Тест-план для проекта Supermarket Mania Journey

# 1. Название документа

Тест-план функционального тестирования мобильной игры Supermarket Mania Journey

# 2. Цель тестирования

Целью является проверка основного функционала мобильной игры Supermarket Mania Journey, в том числе: запуск приложения, запуск уровней, механики геймплея, поведение элементов интерфейса и реакция игры на нестандартные условия (например, отключение интернета).

# 3. Объект тестирования

Приложение: Supermarket Mania Journey  
Платформа: Android  
Версия Android: 14  
Тип: Мобильная игра

# 4. Среда тестирования

Устройство: Смартфон / эмулятор Android  
ОС: Android 14  
Подключение к интернету: Wi-Fi (с возможностью отключения)  
Тип установки: APK / Store

# 5. Область покрытия тестированием

- Запуск игры  
- Запуск уровней  
- Заполнение полок товарами  
- Обслуживание клиентов  
- Управление звуком/мелодией/паузой  
- Улучшение магазина  
- Система обучения  
- Обработка ошибок (отключение интернета, нехватка монет и т.д.)  
- Автосохранение  
- Переход между уровнями  
- Покупки за реальные деньги (без оплаты)

# 6. Типы тестирования

- Smoke testing — запуск игры, проверка базовой работоспособности  
- Functional testing — проверка логики всех основных функций  
- Usability testing — проверка удобства интерфейса  
- Non-functional testing — проверка реакции на нестандартные условия  
- Regression testing (при изменениях — в будущем)

# 7. Используемые артефакты

- Test Cases — заведены в Qase.io (20 кейсов)  
- Чек-лист (будет оформлен отдельно)  
- Баг-репорты (по результатам тест-ранов)  
- Отчёт о тестировании (по результатам выполнения)

# 8. Критерии начала тестирования

- Игра установлена и запускается  
- Доступен уровень 1  
- Приложение не заблокировано (нет подписки, нет ограничений)

# 9. Критерии завершения тестирования

- Все тест-кейсы пройдены  
- Все критические и мажорные баги устранены  
- Итоговый отчет составлен

# 10. Риски

- Возможны баги, связанные с производительностью на слабых устройствах  
- Возможность нестабильного поведения при нестабильном интернете  
- Отсутствие документации от разработчика (тестирование основано на логике)

# 11. Инструменты

- Система тест-кейсов: Qase.io  
- Баг-трекинг: Jira (в перспективе), локально — Google Docs  
- Эмулятор: по необходимости (например, BlueStacks, Android Studio)

# 12. Участники

- Тестировщик: Дмитрий Бондаренко  
- Разработчики: — G5  
- Заказчик: — (учебный проект)