

Проверка запуска приложения

Priority	Severity	Behavior	Type
High	Critical	Not set	Smoke
Layer	Is Flaky	Is Muted	Automation
Not set	No	No	Manual
Status	Milestone		
Actual	-		

Preconditions

Устройство включено

Steps to reproduce

#	Step	Action	Expected Result
1	Запустить игру		Приложение запускается без ошибок, отображается главный экран

SJM-2 / Level Testing

Запуск первого уровня

Priority	Severity	Behavior	Type
High	Not set	Not set	Smoke
Layer	Is Flaky	Is Muted	Automation
Not set	No	No	Manual
Status	Milestone		
Actual	-		

Preconditions

Игра запущена

Steps to reproduce

#	Step	Action	Expected Result
1	На главном экране выбрать уровень 1		
2	Нажать на кнопку «Играть!»		Уровень загружается, отображается интерфейс и элементы управления

Заполнение полок товаром

Priority	Severity	Behavior	Type
High	Not set	Not set	Functional
Layer	Is Flaky	Is Muted	Automation
Not set	No	No	Manual
Status	Milestone		
Actual	-		

Preconditions

Запущен уровень, полки должны быть не полные

Steps to reproduce

#	Step	Action	Expected Result
1	Нажать на полку с товаром		Персонаж с тележкой подошел к полке, заполнил ее товаром

SJM-4 / Level Testing

Выставление очереди действий

Priority	Severity	Behavior	Type
Medium	Not set	Not set	Functional
Layer	Is Flaky	Is Muted	Automation
Not set	No	No	Manual
Status	Milestone		
Actual	-		

Preconditions

Запущен уровень, полки должны быть не полные

Steps to reproduce

#	Step	Action	Expected Result
1	Нажать на полку с товаром		
2	Нажать на вторую полку		Рядом с полками появилась цифра
3	Нажать на третью полку		Цифры отображаются над полками, персонаж следует порядку

SJM-5 / Level Testing

Попытка заполнения полок с пустой тележкой

Priority	Severity	Behavior	Type
Medium	Not set	Not set	Functional
Layer	Is Flaky	Is Muted	Automation
Not set	No	No	Manual
Status	Milestone		
Actual	-		

Preconditions

Запущен уровень, тележка должна быть пустой

Steps to reproduce

#	Step	Action	Expected Result
1	Нажать на полку для товара		Персонаж подошел к полке, появилась сообщение «пустая тележка», товар не появляется

SJM-6 / Level Testing

Корректность баланса

Priority	Severity	Behavior	Type
High	Not set	Not set	Functional
Layer	Is Flaky	Is Muted	Automation
Not set	No	No	Manual
Status	Milestone		
Actual	-		

Preconditions

Запущен уровень, покупатель стоит у кассы с готовностью оплатить

Steps to reproduce

#	Step	Action	Expected Result
1	Записать текущий баланс		
2	Нажать на кассу		
3	После принятия оплаты появится сумма оплаты на экране, записать ее		
4	Записать текущий баланс		Баланс корректно увеличился на сумму покупки покупателя.

Функционал паузы работает исправно

Priority	Severity	Behavior	Type
Medium	Normal	Not set	Functional
Layer	Is Flaky	Is Muted	Automation
Not set	No	No	Manual
Status	Milestone		
Actual	-		

Preconditions

Запущен уровень

Steps to reproduce

#	Step	Action	Expected Result
1	1. Нажать на кнопку паузы в левом верхнем углу		
2	Нажать на кнопку Play в в левом верхнем углу		
3	Нажать на кнопку паузы в левом верхнем углу		
4	Нажать на кнопку Play по центру экрана		Во время включения паузы игра приостанавливается, по центру появляется кнопка возобновления игры, кнопка паузы так же меняется на кнопку Play. При возобновлении игры через обе кнопки игра продолжается

SJM-8 / Level Testing

Вкл/выкл звука и мелодии работает корректно

Priority	Severity	Behavior	Type
Medium	Normal	Not set	Functional
Layer	Is Flaky	Is Muted	Automation
Not set	No	No	Manual
Status	Milestone		
Actual	-		

Preconditions

Запущен уровень, звук и мелодия включены

Steps to reproduce

#	Step	Action	Expected Result
1	Нажать на кнопку паузы в левом верхнем углу		
2	Нажать на кнопку звука		
3	Нажать на кнопку звукаНажать на кнопку мелодии		
4	Нажать на кнопку мелодии	При нажатии на кнопку звука, звуки в игре отключаются, кнопка звука помечается красным крестиком, мелодия остается. При нажатии на кнопку мелодии, мелодия отключается, кнопка помечена красным крестиком. При повторных нажатиях звуки и мелодия включаются, крестик пропадает.	

SJM-9 / Level Testing

Переход на следующий уровень

Priority	Severity	Behavior	Type
High	Normal	Not set	Functional
Layer	Is Flaky	Is Muted	Automation
Not set	No	No	Manual
Status	Milestone		
Actual	-		

Preconditions

Завершить первый уровень, появится окно отчета

Steps to reproduce

#	Step	Action	Expected Result
1	Нажать кнопку к карте		
2	На карте убедиться что второй уровень открылся		
3	Выбрать второй уровень		
4	1. Нажать кнопку «Играть!»		Второй уровень запущен.

SJM-10 / Level Testing

Улучшение магазина

Priority	Severity	Behavior	Type
Medium	Normal	Not set	Functional
Layer	Is Flaky	Is Muted	Automation
Not set	No	No	Manual
Status	Milestone		
Actual	-		

Preconditions

Запущен уровень 2 и более, открыт экран улучшения магазина

Steps to reproduce

#	Step	Action	Expected Result
1	Выбрать полку для улучшения		
2	Нажать на кнопку «Улучшить», при наличии достаточного баланса		Полка улучшена, появилась желтая звезда на полке

SJM-11 / Level Testing

Реакция покупателей на пустые полки

Priority	Severity	Behavior	Type
Medium	Normal	Not set	Functional
Layer	Is Flaky	Is Muted	Automation
Not set	No	No	Manual
Status	Milestone		
Actual	-		

Preconditions

Запущен уровень, как минимум одна полка пуста

Steps to reproduce

#	Step	Action	Expected Result
1	Дождаться покупателя у пустой полки		
2	Ничего не предпринимать		Покупатель стоит перед полкой, появляется индикатор недовольства (красный смайлик), через несколько секунд он разворачивается и уходит, не совершив покупку.

SJM-12 / Level Testing

Попытка улучшения при недостаточном балансе

Priority	Severity	Behavior	Type
Medium	Normal	Not set	Functional
Layer	Is Flaky	Is Muted	Automation
Not set	No	No	Manual
Status	Milestone		
Actual	-		

Preconditions

Уровень запущен, экран улучшения магазина открыт, текущий баланс меньше стоимости улучшения

Steps to reproduce

#	Step	Action	Expected Result
1	Выбрать элемент магазина для улучшения		
2	Убедиться что монет недостаточно		
3	Нажать улучшить		Появляется всплывающее окно: «Недостаточно монет. Хотите купить еще?» с вариантами покупки монет. Улучшение не происходит.

SJM-13 / Level Testing

Поведение покупателя при дефиците товара

Priority	Severity	Behavior	Type
Medium	Normal	Not set	Functional
Layer	Is Flaky	Is Muted	Automation
Not set	No	No	Manual
Status	Milestone		
Actual	-		

Preconditions

Запущен уровень, полки не пополняются

Steps to reproduce

#	Step	Action	Expected Result
1	Дождаться покупателя		
2	Наблюдать если нужный товар отсутствует		Покупатель проявляет недовольство, немного ожидает, затем уходит.

SJM-14 / Level Testing

Провал уровня при превышении лимита недовольных покупателей

Priority	Severity	Behavior	Type
High	Normal	Not set	Functional
Layer	Is Flaky	Is Muted	Automation
Not set	No	No	Manual
Status	Milestone		
Actual	-		

Preconditions

Уровень запущен, допущено несколько ошибок в обслуживании

Steps to reproduce

#	Step	Action	Expected Result
1	Допустить уход нужного количества покупателей		
2	Не выполнять цели уровня		Появляется экран с сообщением: «Цель не выполнена» и кнопкой: «Вернуть клиента» за кристаллы.

SJM-15 / Level Testing

Проверка покупок за реальные деньги

Priority	Severity	Behavior	Type
High	Normal	Not set	Functional
Layer	Is Flaky	Is Muted	Automation
Not set	No	No	Manual
Status	Milestone		
Actual	-		

Preconditions

Игра запущена, тестировщик находится на карте, есть доступ к интернету.

Steps to reproduce

#	Step	Action	Expected Result
1	Перейти в магазин		
2	Выбрать пакет с монетами		
3	Нажать «Купить»		Открывается Google Play (или App Store), производится транзакция, монеты начислены



SJM-16 / Level Testing

Возврат на главный экран после выхода из уровня

Priority	Severity	Behavior	Type
Medium	Normal	Not set	Functional
Layer	Is Flaky	Is Muted	Automation
Not set	No	No	Manual
Status	Milestone		
Actual	-		

Preconditions

Уровень запущен

Steps to reproduce

#	Step	Action	Expected Result
1	Нажать на паузу		
2	Нажать на кнопку выхода		Игрок возвращается на экран выбора уровня.

SJM-17 / Level Testing

Автосохранение прогресса

Priority	Severity	Behavior	Type
High	Normal	Not set	Functional
Layer	Is Flaky	Is Muted	Automation
Not set	No	No	Manual
Status	Milestone		
Actual	-		

Preconditions

Уровень пройден

Steps to reproduce

#	Step	Action	Expected Result
1	Пройти уровень		
2	Закрыть игру		
3	Перезайти		Прогресс сохранен, пройденный уровень не нужно проходить снова

SJM-18 / Level Testing

Подсказки для новых игроков

Priority	Severity	Behavior	Type
Medium	Normal	Not set	Usability
Layer	Is Flaky	Is Muted	Automation
Not set	No	No	Manual
Status	Milestone		
Actual	-		

Preconditions

Новый аккаунт / Первая установка

Steps to reproduce

#	Step	Action	Expected Result
1	Установить и запустить игру		
2	Следовать обучению		Подсказки появляются во время первого запуска, объясняя действия — как пополнять полки, обслуживать клиентов и т.д.

SJM-19 / Level Testing

Реакция игры на отключение интернет-соединения

Priority	Severity	Behavior	Type
Medium	Normal	Not set	Other
Layer	Is Flaky	Is Muted	Automation
Not set	No	No	Manual
Status	Milestone		
Actual	-		

Preconditions

Игра запущена, соединение активно

Steps to reproduce

#	Step	Action	Expected Result
1	Отключить интернет		
2	Зайти в магазин		
3	Выбрать пакет с монетами и нажать «Купить»		Появляется сообщение: «При покупке произошла ошибка. Похоже, вы сейчас не в сети. Подключитесь к Интернету и повторите попытку.». Игра продолжает работать в оффлайн-режиме.

SJM-20 / Level Testing

Звуковые эффекты при взаимодействии с объектами

Priority	Severity	Behavior	Type
Medium	Normal	Not set	Usability
Layer	Is Flaky	Is Muted	Automation
Not set	No	No	Manual
Status	Milestone		
Actual	-		

Preconditions

Игра запущена, звук включен

Steps to reproduce

#	Step	Action	Expected Result
1	Нажать на полку с товаром		
2	Нажать на кассу		
3	Завершить уровень		Звуковые эффекты воспроизводятся корректно для каждого действия (шаги, касса, завершение).