**Тестовое задание на позицию Manual QA Tester**

Выполнила: **Белышева Виктория**

**Задание 1.**

**Игра - Homescapes**

|  |  |
| --- | --- |
| **Модули** | |
|  |  |
| **1** | **Экран загрузки** |
| **2** | **Жизни** |
| **3** | **Монеты** |
| **4** | **Банк** |
| 5 | **Звезды** |
| **6** | **Настройки** |
| **7** | **Задачи** |
| **8** | **Домашняя сеть** |
| **9** | **Синхронизация с соцсетями** |
| **10** | **Союзы** |
| 10.1 | Чат |
| 10.2 | Союз |
| 11 | **Таблица лидеров** |
| **12** | **Батлпасс** |
| **13** | **Оферы** |
| **14** | **Ежедневные награды** |
| **15** | **Особняк** |
| 15.1 | Гостиная |
| 15.2 | Спальня |
| 15.3 | Холл |
| 15.4 | Кухня |
| 15.5 | др.комнаты (по мере прохождения по сюжету) |
| **16** | **Локации возле дома** |
| 16.1 | Сад |
| 16.2 | Пруд |
| 16.3 | др.локации (по мере прохождения по сюжету) |
| **17** | **Ивенты** |
| 17.1 | Локация |
| 17.1.1 | Энергия |
| 17.1.2 | Главы |
| 17.1.3 | Квесты |
| **18** | **Мини-головоломки (промежуточные)** |
| **19** | **Головоломки (основные по уровням)** |
| 19.1 | Уровень 1 |
| 19.2 | Уровень 2 (и т.д.) |

**Чек лист для модуля Головоломки:**

(Каждый уровень уникален, так как обладает своей сложностью, схемой, целями и элементами, но я постаралась сформировать универсальный чек лист, который можно применить к любому уровню.  
Конечно этот список не является полным и его стоит доработать)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Название** | **Статус** |
| 1 | Зайти в головоломку | Done |
| 2 | Текущий уровень отображается корректно | Done |
| 3 | Игровое поле соответствует уровню | N/A |
| 4 | Играть в головоломку без бустеров | Done |
| 5 | Играть в головоломку с 1 бустером (ракета, бомбочка) | Done |
| 6 | Играть в головоломку с 2 бустером (шар) | Done |
| 7 | Играть в головоломку с 3 бустером (двойной самолет) | Done |
| 8 | Играть в головоломку с 1+2 бустером | Done |
| 9 | Играть в головоломку с 1+3 бустером | Done |
| 10 | Играть в головоломку с 2+3 бустером | Done |
| 11 | Выйти из головоломки до начала первого шага > выбранные бустеры не тратятся | Done |
| 12 | Выйти из головоломки в процессе > выбранные бустеры, жизнь тратятся | Done |
| 13 | Цели для выполнения головоломки отображаются корректно | Done |
|  | Цели для выполнения головоломки соответствуют уровню | Done |
| 14 | Счетчик целей уменьшается пропорционально выполнению | Done |
| 15 | Количество шагов соответствует уровню | N/A |
| 16 | Счетчик шагов уменьшается с каждым совершенным ходом | Done |
| 17 | Каждая клетка с элементом кликабельна | Done |
| 18 | Перетащить элемент влево | Done |
| 19 | Перетащить элемент вправо | Done |
| 20 | Перетащить элемент вверх | Done |
| 21 | Перетащить элемент вниз | Done |
| 22 | Перетащить элемент в пустую соседнюю клетку | Done |
| 23 | Элемент не перетаскивается через препятствие | Done |
| 24 | Элемент не перетаскивается на заблокированный элемент | Done |
| 25 | Элемент не перетаскивается за границы игрового поля | Done |
| 26 | Заблокированный элемент не перетаскивается | Done |
| 27 | Разблокировать элемент | Done |
| 28 | Разрушить контейнер из элементов | Done |
| 29 | Сгруппировать 3 в ряд | Done |
| 30 | Сгруппировать 4 в ряд > ракета | Done |
| 31 | Сгруппировать 5 в ряд > радужный шар | Done |
| 32 | Сгруппировать 2х2 > самолет | Done |
| 33 | Сгруппировать 2х3 (L / T) > бомбочка | Done |
| 34 | Сгруппировать 3х3 | Done |
| 35 | Сгруппированные элементы исчезают | Done |
| 36 | Элементы сдвигаются на освободившееся место (гравитация) | Done |
| 37 | Активировать ракету по горизонтали > убирает ряд по горизонтали | Done |
| 38 | Активировать ракету по вертикали > убирает ряд по вертикали | Done |
| 39 | Активировать бомбочку > убирает часть взрывом | Done |
| 40 | Активировать самолет > убирает 2 элемента (последний рандомно) | Done |
| 41 | Активировать самолет+самолет > убирает 5 элементов | Done |
| 42 | Активировать самолет+бомбочку | Done |
| 43 | Активировать бомбу + ракету > убирает 3 ряда взрывом | Done |
| 44 | Активировать шар > убирает все элементы одного типа | Done |
| 45 | Активировать шар+шар > убирает все элементы | Done |
| 46 | Активировать шар+ракета | Done |
| 47 | Активировать шар+бомбочку | Done |
| 48 | Использовать бонус: молоток | Done |
| 49 | Использовать бонус: кувалда | Done |
| 50 | Использовать бонус: рука | Done |
| 51 | Купить бонус, если нет бонусов | N/A |
| 52 | Свернуть-развернуть игру во время прохождения головоломки | Done |
| 53 | Выйти из игры во время прохождения головоломки | Done |
| 54 | Многократные клики по полю головоломки | Done |
| 55 | Замачивание (длительное бездействие активной головоломки) | Done |
| 56 | Проверка сработает ли безлимитный бустер, если активировать его, зайти в головоломку и ждать истечения времени | N/A |
| 57 | Проиграть головоломку | Done |
| 58 | Пройти головоломку повторно (в случае проигрыша) > -1 жизнь | Done |
| 59 | Потратить все шаги до выполнения всех целей > добавить 5 шагов | Done |
| 60 | Выиграть головоломку | Done |
| 61 | После выигрыша уровень повышается на +1 | Done |
| 62 | При выигрыше игроку начисляются монеты и звезды | Done |
| 63 | При выигрыше игроку начисляются энергия (при активном ивенте) | Done |
| 64 | Подсказки отображаются корректно | Done |
| 65 | Звуки при клике, перетаскивании - соответствуют | Done |
| 66 | Звуки при проигрыше/выигрыше - соответствуют | Done |
| 67 | Анимация при взаимодействии с элементами - соответствует | Done |

**Эстимация** - 3,5 часа (поиграла; достигла уровней, которые открыли дополнительные модули и элементы; изучила информацию, определила модули, составила документацию)

**Задание 2.**

Типы проверок для поля ввода имени:

1. Смоук
2. Черный ящик
3. Исследовательское
4. Ручное
5. Позитивное
6. Негативное

Примеры проверок:

* само поле отображается
* ввод текста
* пустое поле
* 1 символ
* максимальное количество символов
* ввод чисел
* спецсимволы
* со знаками препинания
* с пробелами
* ввод английских, русских и других символов
* инъекции кода в поле
* рандомное имя (по кнопке) отображается или нет

**Эстимация** - 30 минут

**Задание 3.**

Судя по скриншоту из задания, предполагаю, что отображается неверная валюта для покупки бонуса или в окне “Бонусы” нет описания, что в данном случае бонус - это кувалда.

Оформлю баг-репорт на первый вариант.

Баг-репорт:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| id | 01 | |
| Автор | | Белышева Виктория |
| Описание | | Окно покупки бонуса: неверное отображение валюты |
| Окружение | | Версия билда - 1.2.3  Название ОС - android |
| Предусловия | | Игра установлена на телефон, пройдено 10 уровней > открываются кувалды, бонусов кувалды у игрока нет |
| Шаги воспроизведения | | 1. Запустить игру > отображается основная сцена 2. Кликнуть на кнопку [Играть] > игрок переходит в головоломку 11 уровня 3. Тапнуть на иконку “Кувалда” > появляется окно “Бонусы” для покупки кувалды |
| Ожидаемый результат | | На кнопке цены отображается 190 монет |
| Фактический результат | | На кнопке цены отображается 190 синих кристаллов |
| Вложения | |  |
| Серьезность | | Major |
| Приоритет | | Hight |
| Кому назначено | | Программисту, который ответственен за разработку данного модуля (если не дана информация асайнить на другое лицо) |

**Эстимация** - 15 минут (анализ данных, принятие решения, оформление баг-репорта)