

ID	Title (Заголовок)/ Description (Описание)	Priority/ Приоритет	Device/ Browser/ Окружение	Module/ Submodule/ Модуль/ Подмодуль	Precondition/ Предусловие	Steps (Шаги)	Expected Result/ Ожидаемый результат	Status/ Статус	Author/ Автор
TC01	Проверка возможности объединения предметов (однотипных и различных)	High	Samsung A32, Android 13	Игровое поле	1. Игра запущена 2. Нажата кнопка "Start" 3. Нажата кнопка Play в правом нижнем углу 4. Открыто игровое поле	1.Захватить предмет 2. Перетащить на такой же предмет 3. Захватить другой предмет 4. Перетащить на другой предмет	1. Предмет захвачен 2. Объединение произошло, появился новый предмет 3. Предмет захвачен 4. Объединения не произошло, система ошибку не выдала	New	Аксенова Ирина
TC02	Проверка перехода на новый уровень игры	Medium	Samsung A32, Android 13	Игровое поле	1. Игра запущена 2. Нажата кнопка "Start" 3. Нажата кнопка Play в правом нижнем углу 4. Открыто игровое поле 5. Игрок сыграл в игру и набрал звезды 6. Собрано достаточное/больше нужного количество звезд для повышения уровня	1. Тапнуть на строку уровня в верхнем поле 2. Проверить количество звезд 3. Проверить активность кнопки повышения уровня ("Level Up") 4. Нажать на кнопку "Level Up" 5. Проверить, что уровень был повышен	1. Открылось окно "Player Level" 2. Количество звезд достаточное/больше нужного количества 3.Кнопка активна 4. Кнопка нажата 5. Уровень повысился	New	Аксенова Ирина
TC03	Проверка возможных вариантов разблокировки предметов	Medium	Samsung A32, Android 13	Игровое поле	1. Игра запущена 2. Нажата кнопка "Start" 3. Нажата кнопка Play в правом нижнем углу 4. Открыто игровое поле 5. У игрока на счету есть алмазы в нужном количестве	1. Соединить открытый предмет с заблокированным(закрытым сеткой) предметом 2. Проверить, что соединенные предметы превратились в новый предмет на поле 3. Нажать на другой заблокированный предмет 4. Нажать на кнопку с алмазом и цифрой в появившемся инфоблоке слева 5. Разблокировать предмет	1. Предмет разблокировался 2. Появился новый предмет на поле 3. Предмет захвачен и выделен зеленой рамкой 4. Предмет разблокирован 5. Предмет отображается без сетки	new	Аксенова Ирина

TC04	Проверка функциональности игрового магазина	Medium	Samsung A32, Android 13	Магазин	1. Игра запущена 2. Нажата кнопка "Start" 3. Нажата кнопка Play в правом нижнем углу 4. Открыто игровое поле 5. У игрока на счету есть алмазы и /или монеты	1. Нажать на лампочку/алмаз в верхней панели 2. Найти "Daily Deals" и купить одну "Энергию" 3. Проверить, что количество энергии увеличилось на 100 после покупки 4. Проверить, что количество алмазов уменьшилось на 5 после покупки 5. Купить один ящик в разделе "Boxes" 6. Проверить, что списалось 15 монет в счетчике монет 7. Проверить наличие купленного ящика	1. Открыт игровой магазин 2. Одна "Энергия" куплена 3. Шкала с энергией увеличилась на 100 4. Количество алмазов стало меньше на 5 5. Ящик куплен 6. В счетчике монет списалось 15 монет 7. Купленный ящик находится в списке предметов	new	Аксенова Ирина
TC05	Проверка функциональности игрового магазина (при недостаточном/нулевом балансе)	Medium	Samsung A32, Android 13	Магазин	1. Игра запущена 2. Нажата кнопка "Start" 3. Нажата кнопка Play в правом нижнем углу 4. Открыто игровое поле 5. У игрока на счету недостаточный/нулевой баланс алмазов и/или монет	1. Нажать на счетчик монет/алмазов в верхней панели 2. Купить любой предмет за монеты/алмазы	Система выдает оповещение "Not enough currency"	new	Аксенова Ирина
TC06	Проверка функциональности всех счетчиков ресурсов в верхней панели	Medium	Samsung A32, Android 13	Игровое поле	1. Игра запущена 2. Нажата кнопка "Start" 3. Нажата кнопка Play в правом нижнем углу 4. Открыто игровое поле	1. Нажать на счетчик энергии 2. Нажать на счетчик монет 3. Нажать на счетчик алмазов	1. Открывается окно Restore Energy 2. Открывается магазин Shop 3. Открывается магазин Shop	new	Аксенова Ирина
TC07	Проверка генерации новых предметов на игровом поле	Medium	Samsung A32, Android 13	Игровое поле	1. Игра запущена 2. Нажата кнопка "Start" 3. Нажата кнопка Play в правом нижнем углу 4. Открыто игровое поле 5. Ящик с молнией "Toolbox Level 4" размещен на игровом поле	1. Тапнуть ящик с молнией дважды 2. Тапнуть ящик с молнией один раз	1. Появился новый предмет на игровом поле 2. Появился другой подобный новый предмет на игровом поле	new	Аксенова Ирина
TC08	Проверка функциональности предметов "звездочка"/"звездочки" и монет на игровом поле	Medium	Samsung A32, Android 13	Игровое поле	1. Игра запущена 2. Нажата кнопка "Start" 3. Нажата кнопка Play в правом нижнем углу 4. Открыто игровое поле 5. На поле есть один предмет "звездочка" 6. На поле есть монеты	1. Тапнуть на одну звездочку дважды 2. Проверить количество очков уровня 3. Тапнуть на предмет "монеты" дважды 4. Проверить счетчик игровых монет на верхней панели	1. Звездочка переместилась в очки уровня 2. Количество звездочек увеличилось на одну 3. Монеты переместились в счетчик монет 4. Количество монет совпадает с количеством монет перемещенных в счетчик	new	Аксенова Ирина

TC09	Проверка функциональности продажи/возврата предмета с игрового поля	Medium	Samsung A32, Android 13	Игровое поле	<ul style="list-style-type: none"> 1. Игра запущена 2. Нажата кнопка "Start" 3. Нажата кнопка Play в правом нижнем углу 4. Открыто игровое поле 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Тапнуть на любой предмет 2. Нажать кнопку с монетами в инфоблоке слева 3. Проверить, что предмета нет на поле 4. Проверить количество монет в счетчике 5. Нажать на кнопку "Undo" 6. Проверить возврат предмета на поле 7. Проверить количество монет в счетчике 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Предмет захвачен и выделен зеленой рамкой 2. Кнопка поменялась на "Undo" 3. Предмет исчез с поля 4. Количество добавленных монет соответствует цене за предмет 5. Инфоблок содержит информацию о предмете и цену 6. Предмет вернулся на поле 7. Количество монет вернулось к исходному показателю 	new	Аксенова Ирина
TC10	Проверка функциональности перемещения предмета с игрового поля в коробку "Inventory" и обратно на поле	Medium	Samsung A32, Android 13	Игровое поле	<ul style="list-style-type: none"> 1. Игра запущена 2. Нажата кнопка "Start" 3. Нажата кнопка Play в правом нижнем углу 4. Открыто игровое поле 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Захватить любой предмет на поле 2. Перетянуть этот предмет в иконку с коробкой ("Inventory")слева внизу 3. Проверить наличие этого предмета в "Inventory", нажав на кнопку с коробкой 4. Тапнуть на предмет 5. Проверить наличие этого предмета на поле 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Предмет захвачен и отображается в зеленой рамке 2. Предмет перетянут в коробку и исчез с поля 3. Окно "Inventory" открыто, предмет внутри 4. Предмет исчез 5. Предмет снова на игровом поле 	new	Аксенова Ирина