

# USER STORY

**1)Как Пользователь** я могу указывать(возможно, впервые) информацию о себе чтобы система воспринимала меня корректно.

**Комментарий:** При входе в приложение открывается спец окно (log up, log in), возвращает результат авторизации и дальнейшие возможности.

**Тестирование:** Регистрация, аутентификация. Проверка правильной обработки всех возможных исключений.

**Возможные исключения:**

При регистрации	При входе	Общие
Логин уже используется	Неверный логин/пароль	Поле, помеченное как обязательное, не заполнено
Пароль слишком простой		Внутренняя ошибка сервера

**2)Как Пользователь** я могу попасть в категорию "игроки" чтобы иметь доступ к полному функционалу.

**Комментарий:** При удачной авторизации система должна добавлять пользователя в таблицу "игроки". В дальнейшем все действия, связанные непосредственно с игрой(встать в очередь на поиск игры, получить очки за победу), происходят с помощью этой таблицы.

**Тестирование:** Данный пункт не подразумевает непосредственного взаимодействия системы с пользователем => достаточно непосредственной проверки.

**3)Как Игрок** я могу играть в режиме "hot seat", чтобы играть при провале авторизации или без подключения к сети.

**Комментарий:** Данный режим представляет собой версию игры, при которой соперники по очереди производят ходы с одного клиента. Весь сопровождающий функционал отключен(см приложение, пункт 1).Режим уже написан, требуется лишь интегрировать в приложение.

**Тестирование:** Так как система работает офлайн => необходимо проверить все возможные исключения из колонки "основной"(см приложение, пункт 1.1).

**4)Как Игрок** я могу встать в очередь на поиск игры(выбрать из очереди) чтобы остальные Игроки могли предложить мне игру(предложить игру).

**Комментарий:** При входе на спец страницу открывать список всех желающих сыграть. Далее можно либо выбрать оппонента, либо встать в очередь. По прошествии определенного времени система автоматически предложит матч(при наличии игроков).

**Тестирование:** Необходимо

Concurrency	Forbidden actions	Stress test
Выслать несколько предложений одному игроку(одновременно)	Попытаться добавить в очередь уже добавленного	Добавить в очередь большое количество пользователей(проверить возможность подгрузки списка)
Попытаться ответить на 2 и более предложений(синхронно)	Попытаться удалить из очереди игрока, которого в ней нет	Запросить очередь с многих клиентов

А так же проверить корректную обработку исключений:

**Возможные исключения:**

"want to play" user	"want to offer" user	common
Попытка добавить в очередь уже добавленного	Попытка предложить игру игроку, которому уже отправлено предложение	Отсутствует подключение к сети
Попытка удалить из очереди игрока, которого в ней нет	Попытка предложить игру, находясь в игре	Внутренние проблемы сервера

**5)Как Игрок** я могу принять/отклонить предложение чтобы (не)сыграть.

**Комментарий:** Добавить нотификацию в приложение, которое будет оповещать о предложении сыграть. При согласии обоих игроков см пункт 7.

**Тестирование:** Проверить корректность при работе с более чем одним оповещением(чтобы новое оповещение не затирало предыдущее, была возможность ответить на более раннее), удаление неактуальных оповещений.

**6)Как Игрок** я могу найти другого игрока по логину чтобы сыграть напрямую.

**Комментарий:** Не предусмотрена какое-либо взаимодействие, помимо игрового. Игра напрямую с другим игроком является одним из режимов => поиск производится на странице выбора режима. После чего можно предложить игру.

**Тестирование:** Проверить поиск несуществующего игрока, поиск себя. Так же, тк можно предложить игру, провести часть тестирования, описанного в 4 пункте(concurrency, forbidden actions, "want to offer" user)

**7)Как Игрок** я могу играть онлайн-сессию чтобы возможно победить

**Комментарий:** После согласия соперников открывается окно игры, в котором представлено игровое поле, а так же сопутствующая информация. После окончания игры победитель(если таковой имеется), получает очки.

**Тестирование:** См. приложение, п.1.

**9)Как Игрок** я могу получать очки за победу чтобы соревноваться с другими.

**Комментарий:** Создать простую систему рейтинга(25 - (разница в рейтинге/коэф) за победу).

**Тестирование:** Проверить жизнеспособность данной системы(с претензией на баланс). Удостовериться, что победивший игрок не получает отрицательное количество очков.

**10)Как Игрок** я могу видеть общую таблицу результатов чтобы сравнивать свои достижения.

**Комментарий:** Таблица - страница без взаимодействия с пользователем(можно лишь запросить ее)=> провести лишь стресс-тест.

## Приложение:

**1)** В игровой сессии функционал делится на 2 составляющие: основной(непосредственно игровой процесс) и сопровождающей(начисление очков, отображение ников соперников итд).

**1.1)Тестирование игровой части** основано на непосредственной проверке аспектов отрисовки и работы игровой логики:

ОТРИСОВКА	ЛОГИКА
Подсветка при наведении на пустую клетку	Невозможность нажатия на запрещенную клетку(не из текущего "малого поля" или уже занятую). Соответствующее исключение
Смена пустой клетки на помеченную(крест, ноль) при нажатии	Корректный переход из одного "малого поля" в другое.
Смена "малого поля" на знак игрока, ее занявшего	Корректное занятие "малого поля" игроком при достижении выигрышной в нем комбинации.
Отображение победного сообщения	Невозможность пометить клетку в занятом "малом поле" . Соответствующее исключение
	Победа при занятии "большого поля" при выигрышной комбинации "малых полей"

**1.2)Сопровождающая часть** не подразумевает взаимодействия с пользователем, отображение информации и начисление очков происходит автоматически, следует лишь убедиться в корректности выводимой информации(никнеймы и рейтинги соперников).

## 2) Терминология:

