

# НИТУ МИСИС

Квалификация (степень): магистр

Курс: 1

Семестр: 2

Дисциплина: Современные инструментальные средства разработки

## Отчёт по заданию: “Test case (сценарий тестирования)” (команда “Bangers”)

Участники команды:

- Альмухаметова Татьяна Сергеевна
- Андреев Савелий Дмитриевич
- Ефремова Марьяна Сергеевна
- Москвитина Лидия Степановна
- Новицкий Дмитрий Александрович
- Резников Константин Павлович

Проверил:

- Тарханов Иван Александрович

## Оглавление

Тест-кейс №1. Главное меню	3
Тест-кейс №2. Регистрация	4
Тест-кейс №3. Авторизация	5
Тест-кейс №4. Онлайн игра	5
Тест-кейс №5. Одиночная игра	7
Тест-кейс №6. Бэнглопедия	9
Тест-кейс №7. Настройки	10
Тест-кейс №8.1. Подготовка к началу игры	11
Тест-кейс №8.2. Ход игрока	12
Тест-кейс №8.3. Состояния игры	13
Тест-кейс №9. Игровая статистика	14
Тест-кейс №10. Обратная связь	14

Тест-кейс №1. Главное меню

Название: **Управление главным меню**

Предусловие: **Открыто главное меню**

Шаг	Ожидаемый результат
Предусловие: пользователь не авторизован, роль гостя	
Нажать на кнопку «Одиночная игра»	Переход на страницу, где отображаются ранее созданные игры и можно создать новую (см. Тест-кейс №4)
Нажать на кнопку «Онлайн игра»	Переход на страницу с комнатами(см. Тест-кейс №3)
Нажать на кнопку «Бэнглопедия»	Переход к меню Бэнглопедии(см. Тест-кейс №5)
Нажать на кнопку «Настройки»	Переход на страницу настроек(см. Тест-кейс №6)
Нажать на кнопку «Выход»	Выход из приложения
Предусловие: пользователь авторизован	
Нажать на кнопку «Одиночная игра»	Переход на страницу, где отображаются ранее созданные игры и можно создать новую (см. Тест-кейс №4)
Нажать на кнопку «Онлайн игра»	Переход на страницу с комнатами(см. Тест-кейс №3)
Нажать на кнопку «Бэнглопедия»	Переход к меню Бэнглопедии(см. Тест-кейс №5)
Нажать на кнопку «Настройки»	Переход на страницу настроек(см. Тест-кейс №6)
Нажать кнопку на «Выход из аккаунта»	Произошел выход из аккаунта и в правом верхнем углу отображается надпись «Гость»
Нажать на кнопку «Выход»	Выход из приложения

Тест-кейс №2. Регистрация

Название: **Регистрация**

Предусловие: **Открыто меню входа/регистрации**

Шаг	Ожидаемый результат
Выбрать опцию «Регистрация» в главном меню	Появляется форма с полями для ввода
Заполнить поле «Создать логин» латинскими буквами	В поле «Логин» отображается введенное значение
Ввести в поле «Создать логин» буквы не латинского алфавита	Ошибка - «Это поле может содержать буквы только латинского алфавита»
Заполнить поле «Создать логин» неуникальным значением	Ошибка - «Данный логин уже используется»
Ввести корректный e-mail в поле «Введите e-mail»	В поле «Введите e-mail» отображается введенный e-mail
Ввести e-mail, уже зарегистрированный в системе	Ошибка – «Для данной почты уже существует аккаунт»
Ввести некорректный e-mail	Ошибка - «Введите корректный e-mail»
Заполнить поле «Создайте пароль»	В поле «Создайте пароль» отображается пароль, зашифрованный символом «*» .
Заполнить поле «Подтвердите пароль» теми же символами, что и поле «Создайте пароль»	В поле «Подтвердите пароль» отображается пароль, зашифрованный символом «*».
Заполнить поля «Подтвердите пароль» и «Создайте пароль» не совпадающими значениями	Ошибка - «Пароли не совпадают»”
Оставить любое поле пустым	Ошибка - «Поле не может быть пустым»
Нажать на кнопку «Далее»	Переход на страницу авторизации

Нажать на кнопку «Назад»	Произойдет переход в главное меню
--------------------------	-----------------------------------

Тест-кейс №3. Авторизация

Название: **Авторизация**

Предусловие: **Открыто меню входа/регистрации**

Шаг	Ожидаемый результат
Выбрать опцию «Вход» в главном меню	Появляется форма с полями для ввода
Ввести в поле «Введите логин»	В поле «Введите логин» отображается введенный логин
Ввести в поле «Введите пароль»	В поле «Введите пароль» отображается введенный пароль, зашифрованный символом «*»
Нажать на кнопку «Далее» & введенный логин и пароль не совпадают с данными в БД	Ошибка - «Неверный логин/пароль»
Нажать на кнопку «Далее» & Оставить любое поле пустым	Ошибка - «Поле не может быть пустым»
Нажать на кнопку «Далее» & введенный логин и пароль совпадают с данными в БД	Переход на страницу с выбором комнат/игр
Нажать на кнопку «Назад»	Переход в главное меню

Тест-кейс №4. Подготовка к онлайн игре

Название: **Подготовка к онлайн игре**

Предусловие: **Открыто главное меню**

Шаг	Ожидаемый результат
<b>Предусловие: пользователь не зашел в систему/не зарегистрирован.</b>	

В главном меню нажать кнопку «Онлайн игра»	Переход на страницу меню с опциями «Вход», «Регистрация», «Назад»
Нажать на кнопку «Вход»	Переход на страницу авторизации (см. Тест-кейс №2)
Нажать на кнопку «Регистрация»	Переход на страницу регистрации (см. Тест-кейс №1)
Нажать на кнопку «Назад»	Возврат к главному меню
<b>Предусловие: пользователь зашел в систему. Выбор уже созданной комнаты</b>	
В главном меню нажать кнопку «Онлайн игра»	Переход к выбору комнат
Нажать кнопку «Назад»	Возврат к главному меню
Нажать кнопку «Присоединиться» к комнате	Отображение карточки с ролью, полученной автоматически
Нажать на стрелку назад	Возвращение к выбору комнаты
Нажать на стрелку вперед	Переход на страницу с выбором персонажа
Нажать на карточку выбранного персонажа	Переход к игровому процессу
<b>Предусловие: пользователь зашел в систему. Создание комнаты</b>	
В главном меню нажать кнопку «Онлайн-игра»	Переход к выбору комнат
Нажать кнопку «Назад»	Переход в главное меню
Нажать кнопку «Создать комнату»	Переход к выбору количества игроков
Нажать на кнопку «-» при количестве игроков = 4	Количество игроков не меняется
Нажать на кнопку «+» при количестве игроков = 8	Количество игроков не меняется

Выбрать количество игроков от 4 до 8	Отображается выбранное количество игроков
Нажать на стрелку назад	Переход к странице с выбором комнат
Нажать на стрелку вперед	Переход к странице с игроками, которые зашли в комнату
Нажать кнопку «Назад»	Переход к выбору количества игроков
Нажать «Начать игру», когда комната не полная	Кнопка неактивна, нажать на нее нельзя
Нажать «Начать игру», когда не все пользователи готовы	Кнопка неактивна, нажать на нее нельзя
Нажать «Начать игру», когда готовы все пользователи и комната полная	Отображение карточки с ролью, полученной автоматически
Нажать на стрелку назад	Возвращение к странице с игроками, которые зашли в комнату
Нажать на стрелку вперед	Переход на страницу с выбором персонажа
Нажать на карточку выбранного персонажа	Переход к игровому процессу
Нажать на стрелку назад	Отображение карточки с ролью

Тест-кейс №5. Подготовка к одиночной игре

Название: **Подготовка к одиночной игре**

Предусловие: **Открыто главное меню**

Шаг	Ожидаемый результат
В главном меню нажать кнопку «Одиночная игра»	Переход на страницу, где отображаются ранее созданные игры и можно создать новую

Нажать кнопку «Назад»	Переход в главное меню
Нажать кнопку запуска ранее созданной игры	Переход к игровому процессу
Нажать кнопку удаления ранее созданной игры	Игра успешно удалена
Нажать кнопку «Новая игра»	Переход к выбору количества игроков и уровня сложности
Нажать на кнопку «-» при количестве игроков = 4	Количество игроков не меняется
Нажать на кнопку «+» при количестве игроков = 8	Количество игроков не меняется
Нажать на кнопку «-»	Отображается выбранное количество игроков уменьшается на 1
Нажать на кнопку «+»	Отображается выбранное количество игроков увеличивается на 1
Нажать на кнопку «-» при уровне сложности = «лёгкий»	Уровень сложности не меняется
Нажать на кнопку «+» при уровне сложности = «тяжёлый»	Уровень сложности не меняется
Нажать на кнопку «-»	Отображаемый выбранный уровень сложности уменьшается на «1» («тяжёлый» -> «средний» -> «лёгкий»)
Нажать на кнопку «+»	Отображаемый выбранный уровень сложности увеличивается на «1» («лёгкий» -> «средний» -> «тяжёлый»)
Нажать на стрелку назад	Переход к странице с выбором игр
Нажать на стрелку вперед	Переход к выбору роли
Нажать на карточку выбранной	Отображение выбранной роли



роли	
Нажать на кнопку «Получить случайную роль»	Отображение полученной случайной роли
Нажать на стрелку назад	Возвращение к выбору количества персонажей и уровня сложности
Нажать на стрелку вперед	Переход на страницу с выбором персонажа
Нажать на карточку выбранного персонажа	Переход к игровому процессу
Нажать на стрелку назад	Отображение выбранной роли

Тест-кейс №6. Бэнглопедия

Название: **Бэнглопедия**

Предусловие: **Открыто главное меню**

Шаг	Ожидаемый результат
В главном меню нажать кнопку «Бэнглопедия»	Переход к меню Бэнглопедии
Нажать на кнопку «Как играть»	Отображение правил игры
Нажать на стрелки перелистывания страниц	Страницы успешно перелистываются
Нажать на стрелку назад	Переход к меню Бэнглопедии
Нажать на кнопку «Карты ролей»	Отображение карт ролей и верхнего меню, из которого можно выбрать карты персонажей и игровые карты
Нажать в верхнем меню на «Персонажи»	Отображение карт персонажей
Нажать в верхнем меню на «Игровые карты»	Отображение игровых карт

Нажать на стрелку назад	Переход к меню Бэнглопедии
Нажать на кнопку «Карты персонажей»	Отображение карт персонажей и верхнего меню, из которого можно выбрать карты ролей и игровые карты
Переключить в верхнем меню виды карт	Карты успешно меняются
Нажать на стрелку назад	Переход к меню Бэнглопедии
Нажать на кнопку «Игровые карты»	Отображение игровых карт и верхнего меню, из которого можно выбрать карты ролей и карты персонажей
Переключить в верхнем меню виды карт	Карты успешно меняются
Нажать на стрелку назад	Переход к меню Бэнглопедии
Нажать на кнопку «В главное меню»	Переход в главное меню

#### Тест-кейс №7. Настройки

Название: **Настройки**

Предусловие: **Открыто главное меню**

Шаг	Ожидаемый результат
В главном меню нажать кнопку «Настройки»	Переход на страницу настроек
Нажать на переключатель включения/выключения громкости	Громкость выключится/включится в зависимости от положения переключателя
Увеличить/уменьшить общий звук	Новые настройки звука применились
Увеличить/уменьшить «Громкость музыки»	Новые настройки звука применились

Увеличить/уменьшить «Громкость звуков»	Новые настройки звука применились
В разделе выбора языка нажать кнопку «Русский»	Обновились настройки языка. В игре применён русский язык
В разделе выбор языка нажать кнопку «Английский»	Обновились настройки языка. В игре применён английский язык

Тест-кейс №8.1. Подготовка к началу игры

Название: **Игровой процесс. Подготовка к началу игры**

Предусловие: **Запущена новая одиночная или онлайн игра**

Шаг	Ожидаемый результат
Нажать в верхнем правом углу на иконку меню	Переход к меню, где можно осуществить выход из игры
Нажать в верхнем правом углу на иконку настроек	Переход к настройкам игры
Нажать в верхнем правом углу на иконку Бэнгопедии	Переход к меню Бэнгопедии
Подготовка к началу игры	У каждого игрока присутствует одна карта роли.
	Карта роли «Шериф» держится в открытую, карты ролей остальных игроков скрыты
	У каждого игрока присутствует одна карта персонажей. Все карты персонажей держатся в открытую
	У каждого персонажа в начале игры столько жизней, сколько патронов указано на его карте персонажа. У шерифа плюс одна жизнь в начале игры
	Игроки получили в закрытую

	столько игровых карт, сколько у них жизней (патронов) в начале игры
Ход игры	Первый ход делает шериф, игра идет по часовой стрелке
	В зависимости от того, куда игрок делает ход в ту ячейку и кладется карта
	Количество патронов игрока уменьшается при попадании в игрока

Тест-кейс №8.2. Ход игрока. Розыгрыш карт

Название: **Игровой процесс. Ход игрока. Розыгрыш карт**

Предусловие: **Запущена одиночная или онлайн игра**

Шаг	Ожидаемый результат
Ход переходит игроку	Две карты из колоды в закрытую переходят игроку
Игрок делает ход и хочет использовать две карты «Бэнг» за ход	Карта неактивна, её нельзя сыграть
Игрок делает ход картой, которая уже есть в игре	Карта неактивна, её нельзя сыграть
Игрок делает ход картой оружие, хотя карта с оружием уже есть в игре	Карта неактивна, её нельзя сыграть
Игрок делает ход картой «Пиво», но в игре осталось только два игрока	Карта неактивна, её нельзя сыграть
В нижней центральной части панели нажать на одну из карт, находящуюся на руках	При нажатии на выбранную карту, она увеличивается

Перенести одну из карт с синей рамкой, которую планируется применить, на панель перед игроком	Применяется действие карты на игрока. В зависимости от типа карты, она попадает в один из трёх закруглённых квадратов на поле. Значение в данном квадрате увеличивается на 1
Перенести одну из карт с синей рамкой, которую планируется применить на другого игрока, в область данного игрока	Применяется действие карты на выбранного игрока. В зависимости от типа карты, она попадает в один из трёх закруглённых квадратов на поле. Значение в данном квадрате увеличивается на 1
Перенести одну из карт с коричневой рамкой, которую планируется использовать, на панель перед игроком	Применяется эффект карты на игрока. После розыгрыша карты, она попадает в стопку сброса
Перенести одну из карт с коричневой рамкой, которую планируется применить на другого игрока, в область данного игрока	Применяется эффект карты на выбранного игрока. После розыгрыша карты, она попадает в стопку сброса
Игрок нажимает кнопку «Завершить ход»	Если у игрока на руке карт больше, чем жизней (патронов) в данный момент, то игрок должен сбросить лишние карты. В противном случае, ход переходит следующему игроку
Игрок сбрасывает карты после хода	Игрок должен сбросить лишние карты. В конце хода у игрока должно остаться на руке столько карт, сколько у него жизней (патронов) в данный момент

Тест-кейс №8.3. Состояния игры

Название: **Игровой процесс. Состояния игры**

Предусловие: **Запущена одиночная или онлайн игра**

Шаг	Ожидаемый результат
Игрок теряет последнюю единицу жизни	Раскрывается карта роли игрока и все его карты уходят в сброс. Игрок выбывает из игры, но может наблюдать за процессом игры
Игрок с ролью «Шериф» убивает игрока с ролью «Помощник»	Все карты игрока с ролью «Шериф» уходят в сброс
Любой игрок убивает игрока с ролью «Бандит»	Игрок, убивший игрока с ролью «Бандит» забирает три карты с колоды
Игрок с ролью «Шериф» убит	Игра окончена победой бандитов (в случае если последним выжившим остался ренегат, то игра заканчивается победой ренегата). Результаты игры отображаются в специальном окне. Также раскрываются роли всех игроков
Игроки с ролью «Бандит» и «Ренегат» убиты	Игра окончена победой шерифа и его помощников. Результаты игры отображаются в специальном окне. Также раскрываются роли всех игроков
Игровые карты	Все игровые карты отображаются корректно. Эффект от карт и действия игрока соответствуют карте.
Карты персонажей	Все карты отображаются корректно. Количество здоровья соответствует карте. Возможности персонажа и действия игрока соответствуют карте.
Игрок выходит из онлайн-игры, нажав на кнопку меню	Раскрывается карта роли игрока и сбрасываются все его карты
Игрок выходит из одиночной игры, нажав кнопку меню	Игра автоматически сохраняется, игрок позже может вернуться к игре без потери данных

Тест-кейс №9. Игровая статистика

Название: **Игровая статистика**

Предусловие: **Открыто главное меню**

Шаг	Ожидаемый результат
В главном меню нажать на кнопку «Игровая статистика»	Переход к игровой статистике
Просмотреть игровую статистику	<p>Отображаются следующие пункты игровой статистики:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) Количество сыгранных игр в одиночной игре</li><li>2) Количество незаконченных игр в одиночной игре</li><li>3) Количество побед в одиночной игре</li><li>4) Количество поражений в одиночной игре</li><li>5) Процент побед в одиночной игре</li><li>6) Количество сыгранных игр в онлайн игре</li><li>7) Количество побед в онлайн игре</li><li>8) Количество поражений в онлайн игре</li><li>9) Процент побед в онлайн игре</li></ol> <p>Количество игр отображается корректно, если игр не было то отображается цифра 0. Процент побед в играх отображается корректно, если игр не было, то отображается символ «-».</p>
Нажать на стрелку назад	Переход в главное меню

Тест-кейс №10. Обратная связь

Название: **Обратная связь**

Предусловие: **Открыто главное меню**

Шаг	Ожидаемый результат
В главном меню нажать на кнопку	Переход к обратной связи. Перед

«Обратная связь»	пользователем появляется специальное окно для ввода обратной связи
Поле для ввода текста оставить пустым и нажать на кнопку «Отправить»	Ничего не происходит: кнопка «Отправить» неактивна
В окно ввода ввести сообщение с описанием ошибки/отзыва/предложения об игре	В окне ввода отображается текстовое сообщение
Ввести текст в поле ввода и нажать на кнопку «Отправить»	«Ваш запрос отправлен технической поддержке»
Нажать на кнопку «Назад»	Переход в главное меню