***Задание 1.***

***Чек-лист для игры «Candy Crush Saga»***

1. Игровой процесс:

1. Убедиться, что два соседних леденца можно поменять местами только в том случае, если они дополнят линию из двух и более одинаковых леденцов.
2. Убедиться, что три и более одинаковых леденцов, собранных в параллельную или вертикальную линию, удаляются с игрового поля.
3. Убедиться, что с игрового поля удалены совпадающие леденцы, а новые леденцы заполнили пустые места.
4. Убедиться, что комбинации из четырех или пяти леденцов в линию дают особые леденцы (цветные бомбы, полосатые леденцы, леденцы в обертке).
5. Убедиться, что комбинации одинаковых леденцов с особыми леденцами, собранных в параллельную или вертикальную линию, удаляют большое количество леденцов рядом.
6. Убедиться, что игрок может использовать бустеры.
7. Убедиться, что успешное прохождение текущего уровня переводит игрока на следующий уровень и открывает дополнительные функции.
8. Убедиться, что, если игрок не достиг целей уровня за указанное количество ходов, он не может перейти на следующий уровень и теряет одну игровую жизнь.
9. Убедиться, что цели уровня правильно отслеживаются и обновляются:

і.1. Количество очков;

і.2. Количество определенных типов леденцов, которые следует удалить с игрового поля;

і.3. Количество оставшихся ходов.

1. Убедиться, что сложность уровня постепенно увеличивается от уровня к уровню.
2. Убедиться, что цель уровня меняется от уровня к уровню.
3. Убедиться, что при выходе из уровня, игрок теряет игровую жизнь и бустер.
4. Убедиться, что одновременно поменять местами два и более леденца невозможно.
5. Убедиться, что леденцы нельзя менять местами с зефирами.
6. Убедиться, что леденцы нельзя перетащить за границу игрового поля.
7. Убедиться, что леденцы нельзя перетащить в пустую ячейку.

2. Учетная запись;

3. Магазин;

4. Пользовательский интерфейс и возможности;

5. Настройки;

6. Социальные функции;

7. Прогресс в игре и разблокируемые предметы;

8. Справка и обратная связь.

***Задание 2.***

**Типы проверок для поля ввода имени**

* Ввести валидный текст и нажать Next.
* Нажать Next, ничего не заполняя.
* Нажать пробел несколько раз, находясь в поле, а затем нажать Next.
* Нажать пробел несколько раз вначале, затем ввести валидный текст, и в конце тоже нажать несколько пробелов и нажать Next.
* Посмотреть, сколько символов можно ввести в текстовое поле.
* Ввести текст на 1 символ короче, чем нужно и нажать Next.
* Ввести текст на 1 символ длиннее, чем нужно и нажать Next.
* Ввести минимально возможное количество символов и нажать Next.
* Ввести максимально возможное количество символов и нажать Next.
* Ввести количество, вдвое превышающее максимальное и затем нажать Next.
* Ввести все спецсимволы клавиатуры и нажать Next.
* Ввести эмодзи и нажать Next.
* Ввести цифры и нажать Next.
* Ввести дату и нажать Next.
* Ввести текст на английском и нажать Next.
* Ввести текст на русском и нажать Next.
* Нажать кнопку «Random», а затем нажать Next.
* Ввести текст, затем нажать «Random», а затем нажать Next.
* Залогиниться через социальную сеть.
* Ввести тег, а затем нажать Next.
* Ввести URL-адрес в текстовое поле, а затем нажать Next.
* Ввести SQL-инъекцию, а затем нажать Next.
* Скопировать картинку (Ctrl+C) и вставить в текстовое поле (Ctrl+V), а затем нажать Next.
* Проверить уникальность имени.

***Задание 3.***

***Bug Report***

|  |  |
| --- | --- |
| ***ID*** | A1 |
| ***Краткое описание*** | Игрок не может изменить количество покупаемых бонусов в игре при выполнении покупок. |
| ***Подробное описание*** | Игрок не может изменить количество покупаемых бонусов в игре, так как изначально задано значение x3 и его невозможно изменить.  Воспроизведено на: TBD  Требование: TBD **Фактический результат:** игрок НЕ может изменять количество покупаемых бонусов  **Ожидаемый результат:** игрок может изменять количество покупаемых бонусов |
| ***Шаги по воспроизведению*** | 1. Открыть приложение 2. Зарегистрироваться 3. Начать игру 4. Нажать на молот справа 5. Купить 2 молота   **Фактический результат:** игрок НЕ может изменять количество покупаемых бонусов  **Ожидаемый результат:** игрок может изменять количество покупаемых бонусов |
| ***Важность*** | Высокая (major) |
| ***Срочность*** | Высокая (high) |
| ***Воспроизводимость*** | Всегда |
| ***Симптом*** | Расхождение с требованиями |
| ***Возможность обойти*** | Нет |
| ***Приложения*** | <https://drive.google.com/file/d/1wBt_lO9uGDxGp8fkKG2YQ7TaEFSduv9K/view?usp=share_link> |
| ***Статус*** | Новый |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Обязательные поля для Bug Reporta*** | |
| ***Идентификатор (ID)*** | Это уникальное значение, которое позволяет отличить один отчет о дефекте от другого. |
| ***Краткое описание*** | Дает исчерпывающий ответ на вопросы "Что произошло?", "Где произошло?", "При каких условиях это произошло?". |
| ***Подробное описание*** | Представляет в развернутом виде необходимую информацию о дефекте. А также, обязательно должно содержать описание фактического результата, ожидаемого результата и ссылку на требование (если это возможно). |
| ***Шаги по воспроизведению*** | Описывает действия, которые необходимо выполнить для воспроизведения дефекта.  Действия прописываются максимально подробно, с указанием конкретных вводимых значений и самых мелких деталей. |
| ***Важность*** | Показывает степень ущерба, который наносится проекту существованием дефекта. Градации важности: критическая (critical), высокая (major), средняя (medium), низкая (minor). |
| ***Срочность*** | Показывает, как быстро дефект должен быть устранен. Градации срочности: наивысшая (ASAP), высокая (high), обычная (normal), низкая (low). |