

Регресс проекта HW WEB в связи с изменением на проекте версии php

Общий план регресса

- Регресс осуществляем на стейдже хв веб: [ссылка]
- Активно тестируют 3 тестировщика (тестировщик_1, тестировщик_2, тестировщик_3), для регресса могут быть привлечены автотестирующие (тестировщик_4, тестировщик_5)
- Каждый тестировщик отвечает за свою часть регресса, без повторных просмотров от другого тестировщика.
- Для проведения регресса HW WEB необходимо опираться на тест-раны (+ для каждого тестировщика будет заведена отдельная задача на регресс)
- Кроссбраузерность - chrome (полный регресс)
- При регрессе нужно учитывать следующее: необходимость проверки фронтальной части на разных разрешениях (ПК, планшет, мобилки) - будет указано внутри тест-кейсов, можно смотреть через девтулзы
- Найденные баги необходимо зафиксировать в списке на данной странице в разделе "Баги по регрессу", каждый баг необходимо дополнить описанием и шагами воспроизведения

Подготовка к регрессу (1,5 часа):

- согласовать с разработчиками и техлидом - общая встреча (1 час):
- скоуп регресса
- канал коммуникации по регрессу (например, чат в слаке)
- окружение для тестирования,
- необходимость нагрузочного тестирования
- возможность приостановки заливок на время регресса
- сроки регресса
- встреча-планирование с QA, заведение задач на регресс на тестировщиков, знакомство тестировщиков с планом регресса (30 мин.)

Скоуп регресса (смена версии php может вызвать баги и дефекты со стороны бека, которые соответственно могут отразиться на фронте, следовательно необходим полный регресс проекта):

- **фронтальная часть:**
 - куки
 - страница "Авторизация"
 - страница "Игра"
 - меню неавторизованного игрока
 - меню авторизованного игрока
 - личный кабинет
 - локализация

- лендинги (проверяем только открытие и переход в игру со страницы)
- прочие страницы
- **фронт десктоп разрешения** - ТК с отличиями от других разрешений
- **фронт мобилки разрешения** - ТК с отличиями от других разрешений
- **бек** (запуск автотестов)
- **логика:**
 - логирование (уточнить необходимость у разработчиков)
 - аналитика (уточнить необходимость у разработчиков)
 - безопасность

Поставленные задачи на регресс (время с учетом не сильной нагрузки по текущим задачам + коммуникации с разработчиками во время регресса):

- Задача на [тестировщик1] (2,5 дня):
- тест-ран №1 (фронт + логирование): локализация (часть), лендинги (часть), куки, меню неавторизованного игрока, меню авторизованного игрока, логирование
- Задача на [тестировщик2] (2,5 дня):
- тест-ран №2 (фронт + аналитика): страница "Авторизация", страница "Игра", личный кабинет, локализация (часть), прочие страницы, лендинги (часть), аналитика
- Задача на [тестировщик3] (1,5-2 дня):
- тест-ран №3 (запуск автотестов + логика): автотесты, безопасность и иные страницы из логики (кроме логирования и аналитики)

После выполнения задач на регресс (5,5 часов):

- Просмотр списка багов, избавление от дублей, редактирование (2 часа)
- Обсуждение багов с разработчиками - завести встречу qa + разработчики (2-3 часа)
- Документация: закрытие задач, перенос документации в архив, сохранение артефактов (30 мин)

Оценка времени (предварительно):

Подготовка к регрессу - 1,5 часа

Регресс (с учетом несильной загруженности по текущим задачам) - 2,5 дня

После регресса - 5,5 часов

Итого: 3 дня

Баги по регрессу:

[Список багов по регрессу]