Тестове завдання #1. Тест кейси флоу новачка з 1 по 6 рівень.

Теск кейс №1.	**Summary:** Loading screen при першому запуску		
	Precondition: Новий юзер		
	Steps: 1. Юзер вперше запускає гру 2. Перевірити зовнішній вигляд загрузочного екрана *Очікуваний результат:* -Загрузочний екран виглядає відповідно до ТЗ -Відображаються Privacy Policy та Terms of Use -Відображається кнопка Help -Прогрес бар загрузочного екрана анімований, відображається прогрес від 0 до 100% 3. Юзер бачить нативний non-an на дозвіл на сповіщення та обирає "Дозволити" *Очікуваний результат:* Юзер заходить в гру 4. Повторити степ 1. Юзер бачить нативний non-an на дозвіл на сповіщення та обирає "Відхилити". *Очікуваний результат:* Юзер заходить в гру		
Тест кейс №2	**Summary:** Перевірка Privacy Policy та Terms of Use		
	Steps: 1. Тапнути на Privacy Policy на загрузочному екрані *Очікуваний результат:* Відкривається сайт у браузері, де описані Privacy Policy. 2. Повернутися до гри. В залежності від девайсу це може бути кнопка "назад" чи перехід через системний трей. *Очікуваний результат:* Юзер повертається до гри, бачить там завантажувальний екран, гра завантажується. 3. Тапнути на Terms of Use *Очікуваний результат:* Відкривається сайт у браузері, де описані Terms of Use. 4. Повернутися до гри. В залежності від девайсу це може бути кнопка "назад" чи перехід через системний трей. *Очікуваний результат:* Юзер повертається до гри, бачить там завантажувальний екран, гра завантажується.		
Тест кейс №3	**Summary:** Перевірка кнопки Help		
	Steps: 1. Тапнути на кнопку Help на загрузочному екрані *Очікуваний результат:* відкривається інтерфейс спілкування з сапортом, у текстовому вікнці можна ввести текст. 2. Натиснути кнопку "назад" в інтерфейсі спілкування з сапортом. *Очікуваний результат:* Юзер повертається до гри, бачить там завантажувальний екран, гра завантажується.		
Тест кейс №4	**Summary:** Завантаження першого ріваня та першого раунда		
	Steps: 1. Перевірити екран завантаження першого ріваня. *Очікуваний результат:* - Побачити заголовок Level 1 -Прокутчя система оцінок ріваня (зірочки з вказанням за скільки треба закінчити рівень, щоб отримати 1-3 зірки). Час вказаний під зірочками відповідає ТЗ. -Картинка ріваня -Аватарка гравця та опонента -Ім'я гравця та опонента -Іконка гравця підсвічена блакитним кольором -Плашка round 1 -Надпис The round will begin in: {таймер в секундах}. -Шрифти, кольори та арти відповідають ТЗ -Бекграунт затінений. -1 рівень запускається автоматично 2. Перевірити пропатрування екрана завантаження: -натиснути на активні елементи: баланс монет гравця, прфіль гравця *Очікуваний результат:* Елементи не активні під час завантаження		
Тест кейс №4	**Summary:** Вхід на перший рівень + Вигляд першого ріваня		
	Steps: 1. Дочекатися доки спливе таймер загрузочного екрана. *Очікуваний результат:* -юзер бачить анімацію замикаючихся куліс -коли куліси відчиняться, юзер переходить на перший рівень 2. Перевірити зовнішній вигляд ріваня *Очікуваний результат:* -баланс гравця та кнопка "+" поряд -прогрес опонента -прогрес гравця виділений блакитним кольором -дві картинки на котрих має юзер має шукати відмінності -кнопка налаштувань -прогрес поточного раунда -Таймер -поточна кількість зірок -номер активного раунда наверху -фонова музика		
Тест кейс №4	**Summary:** Логіка відображення та зникнення підказки на 1 ріані на першій парі картинок		
	Steps: 1. Юзер не може протягом 5 секунд знайти відмінність, не натискати на відмінні елементи 5 секунд. *Очікуваний результат:* - навколо відмінної області з'являється анімована підсвітка прямокутної чи овальної форми -з'являється анімована стрілочка, яка вказує на область -елементи підказки не мають виходити за межі картинок, не мають накладатися на інші елементи, такі як рамка чи прогрес-бар 2. Натиснути на відмінну область, яка не підсвічена підказкою *Очікуваний результат:* -підказка залишиться 3. Натиснути на неправильну область *Очікуваний результат:* -підказка залишиться 4. Натиснути на підказку: -підсвічування та стрілка має зникнути	**Bug report #1** **Summary**: Стрілка підказки виходить за межі рамки та накладається на інші елементи **Priotiy**: Minor **Severity**: Minor **Precondition**: перший рівень, перша пара картинок, юзеру випала картинка зі скріншоту **Steps**: 1) Бездіяти протягом 5 секунд 2) Перебирати підказки поки автоматично не виділиться елемент зі скріншоту (повторювати степ 1) **Фактичний результат:** Стрілка підказки виходить за межі рамки, ріжеться рамкою, ріжеться прогрес баром знизу **Очікуваний результат:** Стрілка не ріжеться іншими елементами та не виходить за рамки картинки.Як варіант стрілку можна перемістити вліво. **Additional info:** OS: Android 14. Device: Samsung S24. 8GB RAM.	
Тест кейс №5	**Summary:** Логіка зарахування правильної відповіді:		
	Steps: 1. Юзер натискує на елемент, що відрізняється на лівій картинці: *Очікуваний результат:* -Навколо елемента з'являлася зелена обводка овальної чи прямокутної форми -обводка не має виходити за межі картинок, не має накладатися на інші елементи, такі як рамка чи прогрес-бар -у юзера змінився прогрес в плашці з аватаркою юзера: збільшилось число, яке вказує кількість вгаданих елементів, один з квадратів став зеленого кольору -змінився прогрес під картинкамм: синій квадрат закрасився в зелений колір, число в плашці зменшилось на 1. 2. Юзер натискує на елемент, що відрізняється на правій картинці: *Очікуваний результат:* -Навколо елемента з'являлася зелена обводка овальної чи прямокутної форми -обводка не має виходити за межі картинок, не має накладатися на інші елементи, такі як рамка чи прогрес-бар -у юзера змінився прогрес в плашці з аватаркою юзера: збільшилось число, яке вказує кількість вгаданих елементів, один з квадратів став зеленого кольору -змінився прогрес під картинкамм: синій квадрат закрасився в зелений колір, число в плашці зменшилось на 1. 3. Юзер натискує на елемент, який підсвічується підказкою: *Очікуваний результат:* -підказка зникла -Навколо елемента з'являлася зелена обводка овальної чи прямокутної форми -обводка не має виходити за межі картинок, не має накладатися на інші елементи, такі як рамка чи прогрес-бар -у юзера змінився прогрес в плашці з аватаркою юзера: збільшилось число, яке вказує кількість вгаданих елементів, один з квадратів став зеленого кольору -змінився прогрес під картинкамм: синій квадрат закрасився в зелений колір, число в плашці зменшилось на 1.		
Тест кейс №6	**Summary:** Логіка відгуку на неправильні відповіді:		
	Steps: 1. Юзер натискує на область, яка не відрізняється на лівій картинці: *Очікуваний результат:* -на місці де натискує юзер з'являється червоний хрестик -лунає характерний звук -картинка труситься 2. Юзер 3 рази підряд швидко натискує на неправильну область: -екран картинок блокується -з'являється червоно-білий знак Miss Warning зі знаком окличку -на Miss Warning має бути таймер 5 секунд -по закінченні таймеру юзер може продовжити гру		
Тест кейс №7	**Summary:** Перехід на 2 пару картинок 1 ріаня		
	Steps: 1. Натиснути на 5 відмінних елементів в 1й парі *Очікуваний результат:* -Під картинкою всі квадрати зелені, число 0 -В плашці гравця результат 5/10 -Картинки зникають -З'являється зелений чекбокс 2. Перевірка візуальних змін нового раунду. *Очікуваний результат* -з'явилися 2 нові картинки -прогрес бар під картинкамм обнулився (всі квадрати сині з числом 5) -над картинками активною стала цифра 2		
Тест кейс №8	**Summary:** Туторіал з отримання підказки у 2 парі картинок 1 ріаня		
	Steps: 1. Перший вхід на 2 пару картинок 1 ріаня *Очікуваний результат:* -з'явився новий елемент у вигляді лампочки з цифрою 1 -весь екран затінився, окрім лампочки та двох картинок -З'явилася анімована стрілка під лампочкою -З'явилася текстова підказка -текст відповідає ТЗ 2. Натиснути на картинку -незалежно від правильності відповіді затемнення, стрілка та текстова підказка зникають -лампочка залишається 3. Натиснути на лампочку -стрілка та текстова підказка зникають -від лампочки летять партикли та навколо відмінного елемента з'являється різнокольорова підсвітка -цифра 1 під лампочкою змінюється на кількість монет, що треба віддати за підказку -кількість монет має відповідати ТЗ		
Тест кейс №9	**Summary:** Проходження 1 ріаня		

	Steps: 1. Знайти 5 відмінностей у на 2 парі картинок *Очікуваний результат:* -З'являється non-an Level 1 -Відображається результат юзера та опонента -Анімація перемоги над опонентом 2. Дочекатися non-ana Victory *Очікуваний результат:* -non-an має з'явитися автоматично -заголовок Victory в зеленій плашці -Арт non-ana відповідає T3 -Відображається результат юзера, а залежності від того скільки часу він витратив на 1 рівень -кнопки play та кнопка закриття
Тест кейс №10	**Summary:** Автоматичний перехід в Daily Bonus + Колект бонуса
	Steps: 1. Натиснути кнопку Play в non-ani Victory після 1 рівня *Очікуваний результат:* -анімація закриття non-ana Victory -юзер автоматично переходить в меню покупок -юзер автоматично переходить в Daily Bonus 2. Візуальна перевірка Дейлік бонуса *Очікуваний результат:* -Виграшу Дейлік Бонуса відповідає T3 -Юзер бачить 6 коробок -Під поточним бонусом запена кнопка Collect -над поточним бонусом кількість монет -під наступним бонусом напис Tomorrow та кількість монет -під іншими бонусами кількість написана цифра дня на який він буде доступний та кількість монет -кількість монет має збільшуватися 3. Натиснути на недоступні бонуси: *Очікуваний результат:* -нічого не відбувається 4. Натиснути на кнопку collect: -натискання кнопки має анімацію -партікл монети перелітає в баланс юзера -баланс юзера змінюється -кнопка Collect замінюється на надпис Collected -коробка змінюється на зелений чекбокс -Daily Bonus автоматично закривається -Юзер переходить в бай меню
Тест кейс №11	**Summary:** Перевірка бай меню
	Steps: 1) Візуальна перевірка Бай Меню. *Очікуваний результат:* -юзер опинився в бай меню автоматично після колекту дейлі бонуса -заголовок Store -доступні дві вкладки Coins та Cards -кількість, ціна та вміст позицій відповідають T3 2) Покупка в Бай Меню: *Очікуваний результат:* -перевірити, що показані ціни відповідають дійсності -перевірити, що вказані в позиції монети/карти/зірки нараховувалися юзеру 3) Натиснути на кнопку закриття бай меню: -юзер у автоматично пропонується пройти 2 рівень
Тест кейс №12	**Summary:** Перевірка 2го рівня
	Steps: 1) Візуальна перевірка non-any 2 рівня *Очікуваний результат:* -2 рівень не запускається автоматично -присутні всі ті самі елементи, що на 1 рівні (див. Тест кейс №4) -аватари гравця та опонента не з'являються автоматично, замість них піктограми, відповідно: кількість гравця: кількість картинок, кількість відмінностей. 2) Натиснути кнопку Play: *Очікуваний результат:* -з'являються аватари та імена гравця та опонента -з'являється таймер -відкривається 2 рівень 3) Дочекатися відкриття рівня: *Очікуваний результат:* -картинки не співпадають з картинками з 1 рівня -ніяких нових механік не додано
Тест кейс #13	**Summary:** Перехід на 3 рівень + перевірка бустерів
	Steps: 1) Пройти 2 рівень. *Очікуваний результат:* -автоматично з'являється non-an 3 рівня 2) Візуальна перевірка non-any 3 рівня *Очікуваний результат:* -під заголовком рівня надпис Here are {кількість} differences -тайменті отримання зірочок мають збільшитися -замість піктограм з'явилися бустери -а іншому візуал відповідає попереднім рівням 3) Натиснути на бустер-лампочку: *Очікуваний результат:* -з'являється хінт з пропозицією купити бустер 4) Натиснути кнопку Buy *Очікуваний результат:* -юзер переходить в Бай меню 5) закрити бай меню *Очікуваний результат:* -юзер повертається на non-an старта 3 рівня -хінт з пропозицією купити бустер активний 6) натиснути на неактивну область *Очікуваний результат:* -хінт зникає 7) натиснути на бустер-extra time *Очікуваний результат:* -з'являється хінт з пропозицією купити бустер 8) Натиснути кнопку Buy *Очікуваний результат:* -бустер зараховується -відповідна кількість монет вираховується з балансa -на кнопці з'являється чекбокс 9) натиснути на бустер-extra time *Очікуваний результат:* -чек бокс зникає 10) Натиснути на бустер Rocket *Очікуваний результат:* -з'являється хінт з пропозицією купити бустер 11) Натиснути кнопку Buy *Очікуваний результат:* -юзер переходить в Бай меню 12) закрити бай меню *Очікуваний результат:* -юзер повертається на non-an старта 3 рівня -хінт з пропозицією купити бустер активний
Тест кейс #13	**Summary:** Вхід на 3 рівень + перевірка 3 рівня+перевірка бустера
	Steps: 1) Активувати бустер -extra time та натиснути Play *Очікуваний результат:* -з'являться аватарка гравця та імя та 2 опоненти з аватарками та іменами -картинки не співпадають з двома попередніми рівнями -бустер дає 15 додаткових хвилин -на екрані 3 прогрес бара опонентів -плашка вказує на те що на рівні буде 2 раунда -юзер роздаванний скіни -з'явився оффер piggy bank 2) Пройти 1 раунд, візуальна перевірка 2 раунда *Очікуваний результат:* -1 раунд закінчується, коли юзер пройшов 2 картинки -учасник у котрого було найменше правильних відповідей вибуває -раунд 1 вказується чекбоксом -у 2 раунді перша пара картинок розміщена одна під одною
Тест кейс №14	**Summary:** Перевірка non-ana Rate Us
	Steps: 1) Пройти 3 рівень *Очікуваний результат:* -юзер отримує натівний non-an з пропозицією оцінити гру 2) Оцінити на 5 зірок та натиснути Rate! *Очікуваний результат:* -юзер переходить в стор 3) повернутися в гру *Очікуваний результат:* -юзер повертається в лобі
Тест кейс №15	**Summary:** Візуальна перевірка non-ana старту 4 рівня
	Steps: 1) Натиснути Play в лоббі *Очікуваний результат:* -відкриється non-an 4 рівня -на відміну від попередніх рівнів, під зірками та їх таймінгами, на цьому рівні 3 картінки
Тест кейс №16	**Summary:** Перевірка 4 рівня
	Steps: 1) Натиснути на кнопку Play в non-ani старту рівня *Очікуваний результат:* -відкривається 4 рівень -картинки не повторюються -на самому рівні нема ніяких нових механік
Тест кейс №17	**Summary:** Подарунок після 4 рівня

	Steps: 1) Пройти 4 рівень. *Очікуваний результат:* -з'являється non-an з 3 сундуками -графіка сундуків та бектракуду відповідає Т3 -над 3 сундуками висять 3 картинки -текст "here you can find." закору -текст choose gift знизу 2) Натиснути на будь-який сундук *Очікуваний результат:* -картинка яку виграв юзер перелетіла в плашку справа та зарахувалася
Тест кейс №18	**Summary:** Tytopian пазла після 4 рівня
	Steps: 1) Після колекту пірта, на non-ani Victory натиснути Play або кнопку закриття *Очікуваний результат:* -екран темніщає весь, окрім елемента пазла справа, який юзер виграв -над елементом анімована стрілочка -біля подарунка текстова підказка 2) Натиснути на будь-яку область екрану *Очікуваний результат:* -гравець переноситься на інший екран -текстова підказка зміюється та переноситься вище -анімована рука підказує, що треба перемістити елемент з панель справа на певне місце на екрані 3) Тапнути на будь-який елемент екрану окрім потрібного *Очікуваний результат:* -елемент недоступний -анімація руки відтворюється спочатку 4) Помістити елемент туди, куди вказує tytopian *Очікуваний результат:* -прогрес епізода змінився -юзер може продовжити гру
Тест кейс #19	**Summary:** Non-an старту 5 рівня
	Steps: 1) Натиснути кнопку Play в лобі *Очікуваний результат:* -відкривається non-an 5 рівня -елемент який юзер зібрав на 4 рівні відмічений як Found
Тест кейс №20	**Summary:** Перевірка 5 рівня
	Steps: 1) Натиснути кнопку Play в non-ani старта *Очікуваний результат:* -картинки не повторюються -остання (4) пара картинок має бути складна
Тест кейс №21	**Summary:** Опонент обігнав юзера
	Steps: 1) Дати опоненту набрати більше очок *Очікуваний результат:* -плашка юзера уїздить під плашку опонента -плашка з кількістю правильних відповідей у юзера блимає червоним -кількість знайдених відмінностей під картинками блимає червоним -повторюючийся звук, який продовжується, доки юзер не обігне опонента 2) Обігнати опонента *Очікуваний результат:* -плашка юзера перемщується над плашкою опонента -зупиняється звук та червоне блимання
Тест кейс №22	**Summary:** Подарунок після 5 рівня (покупка сундука)
	Steps: 1) Натиснути на сундук *Очікуваний результат:* -юзер отримує дублікат -партікл намагається переміститися направо -переміщення не вдається, партікл повертається на центр екрану -з'являється текст "A duplicate! Try opening another chest" -під сундуками з'являються ціни за яку їх можна відкрити -з'являється кнопка наєст -з'являється кнопка закриття вікна 2) Натиснути на кнопку покупки іншого сундука *Очікуваний результат:* -сундук відкривається -юзер отримує інший партікл -з'являється non-an Victory
Тест кейс №23	**Summary:** Перевірка 6 рівня
	Steps: 1) Натиснути кнопку Play в лобі та в non-ani старту рівня *Очікуваний результат:* -картинки не повторюються -нових нових механік не з'явилося
Тест кейс №24	**Summary:** Подарунок після 6 рівня (хіп сундука)
	Steps: 1) Натиснути на сундук *Очікуваний результат:* -юзер отримує дублікат -партікл намагається переміститися направо -переміщення не вдається, партікл повертається на центр екрану -з'являється текст "A duplicate! Try opening another chest" -під сундуками з'являються ціни за яку їх можна відкрити -з'являється кнопка наєст -з'являється кнопка закриття вікна 2) Натиснути на кнопку Next *Очікуваний результат:* -з'являється non-an вікторі -на non-ani Victory з'явилася нова плашка з цифрами від 1 до 7 та від 1 до 3.
Тест кейс #25	**Summary:** Non-an Battle Royale
	Steps: 1) Закрити Victory pop-up після 6 рівня *Очікуваний результат:* -юзера переводдь в лобі -автоматично відривається non-an Battle Royale 2) Візуальна перевірка non-ana *Очікуваний результат:* -заголовок -арт відповідний до Т3 -кнопка закриття -таймер -кнопка play 3) Натиснути на кнопку Play *Очікуваний результат:* -відкривається Battle Royale
Тест кейс #26	**Summary:** Non-an Daily task
	Steps: 1) Закрити non-an Battle Royale *Очікуваний результат:* -автоматично з'являється non-an Daily Task 2) Візуальна перевірка *Очікуваний результат:* -Заголовок -Таймер -Кнопка закриття -Кнопка Play -3 таски -кнопка і 2) Тапнути на таску *Очікуваний результат:* -з'являється хінт з підказкою 3) Тапнути на і *Очікуваний результат:* -з'являється хінт з підказкою, в якому вказано що треба зробити та яка за це нагорода 4) Затиснути палець на таймері: *Очікуваний результат:* -хінт-підказка, який пояснює що коли спливе таймер, з'являться нові таски 5) Натиснути Play *Очікуваний результат:* -гравця переводдь на non-an старту 7 рівня