
| Заголовок | Слишком быстрое ускорение игры |
| Дата создания | 16.10 |
| Дата обновления | 16.10 |
| Статус | Закрыт |
| Резолюция | - |
| Приоритет | Высокий |
| Симптомы | При уничтожении пришельца ускоряется весь флот, хотя это должно происходить при переходе между уровнями. |
| Тип инцидента | Ошибка |
| Категория инцидента | Логическая ошибка |
| Компонент приложения (модуль) | Game\_functions.py, Settings.py |
| Воспроизводимость | Всегда |
| Возможность обхода | Не существует |
| Полное описание | В Game\_functions.py усложнение игры происходило при уничтожении пришельца, а не флота. В setting.py модель ускорения изменена с экспоненциальной, на линейную. |
| Шаги воспроизведения | 1. Запуск приложения 2. Начало новой игры |