

№1 Модули

Main screen:

- Отображение Main screen
- Отображение Loading

Тutorial: (начальный tutorial на коре/мете, tutorial для нового функционала)

Главный экран:

- Профиль игрока (аватар/рамка /тема/рейтинг игрока/общая статистика/скролл общей статистики, поле ввода имени игрока, всплывающие подсказки)
- Лавка(отображаемый ассортимент/валюта соответствующая региону/покупка/попап при отсутствии интернет соединения /начисление награды после покупки/ появление/пропажа временных предложений)
- Счетчик жизней (наличие 2 способ пополнить жизни/ таймер восстановления жизней/попап бесплатные жизни/попап “королевский пропуск”)
- Счетчик звёзд (попап с подсказкой /счётчик заработанных игроком звёзд/кликабельная кнопка продолжить)
- Настройки (музыка/звуки/сейв прогресса/поддержка / род контроль/ настройки команды/ рейтинг / подписки на соц сети инстаграм / facebook)
- Запуск уровня (выбор бустеров/ небесная гонка/бонусные ур(кошмар короля и тд)
- Задачи на улучшение территории (прогресс территории/модули улучшения за звезды/ награда за прогресс территории)
- Скролл между основными экранами (гл экран,рейтинг игроков/ территории/ команды / коллекция)
- Анимации на мете (скролл между активными вкладками/ улучшения/ получения наград и тд)
- Временные ивенты (командная акция / небесная гонка / командная битва/ пропеллерная лихорадка / королевский пропуск/ неиссякаемое сокровище) - Доступные ивенты по достижению 53 ур

Рейтинг Игроков:

- Друзья: добавление/ удаление/ просмотр списка друзей/подключение facebook
- Игроки: в мире /стране игрока /просмотр инф об игроках
- Команды: в мире/стране игрока/ вступление/ выход / просмотр инф о команде
- Скролл: между экранами / верх/низ/ через кнопки: верх/низ
- Анимации

Территории:

- Скролл: между экранами / верх/низ/ через кнопки: верх/низ
- Просмотр территорий : завершенных/ в процессе / недоступных

Команда:

- Вступление в команду: запрос на бесплатные жизни/чат команды/выбор команды/ описание команды/ инф о команде / покинуть команду / скролл списка

участников команды/таймер на запрос бесплатных жизней/ получение бесплатных жизней)

Коллекция:

- Скролл: между экранами / верх/низ/ через кнопки: верх/низ
- Прогресс бар с наградой просматриваемой
- Доступные/недоступные территории / открытые карты территорий/ плашка new
- Инф попап на кнопке “ i ”

Игра:

- Счетчик ходов на уровень
- Цели уровня
- Анимированный король / мэтч 3 и более фигур/ бустеров/
- Бустеры (покупка бустера в лавке/ покупка за монеты)
- Подсказки на уровне
- Тьюториал на уровнях с новыми целями/ механиками
- Подарок дворецкого (Помощь игроку в начале уровня)
- Настройки (музыка /звук/ выход из игры/ вибрация)

Прочее: уведомления когда игрок не в игре (жизни восстановились / старт события и тд)

№2 тестовый план

Сценарий 1: Игрок открывает приложение и выбирает уровень игры.

Тестовый план: Игрок открывает приложение и выбирает уровень игры

1. Введение

Этот тестовый план разработан для проверки процесса открытия приложения и выбора уровня игры в мобильной игре матч3

2. Цель тестирования

- Проверить корректность открытия приложения.
- Убедиться в правильности отображения списка уровней.
- Проверить функциональность выбора уровня игры.

3. Техники тест-дизайна

Эквивалентное Разделение:

- Тестирование выбора различных уровней сложности.

Граничное значение:

- Проверка выбора первого и последнего уровня.

Попарное тестирование:

- Сравнение производительности при выборе уровней на разных устройствах.

4. План тестирования

Открытие приложения:

- Запустите приложение на различных устройствах и операционных системах.
- Убедитесь, что игра успешно открывается без ошибок.

Отображение списка уровней:

- Проверьте, что список уровней отображается полностью и корректно.
- Проверьте, что каждый уровень имеет понятное описание или номер.

Выбор уровня игры:

- Попробуйте выбрать разные уровни из списка.
- Убедитесь, что выбранный уровень активируется корректно.

5. Ожидаемые результаты

Ожидается, что приложение успешно откроется без ошибок, список уровней будет отображен правильно, и игрок сможет выбрать любой уровень из списка без проблем.

Сценарий 2: Игрок начинает игру на выбранном уровне и должен соединить три и более одинаковых элементов для получения очков.

Тестовый план: Игровой процесс - Соединение элементов для получения очков**1. Введение**

Этот тестовый план разработан для проверки функциональности игрового процесса, связанного с соединением трех и более одинаковых элементов для получения очков в мобильной игре.

2. Цель тестирования

- Проверить корректность соединения элементов на игровом поле.

- Убедиться, что игрок получает очки при соединении трех и более одинаковых элементов.

3. Техники тест-дизайна

Тестирование классов эквивалентности:

- Тестирование различных комбинаций соединения элементов (тройки, четверки, пятерки, бустеров и т.д.).

Граничное значение:

- Проверка на граничных значениях (минимальное и максимальное количество элементов для соединения).

Попарное тестирование:

- Сравнение производительности при разных комбинациях элементов на разных устройствах.

4. План тестирования

Отображение игрового поля:

- Убедиться, что игровое поле отображается корректно и все элементы видны.
- Проверить, что элементы на поле явно различимы.

Соединение элементов:

- Попробовать соединить три и более одинаковых элементов.
- Попробовать соединить бустеры 2 и более.
- Убедиться, что элементы правильно реагируют на соединение и исчезают с поля.

Подсчет очков:

- Проверить, что игрок получает очки при успешном соединении элементов.
- Убедиться, что количество очков подсчитывается правильно в соответствии с количеством соединенных элементов.

5. Ожидаемые результаты

Ожидается, что игровое поле будет отображаться правильно, соответствовать выбранному уровню, элементы будут реагировать на соединение корректно, и игрок будет получать очки в соответствии с количеством соединенных элементов.

3. Тестовый план: Игра заканчивается, когда игрок исчерпывает все ходы или достигает целевого количества очков

1. Введение

Этот тестовый план разработан для проверки процесса завершения игры в мобильной игре матч 3, который происходит при исчерпании всех ходов или достижении целевого количества очков.

2. Цель тестирования

- Убедиться, что игра корректно завершается при достижении конечного состояния.

3. Техники тест-дизайна

Граничное значение:

- Проверка на граничных значениях для исчерпания всех ходов и достижения целевого количества очков.

Попарное тестирование:

- Сравнение поведения игры при различных сценариях завершения на разных устройствах.

Тестирование классов эквивалентности:

- Тестирование различных сценариев завершения игры (исчерпание ходов, достижение целевого количества очков).

4. План тестирования

Завершение игры при исчерпании ходов:

- Проиграть несколько уровней, исчерпав все ходы.
- Убедиться, что игра завершается с сообщением о проигрыше.

Завершение игры при достижении целевого количества очков:

- Проиграть несколько уровней, достигнув целевого количества очков.
- Убедиться, что игра завершается с сообщением о победе.

Проверка корректности отображения результатов:

- После завершения игры проверить отображение результатов (количество очков, звезды, достижения и т.д.).

5. Ожидаемые результаты

Ожидается, что игра завершится корректно в соответствии с условиями завершения (исчерпание ходов или достижение целевого количества очков), и результаты игры будут отображены правильно.

№3 проверить правильность оформления баг-репорта, который был получен от пользователя игры "Royal Match"

*Баг репорт составлен не правильно. Есть неточности / двусмысленность/
Недостаточно информации*

Номер бага: RM001

Описание: при прохождении уровня 50 в игре "Royal Match", возникает ошибка и игра зависает, не позволяя продолжить игру. Проблема возникает каждый раз, когда я пытаюсь пройти этот уровень.

Шаги для воспроизведения:

1. Запустите игру "Royal Match".
2. Войдите в свою учетную запись или создайте новую, если у вас еще нет аккаунта.
3. Подвиньтесь до уровня 50.
4. Попробуйте пройти этот уровень, собирая нужные фишки.

5. Обратите внимание, что после выполнения последнего хода, игра зависает и не реагирует на нажатия.

Ожидаемый результат: Уровень 50 должен быть успешно пройден, и игра должна перейти на следующий уровень.

Дополнительная информация:

- Версия игры: 2.1.0 - Платформа: Android 10 - Проблема возникает только на уровне 50, все остальные уровни проходят без проблем. - У меня достаточно свободного места на устройстве.

Правильный баг репорт

ID: RM001

Описание: [royal match, game level 50] Ошибка и зависание игры при завершении 50 ур

Предусловие: на аккаунте пройдено 49 ур

Шаги воспроизведения:

1. Запустите игру "Royal Match".
2. Запустить 50 ур
3. Пройти ур, выполнив цели уровня
4. Обратите внимание, что происходит после выполнения цели уровня

Актуальный результат: Ошибка и зависание игры при завершении 50 ур

Ожидаемый результат: Уровень 50 пройден, игрок видит анимированное окно победы с кликабельной кнопкой “продолжить”

Важность: Blocker

Комментарии: Версия игры: 2.1.0 Платформа: Android 10 - Проблема возникает только на уровне 50

Вложения: запись с экрана девайс”прохождение 50 ур”, скриншоты прохождение 50 ур

Структура баг репорта может отличаться в зависимости от инструментов используемых в компании и правил. Например: джира/ кликап/ гугл таблица и

другие.