Можно вопрос? Этот .... кхм таймер добавлен специально для того, чтобы первым делом при выполнении дз не терпелось в код залезть?

**№1**

**Не работает заход в старую сессию из того же источника.**

ТЗ: "Для начала работы с моделью требуется осуществить вход в систему с указанием уже существующего или нового идентификатора".

Однако при любом варианте действий, если зайти на главную страницу авторизации, ввести в поле уже существующий номер сессии и войти, то игра не входит в предыдущую сессию, а начинает новую.

Так происходит и если выйти из предыдущей сессии через Logout и попытаться войти, и если, не нажимая Logout, зайти на главную страницу.

**Пример теста:**

* Существует сессия с номером HS0nXWZTH2PgipnMsjeA
* Зайти на страницу авторизации (напр., localhost:8081)
* Предлагается номер сессии K2JTBR2HtnJh2wCXMaWe
* Ввести в поле номер HS0nXWZTH2PgipnMsjeA
* Нажать Login
* Сначала показывается страница со следующим URL: http://localhost:8081/index.htm?session=HS0nXWZTH2PgipnMsjeA
* Однако текущее положение корабля находится в точке (0), хотя ранее в сессии он был в другой точке, обозначим ее Y. Также в точке Y есть изображение некоторого корабля, который, предполагаю, и принадлежит предыдущей сессии.
* После совершения любого действия (движение вправо / движение влево / заходит в док) сессия в URL меняется на ту, которая была сгенерирована и предложена в новом заходе на главную страницу, например: http://localhost:8081/index.htm?session=K2JTBR2HtnJh2wCXMaWe

Невозможность входа в старую сессию сохраняется и при перезапуске сервера.

Проблема в том, что в htm-коде страницы авторизации стоит следующая функция:

window.onload = (event) => {

generateSessAndThen(function(sess){

document.getElementById("sessionId").value=sess;

});

};

И здесь generateSessAndThen сразу же записывает внутрь кук сгенерированный id.

А кнопка Login активирует функцию registerAndMoveToMain(), которая вызывает changeMode(...), но куки эти функции уже никак не устанавливают.

А определение сессии во всех функциях далее происходит именно через куки.

Для решения достаточно в функции registerAndMoveToMain добавить строку (setCookie("session", document.getElementById("sessionId").value, 30);)

**№2**

**Можно выйти за левую или правую стену, то есть за пределы поля [-20, 20].**

В целом, требование по перемещению это не нарушает, так как сказано, что перемещение производится только посредством стрелок (на панели перемещения).

Однако, это нарушает требование "Все объекты должны быть расположены в границах [-20, 20]".

Например, в точке (-39) есть "Остров субботы".

Или в точке (54) есть "Остров типичных значений".

Или можно сказать, что нахождение игрока вне отрезка (-20, 20) в требованиях не регулируется, а значит, требования неполные.

**Пример теста для преодоления левой границы:**

* Подойти к левой границе (точка -19) посредством нажатия на стрелку "влево".
* В консоли браузера выполнить moveLeft() или sendMove(getSession()), например.
* Далее можно передвигаться влево посредством стрелки.

**Пример теста для преодоления правой границы:**

* Подойти к правой границе (точка 19) посредством нажатия на стрелку "вправо".
* Пройти через правую стену с помощью moveLeft() или sendMove(getSession(), "aaa") не получится, выводится ошибка 500 с сообщением "Cannot move to the wall".
* В консоли браузера последовательно выполнить команды:  
   url = "http://"+window.location.hostname+":7851/variables/location/"+getSession();  
   xhttp=new XMLHttpRequest();  
   xhttp.open("POST", url, true);  
   xhttp.send(2);  
   changeMode("index", getSession()); // Просто для обновления страницы
* Далее можно передвигаться вправо посредством стрелки.
* Или изначально выполнить команды с xhttp.send(54).

**№3**

**Положение чужих кораблей не обновляется.**

Положение чужих кораблей для игрока обновляется только в случае, если им было сделано какое либо действие (движение влево / движение вправо / заход в док).

Нарушено требование "Отображение кораблей должно обновляться не реже чем раз в минуту".

Судя по коду, оно обновляется только при window.onload, может, в требованиях имелось в виду, что синхронизация данных между клиентами не реже раза в минуту (а обновлять человек сам должен)? Если это и так, то по требованиям это не понятно.

**Пример теста:**

* Войти клиентом №1 в сессию. Оказаться в точке (0)
* Войти клиентом №2 в сессию. Оказаться в точке (0)
* 1 раз сдвинуться влево клиентом №1.
* Для клиента №2 ожидать в течение минуты появления в точке (-1) изображения корабля.

**№4**

**Можно купить/продать отрицательное количество товара в порту.**

Нарушает требование "Если операция не может быть выполнена по одному из условий ниже то она не производится" в абзаце про "Покупку и продажу".

Такая покупка с отрицательным значением считается продажей: соответственно уменьшается кол-во денег в порту и увеличивается кол-во денег на корабле, только в этом случае у корабля может стать отрицательное кол-во товара и отрицательный вес.

Такая продажа с отрицательным значением считается покупкой: соответственно увеличивается кол-во денег в порту и уменьшается кол-во денег на корабле, только в этом случае в порту может стать отрицательное кол-во товара.

**Пример теста:**

* Зайти в порт на точке (0).
* В консоли бразуера выполнить $('#item8cnt').value = -100
* Нажать на кнопку "Купить" или "Продать" для товара "Вода".
* Получится: "Место на корабле:-20000/2000", "Вода На корабле -100"

Полагаю, что такую ошибку можно воспроизвести без консоли на несовременных браузерах (ведь не все браузеры поддерживают проверку полей ввода).

Такого же эффекта можно достичь, например, выполнением функции sendBuy(getSession(),"8"+"|"+"-100"), что то же самое.

Дополнение к ошибке:

Если таким образом продать слишком большое кол-во товаров (sendBuy(getSession(),"8"+"|"+"-10000")),

то становятся недоступными все операции покупки/продажи обычным способом.

Например, я могу перед этим купить одну доску, но потом не могу ее продать.

**№5**

Если на странице авторизации в поле номера сессии ввести несколько пробелов и нажать "Login", то страница перезагрузится.

Это не совсем ошибка, но в требованиях ничего не написано по поводу ограничений на номер сессии.

Забавно, получается, что можно управлять "чужими" кораблями (как движение, так и покупки). Не ошибка, потому что никаких ограничений на управление разными сессиями нет.

Есть ряд вещей, которые я не уверен, нужно ли называть ошибками.

Это те действия, для которых браузер выдает логичное сообщение с кодом 500.

Такие ошибки не нарушают требования напрямую.

Просто в требованиях не описано поведение в таких ситуациях.

Например, не сказано, что должно произойти, если игрок пытается зайти в док там, где его нет.

**1.1**

"в текстовое поле вводится положительное число с количеством предметов" Не указано, что число должно быть целым (если так предполагалось).

При вводе нецелого числа и нажатии купить-продать браузер выдает всплывающее сообщение об ошибке типа:

{

"success": false,

"error": {

"code": "For input string: \"1.2\"",

"message": "For input string: \"1.2\"",

"extra": {}

}

}

Код ошибки: 500 (Internal Sever Error).

Претензия еще в том, что такая реакция на неправильный ввод не указана описании работы программы.

Сказано только: "Если операция не может быть выполнена по одному из условий ... то она не производится."

**1.2**

Если попытаться Купить/Продать нечисловое количество товара.

Выполнить действия как в ошибке №5, только выполнить команду $('#item8cnt').value = "abs".

Браузер выдает всплывающее сообщение об ошибке:

{

"success": false,

"error": {

"code": "For input string: \"abs\"",

"message": "For input string: \"abs\"",

"extra": {}

}

}

Код ошибки: 500 (Internal Sever Error).

**1.3**

Если в точке, где нет изображения порта, в консоли браузера выполнить changeMode("trade").

Браузер выдает всплывающее сообщение об ошибке типа:

{

"success": false,

"error": {

"code": "Call on docking on non dock tile",

"message": "Call on docking on non dock tile",

"extra": {}

}

}

Код ошибки: 500 (Internal Sever Error).

**1.4**

При попытке пройти через правую стену посредством команд вида moveLeft(), sendMove(getSession(), true), xhttp.send(1), если игрок находится у стены.

Браузер выдает всплывающее сообщение об ошибке:

{

"success": false,

"error": {

"code": "For input string: \"abs\"",

"message": "For input string: \"abs\"",

"extra": {}

}

}

Код ошибки: 500 (Internal Sever Error).