

Все найденные баги обнаруженные в программе расположены и пронумерованы по критерию от самых серьезных, до мелких графических багов.

1. //Вылет программы

Нажатие покупки сундука славы, ловит вылет программы

- При нажатии на игровой куб во время отсчёта/ бездействие во время процесса отсчёта
- При улучшении любого щита в разделе снаряжения программа вылетает

Так же все возможные другие действия ведущие к выводу описаны ниже

iPhone XR (1792, 828) has terminated with an error

```

Lime Exception: Unknown marker (NotEnoughGloryPoints)
a Lime.AnimationCollection.Run(String animationId, String markerId) a D:\Projects\GameForest\Monsterra.Main\Citrus\Lime\Source\Widgets\Animation\AnimationCollection.cs:строка 98
a Filler.Shell.BuyDialog.GloryChestsPage.BuyAction(Widget slot, Int32 amount, Int32 cost) a D:\Projects\GameForest\Monsterra.Main\Filler.Game\Shell\ScreensAndDialogs\BuyDialog.cs:строка 212
a Filler.Shell.BuyDialog.Page.<c__DisplayClass0_0.<ctor>b__10> a D:\Projects\GameForest\Monsterra.Main\Filler.Game\Shell\ScreensAndDialogs\BuyDialog.cs:строка 33
a Lime.Button.<PressedState>d__26.MoveNext() a D:\Projects\GameForest\Monsterra.Main\Citrus\Lime\Source\Widgets\Button.cs:строка 132
a Lime.Button.OnUpdate(Single delta) a D:\Projects\GameForest\Monsterra.Main\Citrus\Lime\Source\Widgets\Button.cs:строка 212
a Lime.ButtonBehavior.Update(Single delta) a D:\Projects\GameForest\Monsterra.Main\Citrus\Lime\Source\Widgets\Button.cs:строка 262
a Lime.BehaviorUpdateFamily.UpdateBehavior(Int32 index, Single delta) a D:\Projects\GameForest\Monsterra.Main\Citrus\Lime\Source\Widgets\Processors\BehaviorSystem.cs:строка 227
a Lime.BehaviorUpdateFamily.Update(Single delta) a D:\Projects\GameForest\Monsterra.Main\Citrus\Lime\Source\Widgets\Processors\BehaviorSystem.cs:строка 212
a Lime.BehaviorUpdateStage.Update(Single delta) a D:\Projects\GameForest\Monsterra.Main\Citrus\Lime\Source\Widgets\Processors\BehaviorSystem.cs:строка 132
a Lime.BehaviorUpdateProcessor.Update(Single delta) a D:\Projects\GameForest\Monsterra.Main\Citrus\Lime\Source\Widgets\Processors\BehaviorUpdateProcessor.cs:строка 32
a Lime.NodeManager.Update(Single delta) a D:\Projects\GameForest\Monsterra.Main\Citrus\Lime\Source\Widgets\NodeManager.cs:строка 178
a Lime.WindowWidget.Update(Single delta) a D:\Projects\GameForest\Monsterra.Main\Citrus\Lime\Source\Widgets\WindowWidget.cs:строка 137
a Filler.Application.Application.OnUpdateFrame(Single delta) a D:\Projects\GameForest\Monsterra.Main\Filler.Game\Application\Application.cs:строка 162
a Lime.UpdatingDelegate.Invoke(Single delta)
a Lime.CommonWindow.RaiseUpdatingHelper(Single delta) a D:\Projects\GameForest\Monsterra.Main\Citrus\Lime\Source\Application\CommonWindow.cs:строка 123
a Lime.CommonWindow.RaiseUpdating(Single delta) a D:\Projects\GameForest\Monsterra.Main\Citrus\Lime\Source\Application\CommonWindow.cs:строка 98
a Lime.Window.Update() a D:\Projects\GameForest\Monsterra.Main\Citrus\Lime\Source\Application\Window.Win.cs:строка 888
a Lime.Window.OnTick(Object sender, EventArgs e) a D:\Projects\GameForest\Monsterra.Main\Citrus\Lime\Source\Application\Window.Win.cs:строка 790
a System.Windows.Forms.Application.ThreadContext.System.Windows.Forms.UnsafeNativeMethods.IMsoComponent.FDIdle(Int32 grfidlef)
a System.Windows.Forms.Application.ThreadContext.RunMessageLoopInner(Int32 reason, ApplicationContext context)
a System.Windows.Forms.Application.ThreadContext.RunMessageLoop(Int32 reason, ApplicationContext context)
a System.Windows.Forms.Application.Run()
a Application.Main(String[] args) a D:\Projects\GameForest\Monsterra.Main\Filler.Win\Application.cs:строка 9

```

OK

2. //Вылетает программа при сражении с боссом 1го острова
При любой тактике боя через 15-30 секунд после начала программа завершает свою работу

3. // Уход в - единицу кубиков подбора снаряжения
Возможно уйти в отрицательное значение, при следующем раунде (вне зависимости от проигрыша или победы) кубики меняют отрицательное значение на положительное или возвращают предыдущее количество попыток.



4. // Пропадание музыки

Долгое сворачивание окна при выключенном экране выключает музыку, нет возможности зайти в настройки и включить её кроме как перезапуска приложения

5. // Таймер не срабатывает

При включенном автобое на некоторых уровнях (до 11го уровня) таймер при достижении 0:00 не заканчивает бой

6. // Фриз текстур

Атака монстра по камню ломает его текстуру



7. // Переполнение окна монстериттов

При 4х. значном числе выход за поле, такое же наблюдается и в других валютах



8. // Пропажа игральных кубов при быстром нажатие клавиш обучения

