## СОДЕРЖАНИЕ

[ХАРАКТЕРИСТИКИ УСТРОЙСТВА](#_bookmark1) 2

[СЕТЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ](#_bookmark2) 4

[ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИЛОЖЕНИЯ](#_bookmark3) 5

[ПРОВЕРКИ ИНТЕРФЕЙСА](#_bookmark4) 6

[ПРОВЕРКИ, СПЕЦИФИЧНЫЕ ДЛЯ МАГАЗИНА ПРИЛОЖЕНИЙ](#_bookmark5) 8

# ХАРАКТЕРИСТИКИ УСТРОЙСТВА

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **#** | **Описание** | **OK/ NOK?** | **Примечания** |
| 1.1 | Можно ли установить приложение? | N/A |  |
| 1.2 | Ведет ли оно себя правильно при входящем звонке? | N/A |  |
| 1.3 | Ведет ли оно себя правильно при входящей SMS? | N/A |  |
| 1.4 | Ведет ли оно себя правильно при подключении зарядного устройства? | N/A |  |
| 1.5 | Ведет ли оно себя правильно при отключении зарядного устройства? | N/A |  |
| 1.6 | Ведет ли оно себя правильно, если устройство переведено в спящий режим? | N/A |  |
| 1.7 | Ведет ли оно себя правильно, если устройство выведено из спящего режима? | N/A |  |
| 1.8 | Ведет ли оно себя правильно при разблокировке экрана? | N/A |  |
| 1.9 | Ведет ли оно себя правильно при повороте устройства? | N/A |  |
| 1.10 | Ведет ли оно себя правильно при встряхивании устройства? | N/A |  |
| 1.11 | Ведет ли оно себя правильно при сообщении от другого приложения (напоминания календаря, список задач, и т. п.)? | N/A |  |
| 1.12 | Ведет ли оно себя правильно при получении пуш-сообщений от другого приложения  (упоминания в твиттере, сообщения WhatsApp, и т. п.)? | N/A |  |
| 1.13 | Правильно ли оно взаимодействует с GPS-  сенсором (при его включении/выключении, использовании геолокационных данных)? | N/A |  |
| 1.14 | Определена ли для него функциональность всех кнопок/клавиш устройства? | N/A |  |
| 1.15 | Убедиться, что кнопки/клавиши, не  ассоциированные с функциями приложения, не вызывают неожиданного поведения при  активации. | N/A |  |
| 1.16 | Если на устройстве доступна физическая кнопка | N/A |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | "назад", переводит ли она пользователя на предыдущий экран? |  |  |
| 1.17 | Если на устройстве доступна физическая кнопка "меню", открывает ли она меню приложения? | N/A |  |
| 1.18 | Если на устройстве доступна физическая кнопка "домой", переносит ли она пользователя на домашний экран, если приложение запущено? | N/A |  |
| 1.19 | Если на устройстве доступна физическая кнопка "поиск", открывает ли она поиск внутри  приложения? | N/A |  |
| 1.20 | Ведет ли приложение себя правильно при  сообщении о недостаточном заряде батареи? | N/A |  |
| 1.21 | Ведет ли оно себя правильно, если на устройстве выключен звук? | N/A |  |
| 1.22 | Ведет ли оно себя правильно, если устройство находится в режиме "авиа"? | N/A |  |
| 1.23 | Можно ли деинсталлировать приложение? | N/A |  |
| 1.24 | Ведет ли оно себя правильно после переустановки? | N/A |  |
| 1.25 | Доступно ли оно при поиске в магазине  приложений (проверять после одобрения приложения в магазине)? | N/A |  |
| 1.26 | Может ли приложение переключаться на другие приложения устройства через режим мультизадачности (если должно)? | N/A |  |
| 1.27 | Все ли активные области на экране/кнопки работают в приложении, если используется защитный экран? | N/A |  |

# СЕТЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **#** | **Описание** | **OK/ NOK?** | **Примечания** |
| 2.1 | Соответствует ли поведение приложения  желаемому, если оно подключено к Интернету через Wi-Fi? | N/A |  |
| 2.2 | Соответствует ли поведение приложения  желаемому, если оно подключено к Интернету через 3G? | N/A |  |
| 2.3 | Соответствует ли поведение приложения  желаемому, если оно подключено к Интернету через 2G? | N/A |  |
| 2.4 | Соответствует ли поведение приложения желаемому, если сеть недоступна? | N/A |  |
| 2.5 | Возобновляет ли приложение работу, когда снова получает доступ к сети после  прерванного доступа? | N/A |  |
| 2.6 | Обновление транзакций проходит корректно после переподключения к сети. | N/A |  |
| 2.7 | Продолжает ли приложение корректно работать, если оно привязано или каким-либо другим образом соединено с другим  устройством? | N/A |  |
| 2.8 | Что происходит, если приложение  переключается между сетями (Wi-Fi, 3G, 2G)? | N/A |  |
| 2.9 | Использует ли приложение стандартные  сетевые порты (Почта: 25, 143, 465, 993 или 995,  HTTP: 80 или 443, SFTP: 22) для удаленных подключений: некоторые провайдеры  блокируют отдельные порты. | N/A |  |

# ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИЛОЖЕНИЯ

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **#** | **Описание** | **OK/ NOK?** | **Примечания** |
| 3.1 | Тестировалось ли оно на различных устройствах/версиях ОС? | N/A |  |
| 3.2 | Проверка стабильности: если в приложении есть списки (например, изображений), попробуйте быстро их пролистать. | N/A |  |
| 3.3 | Проверка стабильности: если в приложении есть списки (например, изображений), попробуйте пролистать их до  позиции "до первого изображения" и "после последнего". | N/A |  |
| 3.4 | Прекращается ли загрузка приложения, если оно превышает допустимый в ОС размер для загрузки через мобильный  интернет? | N/A |  |
| 3.5 | Интеграция: правильно ли оно подключается к соцсетям (LinkedIn, Twitter, Facebook, и т. п.). | N/A |  |
| 3.6 | Приложение не вмешивается в работу других приложений в фоновом режиме (GPS, проигрывание музыки, и т. п.) | N/A |  |
| 3.7 | Можно ли печатать из приложения (если применимо) | N/A |  |
| 3.8 | Функциональность поиска отображает релевантные результаты. | N/A |  |
| 3.9 | Работа распространенных жестов при управлении приложением. | N/A |  |
| 3.10 | Что произойдет при выборе нескольких опций одновременно (незапланированный мультитач – например, выбор  нескольких контактов из записной книжки разом). | N/A |  |
| 3.11 | Имя приложения должно быть "говорящим" | N/A |  |
| 3.12 | Ограничивает ли приложение кэш, чистит ли его? | N/A |  |
| 3.13 | Перезагрузка данных от удаленного сервиса  сконфигурирована так, чтобы не вызывать проблем с производительностью на стороне сервера (ручная  перезагрузка может снизить количество обращений к серверу). | N/A |  |
| 3.14 | Переходит ли приложение в спящий режим, когда работает в фоне (это экономит заряд батареи)? | N/A |  |

# Проверки интерфейса

Этот чек-лист основан на рекомендациях Apple и других экспертов. Он не отменяет тестирования удобства использования – оно куда более надежно для понимания пользовательского опыта.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **#** | **Описание** | **OK/ NOK?** | **Примечания** |
| 4.1 | Контролирующие элементы максимально ненавязчивы (к примеру, исчезают, если не используются длительное время). | N/A |  |
| 4.1 | Пользователь может вернуться на предыдущий экран (например, нажав "Назад" или  "Отмена"). | N/A |  |
| 4.2 | Основная функция приложения удобопонятна и самоочевидна. | N/A |  |
| 4.3 | Функция, которую, скорее всего, будет  использовать пользователь, подсвечена (к примеру, в iOS голубая кнопка обозначает  действие по умолчанию/наиболее вероятное действие). | N/A |  |
| 4.4 | Минимизируйте действия пользователя,  используя выпадающие списки или табличное представление, где пользователь может  сделать выбор, вместо ручного ввода данных. | N/A |  |
| 4.5 | У пользователя не должно быть возможности хранить данные локально, вне "песочницы"  приложения. | N/A |  |
| 4.6 | Пользователь не должен иметь возможности просматривать уровни доступа для файлов. | N/A |  |
| 4.7 | Функция поиска должна быть доступна для длинных списков, которые нужно проматывать. | N/A |  |
| 4.8 | Добавьте иконку прогресса ("Загружается…") для ситуаций с низкой производительностью, желательно с внятным сообщением. | N/A |  |
| 4.9 | В случае "живой" фильтрации данных при вводе поискового запроса проверьте  производительность приложения. | N/A |  |
| 4.10 | Внешний вид кнопок для стандартных действий привычен пользователю (к примеру,  обновление, сортировка, корзина, ответ, назад | N/A |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | и т. п.). |  |  |
| 4.11 | Стандартные иконки не используются для функций, для которых они в норме не  применяются. | N/A |  |
| 4.12 | Приложение правильно реагирует на смену ориентации устройства. | N/A |  |
| 4.13 | Активные элементы экрана должны быть  примерно 7х7 мм по размеру. Используйте  плотность пикселей целевого устройства, чтобы вычислить количество нужных пикселей (см. раздел "Документация") | N/A |  |
| 4.14 | Не переобозначайте жесты, которые  выполняют стандартные функции (к примеру, смахивание сверху вниз открывает центр уведомлений). | N/A |  |
| 4.15 | Требование войти в систему не появляется в приложении, пока не становится  необходимым. | N/A |  |
| 4.16 | Если приложение неожиданно остановлено, пользовательские данные должны быть локально сохранены и быть доступными при старте приложения. | N/A |  |
| 4.17 | При удалении документов пользователь предупреждается о последствиях. | N/A |  |
| 4.18 | Клавиатура подстраивается под ожидаемый ввод (к примеру, цифры/буквы). | N/A |  |
| 4.19 | Легко ли отличить неактивные кнопки от активных? | N/A |  |

# Проверки, специфичные для магазина приложений

Прогоните эти проверки, чтобы убедиться, что приложение Apple пройдет одобрение при загрузке в App Store.

Они в основном базируются на гайдлайнах Apple AppStore. Другой широко распространенный магазин приложений – Google Play – куда менее требователен. Прочие магазины, к примеру, Amazon App Store, более требовательны, поэтому мы добавили отдельные проверки для них в специальный блок.

Имейте в виду, что процесс одобрения приложений в Apple AppStore не очень-то прозрачен. В ряде случаев совершенно непонятно, по какому принципу одобряются или отвергаются те или иные приложения. Тут стоит процитировать строчку из гайдлайнов ревью приложений Apple:

*Мы откажем в загрузке Приложениям, чье содержание или поведение выходит за рамки допустимого. Что же это за рамки, спросите вы?*

*Ну, как сказал однажды верховный судья, "Когда мы увидим выход за рамки – мы это поймем". С нашей точки зрения, вы тоже поймете, что вы вышли за них, когда вы их пересечете.*

Примечание 1: гайдлайны, покрытые проверками из чек-листа ниже, специфичны именно для магазина приложений. К примеру, пункт гайдлайнов 2.1 гласит, что "Приложения, которые

падают, будут отвергаться". Простая проверка не даст уверенности, что приложение не падает – это требует функционального теста.

Примечание 2: В гайдлайнах iOS есть п. 10.1: "Приложения должны удовлетворять требованиям и условиям, изложенным в гайдлайнах интерфейса Apple iOS". Мы включили эти проверки в раздел "Проверки интерфейса".

Что, если вы не планируете публиковать приложение в магазине? Нужно ли проводить эти проверки? В целом нет. Но многие из них имеют ценность, даже если ваше приложение распространяется не через магазин, а, к примеру, доступно только вашим сотрудникам.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **#** | **Описание** | **OK/ NOK?** | **Примечания** |
| 5.1 | Приложение не может использовать  "непубличные API". Это означает, что вы не можете использовать некоторые функции, которые платформа использует для своих  собственных приложений. Обычно это можно проверить автоматически, например, при  помощи <http://www.chimpstudios.com/appscanner/>) | N/A |  |
| 5.2 | Приложение не может перепрограммировать контрольные клавиши устройства, не  предназначенные для подобного  использования (к примеру, использовать кнопку громкости для фотосъемки). | N/A |  |
| 5.3 | Приложение не должно иметь доступ к файлам, находящимся вне приложения, без  разрешения пользователя (к примеру, | N/A |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | копировать адресную книгу или получать информацию от других приложений). |  |  |
| 5.4 | Приложение не должно иметь доступа к к  папкам и файлам вне директорий контейнера и документов. | N/A |  |
| 5.5 | Приложение не может загружать код для установки без согласия пользователя. | N/A |  |
| 5.6 | Приложение может обновляться только через магазин приложений. | N/A |  |
| 5.7 | После загрузки приложение должно быть рабочим. Оно не должно отключиться через несколько дней. | N/A |  |
| 5.8 | Приложение не может быть "опытной", "бета", "демо" или "тест"-версией. | N/A |  |
| 5.9 | Названия продуктов Apple должны быть указаны без опечаток (iPhonez – неверно). | N/A |  |
| 5.10 | Если приложение использует сеть, оно не пользуется ей через сторонние (не-Apple) браузеры. | N/A |  |
| 5.11 | В приложении не должны упоминаться  сторонние платформы (к примеру, "Также доступно для Android!"). | N/A |  |
| 5.12 | Приложение не может использовать  устаревшие интерфейсы (например, колесо iPod). | N/A |  |
| 5.13 | Многозадачная функциональность приложения может быть доступна только для его исходных целей (то есть для VoIP, проигрывание аудио, определение местоположения, завершение  задач, локальные уведомления, и т. п.). Это значит, что в общем случае приложение не  может работать в фоновом режиме и должно быть закрыто, если оно не используется. | N/A |  |
| 5.14 | В приложении должна быть хоть какая-то функциональность. Оно не может состоять из одной странички и текста, не может быть  просто песней, фильмом или книгой – для этого есть другие платформы. | N/A |  |
| 5.15 | Функциональность должна соответствовать описанию в магазине приложений. | N/A |  |
| 5.16 | В целом приложение должно быть  "достойным". Откровенные материалы – секс, насилие, наркотики, алкоголь, табак – не должны в нем демонстрироваться, и оно не должно отзываться об отдельных этнических или религиозных группах уничижительно. | N/A |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 5.17 | Приложение должно быть честным. Его описание должно быть правдивым, и вся функциональность должна работать, как описано. Если приложение дает  диагностическую информацию, она должна быть надежной. Это также касается жанра и категории в магазине. Иконки приложения должны соответствовать и подходить ему. | N/A |  |
| 5.18 | Приложение не может ограничивать  пользователей в выборе геолокации или мобильного оператора. | N/A |  |
| 5.19 | Приложение не может рассылать спам, распространять вирусы, или использовать другие платформы Apple (например, Game Center/Push Notifications) с этими целями. | N/A |  |
| 5.20 | Приложение должно стремиться хранить минимальное количество данных в iCloud. Все, хранящееся в iCloud, должно быть создано  пользователем. Информация, которую можно загрузить или восстановить, не должна  попадать в iCloud. | N/A |  |
| 5.21 | Приложение не может использовать  геолокационные службы без разрешения. | N/A |  |
| 5.22 | Все ссылки в коде приложения должны работать. | N/A |  |
| 5.23 | Приложение не может использовать местонахождение пользователя без разрешения. | N/A |  |
| 5.24 | Геолокационные службы не могут  использоваться для автономного контроля транспортных средств или вызова служб скорой помощи. | N/A |  |
| 5.25 | Приложение не может использовать уведомления без согласия пользователя. | N/A |  |
| 5.26 | Уведомления должны рассылаться через Apple Push Notification API, при помощи APN ID. | N/A |  |
| 5.27 | Уведомления не должны содержать личных данных. | N/A |  |
| 5.28 | Приложение не может распространять личную информацию пользователей (например, ID  игрока) через Game Center. | N/A |  |
| 5.29 | Рекламные баннеры должны скрываться, если реклама недоступна. | N/A |  |
| 5.30 | Приложение должно уважать авторские права Apple и других сторон. | N/A |  |
| 5.31 | Механизм встроенных покупок не может | N/A |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | использоваться для приобретения товаров и услуг, использующихся вне приложения. |  |  |
| 5.32 | Механизм встроенных покупок не может использоваться для сбора средств на  благотворительность (для этого есть SMS). | N/A |  |
| 5.33 | Механизм встроенных покупок не может использоваться для покупки лотерейных билетов напрямую из приложения. | N/A |  |
| 5.34 | Приложения, которые поощряют пользователя использовать устройство так, что оно может  быть повреждено, не будут одобрены. | N/A |  |
| 5.35 | Приложение не может запрашивать личные данные (например, email) пользователя, чтобы функционировать. | N/A |  |