Bug Report Monsterra

1)

|  |  |
| --- | --- |
| Исчезает UI камней при атаке персонажами |  |
| Серьёзность | Значительная проблема |
| Окружение |  |
| OC | iOS |
| Описание |  |
| Шаги воспроизведения | Во время боя позволить союзному или вражескому существу атаковать объект “камень” |
| Фактический результат | На месте объекта “камень” появляется прозрачный спрайт |
| Ожидаемый результат | После получения урона камнем он должен превратиться в потрескавшийся камень или распасться (освободить клетку) |
| Дополнение |  |
| Прикреплённый файл |  |

2)

|  |  |
| --- | --- |
| При использовании способности оружия на противнике “Жестокий копейщик” игра выдаёт ошибку |  |
| Серьёзность | Падение продукта |
| Окружение |  |
| OC | iOS |
| Описание |  |
| Шаги воспроизведения | Использовать оружие героя на Жестоком Копейщике |
| Фактический результат | Игра прекращает свою работу и выдаёт ошибку |
| Ожидаемый результат | Жестокий копейщик должен получить урон |
| Дополнение |  |
| Прикреплённый файл |  |

3)

|  |  |
| --- | --- |
| Некорректное отображение цвета экипировки противника |  |
| Серьёзность | Незначительная |
| Окружение |  |
| OC | iOS |
| Описание |  |
| Шаги воспроизведения | Нажать на экипировку противника |
| Фактический результат | Цвет экипировки противника не соответствует цвету самого противника (красный) |
| Ожидаемый результат | Цвет экипировки противника должен соответствовать цвету самого противника (красный) |
| Дополнение |  |
| Прикреплённый файл |  |

4)

|  |  |
| --- | --- |
| При покупке сундука за Glory Points игра ошибку |  |
| Серьёзность | Падение продукта |
| Окружение |  |
| OC | iOS |
| Описание |  |
| Шаги воспроизведения | Купить сундук за Glory Points |
| Фактический результат | Игра при недостаточном количестве Glory Points вылетает |
| Ожидаемый результат | Игра при недостаточном количестве Glory Points не должна вылетать. Появление предупреждения. |
| Дополнение |  |
| Прикреплённый файл |  |

5)

|  |  |
| --- | --- |
| При использовании дайса при игре в “Камень, ножницы, бумага” с боссом, игра выдаёт ошибку |  |
| Серьёзность | Падение продукта |
| Окружение |  |
| OC | iOS |
| Описание |  |
| Шаги воспроизведения | После истечения времени раунда (боя), если персонаж игрока и персонаж противника не погибли, нажать на кубик (дайс) во время игры в “Камень, ножницы, бумага” |
| Фактический результат | Игра вылетает и выдаёт ошибку |
| Ожидаемый результат | Дайс должен выдавать случайное значение для игрока (камень, ножницы или бумагу) |
| Дополнение |  |
| Прикреплённый файл |  |

6)

|  |  |
| --- | --- |
| При использовании дайса при игре в “Камень, ножницы, бумага” с боссом, игра выдаёт ошибку |  |
| Серьёзность | Падение продукта |
| Окружение |  |
| OC | iOS |
| Описание |  |
| Шаги воспроизведения | После истечения времени раунда (боя), если персонаж игрока и персонаж противника не погибли, нажать на кубик (дайс) во время игры в “Камень, ножницы, бумага” |
| Фактический результат | Игра вылетает и выдаёт ошибку |
| Ожидаемый результат | Дайс должен выдавать случайное значение для игрока (камень, ножницы или бумагу) |
| Дополнение |  |
| Прикреплённый файл |  |

7)

|  |  |
| --- | --- |
| Появление “призрачных” спрайтов после траты монет/ кристаллов |  |
| Серьёзность | Незначительная (графическая) |
| Окружение |  |
| OC | iOS |
| Описание |  |
| Шаги воспроизведения | 1) После запуска игры зайти в магазин.  2) Пополнить количество монет за кристаллы.  3) Закрыть окно магазина.  4) Открыть окно магазина  5) Начать тратить монеты |
| Фактический результат | Появляется ненужный, лишний спрайт, сбивающий столку игрока |
| Ожидаемый результат | Значение монет отображается корректно |
| Дополнение |  |
| Прикреплённый файл |  |

8)

|  |  |
| --- | --- |
| Появление сообщения “Ещё раз?” при Побеге или при поражении |  |
| Серьёзность | Логическая ошибка |
| Окружение |  |
| OC | iOS |
| Описание |  |
| Шаги воспроизведения | 1) Нажать кнопки “Тактически сбежать =)” или проиграть раунд  2) Появляется сообщение “Ещё раз?”, которое не влияет ни на что. Не даёт игроку выбору и ни на что не влияет |
| Фактический результат | Данный спрайт только вызывает недоумение |
| Ожидаемый результат | Присутствие выбора, которое позволит либо перезапустить уровень, либо выйти в главное меню |
| Дополнение |  |
| Прикреплённый файл |  |

9)

|  |  |
| --- | --- |
| Отсутствие спрайта меча на карте, обозначающего следующий уровень |  |
| Серьёзность | Незначительная (графическая) |
| Окружение |  |
| OC | iOS |
| Описание |  |
| Шаги воспроизведения | Открыть карту уровней |
| Фактический результат | Отсутствие спрайта мечей немного негативно сказывается на впечатлении от игры |
| Ожидаемый результат | Спрайт меча немного бы улучшил визуальное восприятие от игры |
| Дополнение |  |
| Прикреплённый файл |  |

10)

|  |  |
| --- | --- |
| Отсутствие спрайта меча на карте, обозначающего следующий уровень |  |
| Серьёзность | Незначительная (графическая) |
| Окружение |  |
| OC | iOS |
| Описание |  |
| Шаги воспроизведения | Открыть карту уровней |
| Фактический результат | Отсутствие спрайта мечей немного негативно сказывается на впечатлении от игры |
| Ожидаемый результат | Спрайт меча немного бы улучшил визуальное восприятие от игры |
| Дополнение |  |
| Прикреплённый файл |  |

11)

|  |  |
| --- | --- |
| По неопределённой причине появляется вражеский моб в середине игрового поля |  |
| Серьёзность | Значительная |
| Окружение |  |
| OC | iOS |
| Описание |  |
| Шаги воспроизведения | Периодически во время раунда враги могут заспавниться в середине боевого поля |
| Фактический результат | Мобы врага спавнятся не там, где они должны появляться |
| Ожидаемый результат | Противники должны появляться на первой линии возле босса противника |
| Дополнение |  |
| Прикреплённый файл |  |

12)

|  |  |
| --- | --- |
| По неопределённой причине игра после истечения времени может остановиться |  |
| Серьёзность | Критический (приводит к полной остановке игры) |
| Окружение |  |
| OC | iOS |
| Описание |  |
| Шаги воспроизведения |  |
| Фактический результат | После завершения времени раунда вся игра полностью останавливается. Не работает вызов паузы. |
| Ожидаемый результат | После завершения времени раунда должен начинаться раунд в “Камень, ножницы, бумага” между боссами |
| Дополнение |  |
| Прикреплённый файл |  |

13)

|  |  |
| --- | --- |
| Не работает кнопка паузы |  |
| Серьёзность | Значительная проблема |
| Окружение |  |
| OC | iOS |
| Описание |  |
| Шаги воспроизведения | Нажатие кнопки паузы |
| Фактический результат | Не срабатывает кнопка паузы |
| Ожидаемый результат | Корректная работа паузы. Появление окна паузы |
| Дополнение |  |
| Прикреплённый файл |  |

14)

|  |  |
| --- | --- |
| Исчезают снаряды врагов с бомбами после их смерти |  |
| Серьёзность | Фича / незначительный |
| Окружение |  |
| OC | iOS |
| Описание |  |
| Шаги воспроизведения | Убийства врага с бомбой во время того, как он выпустил снаряд |
| Фактический результат | Снаряд исчезает уже после того, как он был выпущен после того, как убивают противника |
| Ожидаемый результат | Снаряд не исчезает после того, как его выпустили |
| Дополнение |  |
| Прикреплённый файл |  |

15)

|  |  |
| --- | --- |
| Возможность бесконечного пополнения кристаллов (валюты) |  |
| Серьёзность | Фича / значительный |
| Окружение |  |
| OC | iOS |
| Описание |  |
| Шаги воспроизведения | 1) Зайти в магазин  2) Выбрать кристаллы  3) Нажать на покупку |
| Фактический результат | После нажатия кнопки не тратится никакая валюта |
| Ожидаемый результат | Покупка кристаллов должна производится за какую-то валюту (возможно, фича, сделанная для других тестов) |
| Дополнение |  |
| Прикреплённый файл |  |

16)

|  |  |
| --- | --- |
| Опечатки |  |
| Серьёзность | Опечатки в тексте / фичи |
| Окружение |  |
| OC | iOS |
| Описание |  |
| Шаги воспроизведения |  |
| Фактический результат | Опечатки |
| Ожидаемый результат | Отсутствие опечаток |
| Дополнение |  |
| Прикреплённый файл |  |

17)

|  |  |
| --- | --- |
| Некорректное отображение валют при покупке их в магазине/ не отображение при нажатии |  |
| Серьёзность | Незначительная |
| Окружение |  |
| OC | iOS |
| Описание |  |
| Шаги воспроизведения | 1) Открыть магазин, нажав на значки пополнения валюты сверху экране |
| Фактический результат | Либо, магазин не открывается, либо может отображаться не та валюта, которая выбиралась при нажатии |
| Ожидаемый результат | Корректное отображение валют. Тех, что выбирает пользователь |
| Дополнение |  |
| Прикреплённый файл |  |