
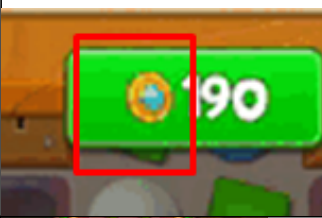


	Модули в Gardenscapes:
1	Авторизации/регистрации
2	Настройки (пользовательские настройки, новости, больше игр)
3	Магазин
4	Коммуникации (входящие сообщения, лента - сеть, друзья, фото)
5	Задачи
6	Игровая карта
7	Достижений (уровни)
	Чек-лист для проверки модуля "Задачи" в Gardenscapes
1	Нажать на кнопку "Сделать"
2	Из нескольких задач выбрать одну и выполнить ее
3	Проверить появление новых задач, после выполнения задачи
4	После прохождения задачи заполненность строки "день" изменяется
5	Пройти все задачи на день , проверить, что день изменился
6	Нажать кнопку "Сделать" при недостаточном количестве звезд
7	Получить необходимые звезды и выполнить задачу
8	Прервать получение звезды путем выхода из игры
9	Пройти чек-лист без подключения к интернету

	Чек-лист
1	заполнить поле "name" валидными символами
2	сгенерировать случайный логин (кнопка "Random")
3	войти в приложение с помощью аккаунта "Facebook"
4	сгенерировать случайный логин (кнопка "Random") и добавить валидные символы
5	сгенерировать случайный логин (кнопка "Random") несколько раз
6	оставить поле "name" пустым
7	ввести в поле "name" только цифры
8	ввести только пробел в поле "name"
9	заполнить поле "name" спец символами (@, [, }, /)
10	ввести максимально допустимое количество символов
11	ввести максимально допустимое количество символов + 1
12	ввести максимально допустимое количество символов -1
13	ввести минимальное количество символов
14	ввести минимальное количество символов - 1
15	ввести минимальное количество символов +1
16	использовать данные из буфера обмена и вставить в поле "name"
17	ввести пробел перед валидным именем
18	добавить пробел в середине валидного имени
19	добавить пробел в конце валидного имени
20	ввести имя используя разные языки (En, Rus, ...)
21	ввести логин, уже существующий в базе данных (проверка на дубликат)
22	ввести логин удаленного пользователя (удаленного из базы данных)
23	сгенерировать случайный логин/ввести вручную, а после войти в приложение, используя Facebook

ID	Summary	Description	Steps to reproduce	Priority	Severity	Attachments
1	Цифра 0 в окне приобретения предмета не выровнена по высоте	Фактический результат: Цифра "0" расположена ниже остальных символов Ожидаемый результат: Все цифры ("190") выровнены по высоте	<ol style="list-style-type: none"> 1. Открыть приложение 2. Открыть вкладку "Задачи" 3. Нажать на кнопку "Сделать" 4. Нажать на кнопку "Играть" 5. Нажать на кнопку "Бонусы" ("Алмаз") 6. Нажать на кнопку добавить "Бонусы" ("Алмаз") 	Средний	Низкий	
2	Символ, указывающий на валюту покупки перекрыт другим символом	Фактический результат: значок "Алмаз" наложен на "Монету" Ожидаемый результат: значок "Монета"	<ol style="list-style-type: none"> 1. Открыть приложение 2. Открыть вкладку "Задачи" 3. Нажать на кнопку "Сделать" 4. Нажать на кнопку "Играть" 5. Нажать на кнопку "Бонусы" ("Алмаз") 6. Нажать на кнопку добавить "Бонусы" ("Алмаз") 	Средний	Средний	
3	Неверное название предмета в окне покупки	Фактический результат: "Бонусы" Ожидаемый результат: "Алмаз"	<ol style="list-style-type: none"> 1. Открыть приложение 2. Открыть вкладку "Задачи" 3. Нажать на кнопку "Сделать" 4. Нажать на кнопку "Играть" 5. Нажать на кнопку "Бонусы" ("Алмаз") 6. Нажать на кнопку добавить "Бонусы" ("Алмаз") 	Высокий	Низкий	