



**ИГРОСФЕРА**  
воронеж

**Лекция 5. Базовый  
инструментарий специалиста по  
тестированию**



# Confluence

# UI: Профиллирование

Created by Vishnyakova Elena, last modified on Jul 12, 2018

- Scaleform AMP
  - Сохранение профиля для багов/тасков
  - Поиск самых затратных по времени функций
- Brofiler
- Профиллирование ActionScript / хаке кода
  - Анализ

**Профиллирование** — сбор характеристик работы программы, таких как время выполнения отдельных фрагментов (обычно подпрограмм) и т.п. Инструмент, используемый для анализа работы, называют **профиллировщиком**.

## Scaleform AMP

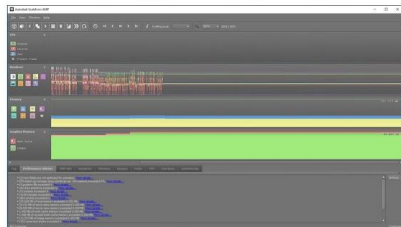
Инструкция по подключению: [Scaleform AMP](#)

**AMP (Analyzer for Memory and Performance)** - профиллировщик Scaleform-a, позволяет удаленно следить за использованием CPU, графическим рендерингом и потреблением памяти в приложениях Scaleform-a. С помощью него можно получить подробную статистику и определить "узкие места", проблемные участки кода.

Каждое приложение Scaleform может выступать в качестве сервера AMP, сам профиллировщик выступает в качестве клиента AMP. Сервер собирает информацию о каждом кадре, и отправляет его на профайлер по сети, а клиент, в свою очередь, обрабатывает эту информацию и посылает запросы на управление профиллированного приложений.

### 🔔 Бюджет времени и памяти для UI

**Примечание:** Использование профиллировщика может привести к замедлению приложения и повысить им потребление памяти.



> Описание элементов управления

## Сохранение профиля для багов/тасков

1. После подключения, в клиенте игры нужно воспроизвести проблемное действие
2. Находим проблемный кадр и собираем нужную статистику
3. Выбираем в меню **File->Save Profile Frames** и указываем место куда сохранить текущий профиль. Обычно его размер довольно большой, поэтому профили не нужно делать очень длинными. Помним что в любой момент запись можно остановить и очистить



Vishnyakova Elena



- Profile
- Pages
- Blog
- Calendars

SPACE SHORTCUTS

Here you can add shortcut links to the most important content for your team or project. [Configure sidebar.](#)

PAGE TREE

- Про стандарты в UI
- Тестирование версии

Pages

Edit Save for later Watching Share ...

## Vishnyakova Elena's Home

Created by Vishnyakova Elena on Jul 03, 2018

### About Me (Vishnyakova Elena)

You may edit this page to include additional information about yourself.

E-mail: [e.vishnyakova@corp.mail.ru](mailto:e.vishnyakova@corp.mail.ru)

### Recently Updated

- [Тестирование версии](#)  
Aug 30, 2018 • updated by Vishnyakova Elena • [view change](#)
- [Про стандарты в UI](#)  
Jul 03, 2018 • updated by Vishnyakova Elena • [view change](#)
- [Vishnyakova Elena](#)  
Jul 03, 2018 • created by Vishnyakova Elena
- [Vishnyakova Elena's Home](#)  
Jul 03, 2018 • created by Vishnyakova Elena

### Navigate space

- [Про стандарты в UI](#)
- [Тестирование версии](#)

Like Be the first to like this

No labels



Write a comment...

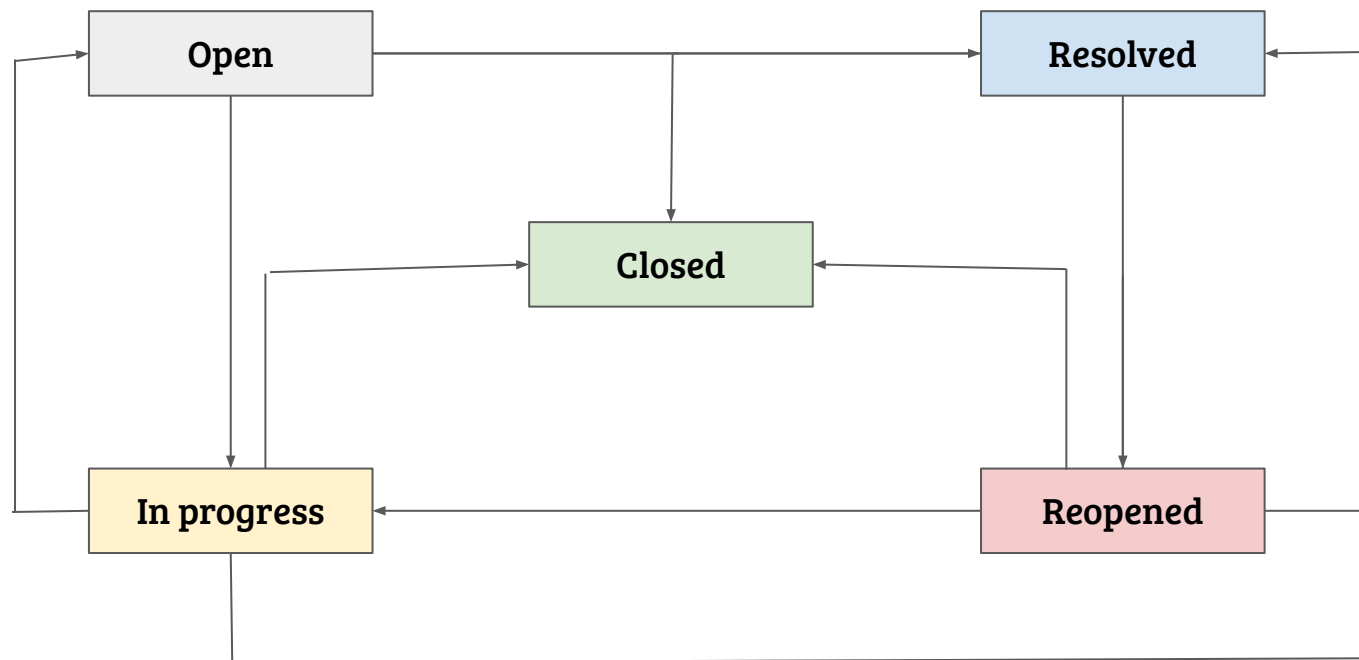


**Jira**

## Что такое багрепорт?

Багрепорт — отчет об ошибке, описывающий ситуацию и последовательность действий, которая приводит к неверной работе объекта тестирования, с указанием причин, фактического результата, ожидаемого результата и предоставлением дополнительной информации, если таковая требуется.

# Классическая схема таскооборота





# Что должно быть отражено в баг-репорте?

- Где проблема?
- Какая проблема?
- Как часто воспроизводится?
- Как воспроизвести?
- А как должно то быть?
- Прюфы есть?

# Правила оформления багов

- грамотность;
- точность;
- соответствие установленным на проекте правилам оформления;
- информативность.

# Как **не** надо оформлять баги

QA-1


Не работает чат

[Edit](#) [Comment](#) [Assign](#) [To Do](#) [In Progress](#) [Workflow](#) [Admin](#)

[Share](#) [Download](#) [More](#)

Type: ■ Ошибка Status: **TO DO** [\(View workflow\)](#)  
Priority: ↑ Highest Resolution: Unresolved  
Labels: None

Assignee:  Unassigned  
[Assign to me](#)

Reporter:  El Vish

Votes: 0

Watchers: 1 [Stop watching this issue](#)


Created: 25 minutes ago

Updated: 25 minutes ago

## Description

В мастере разломан чат

## Attachments

 Drop files to attach, or [browse](#).

## Activity

[All](#) [Comments](#) [Work log](#) [History](#) [Activity](#)

There are no comments yet on this issue.

[Comment](#)

## Agile

[View on Board](#)

## HipChat discussions

Do you want to discuss this issue? Connect to HipChat.

[Connect](#) [Dismiss](#)

## Приоритеты багов

**Critical** - ошибка затрагивает критичный функционал, без которого фича (или вся игра) неработоспособна

**High** - ошибка затрагивает менее **50%** пользователей, нет альтернативного решения проблемы

**Medium** - ошибка не ломает игру, но заметна игрокам

**Low** - ошибка не ломает игру и незаметна для пользователей

# ОБОРУДОВАНИЕ

Только разблокированное

## ЗАЩИЩЕННОСТЬ



### Усиленная боеукладка

Повышает прочность боеукладки и уменьшает вероятность ее детонации.

200 000



### Доп. защита

Снижает урон экипажу и внутренним модулям, а также урон от столкновений.

200 000



### Усиленная ходовая

Повышает запас прочности гусениц или колес и снижает урон от падений.

200 000



### Усиленная боеукладка ур. 2

Повышает прочность боеукладки и уменьшает вероятность ее детонации.

1 200 000



### Доп. защита ур. 2

Снижает урон экипажу и внутренним модулям, а также урон от столкновений.

# РАСХОДНИКИ

Автопополнение

0

## МАШИНА



### Ремонтный набор

Эффект: Позволяет починить один поврежденный модуль

5 000



### Запчасти

Бонус: Увеличивают скорость ремонта на 10%

17 500

Эффект: Позволяют починить все поврежденные модули



### Большой набор ЗИП

Бонус: Увеличивает скорость ремонта на 10%

55 000

Эффект: Позволяет починить все поврежденные модули, может использоваться до 3 раз



### Огнетушитель

Бонус: Уменьшает длительность пожара на 67%

6 000

Эффект: Позволяет потушить пожар



### Улучшенный огнетушитель

Бонус: Уменьшает длительность пожара на 67%

20 000



1



2



3



4



5



6



7



8



1



2



3



4



5



6



7



8



# ОБОРУДОВАНИЕ



## Ремонтный набор

**Эффект:** Позволяет починить один поврежденный узел

5 000

Только разблокированное



## Запчасти

### ЗАЩИЩЕННОСТЬ

**Бонус:** Увеличивают скорость ремонта на 10%

17 500

**Эффект:** Позволяет починить все поврежденные узлы  
**Усиленная боеукладка** ♦ Прочность боеукладки 25% ♦ Вероятность детонации 25%

Повышает прочность боеукладки и уменьшает вероятность ее детонации.

200 000



## Большой набор ЗИП

**Бонус:** Увеличивает скорость ремонта на 10%

55 000

**Эффект:** Позволяет починить все поврежденные узлы, может использоваться до 3 раз  
**Доп. защита** ♦ Защита от столкновений 25% ♦ Защита экипажа 25%

Снижает урон экипажу и урон от столкновений.

200 000



## Гнетушитель

**Бонус:** Уменьшает длительность пожара на 50%

6 000

**Эффект:** Позволяет потушить пожар  
**Усиленная ходовая** ♦ Прочность гусениц 20% ♦ Прочность колес 20%

Повышает запас прочности гусениц и колес, снижает урон от падений.

200 000



**Усиленная боеукладка ур. 2** ♦ Прочность боеукладки 50% ♦ Вероятность детонации

Повышает прочность боеукладки и уменьшает вероятность ее детонации.

1 200 000



**Доп. защита ур. 2** ♦ Защита от столкновений 50% ♦ Защита экипажа 50%

Снижает урон экипажу и урон от столкновений.

1 200 000



1



21



2



3



4



5



6



7



8



# Практическое задание

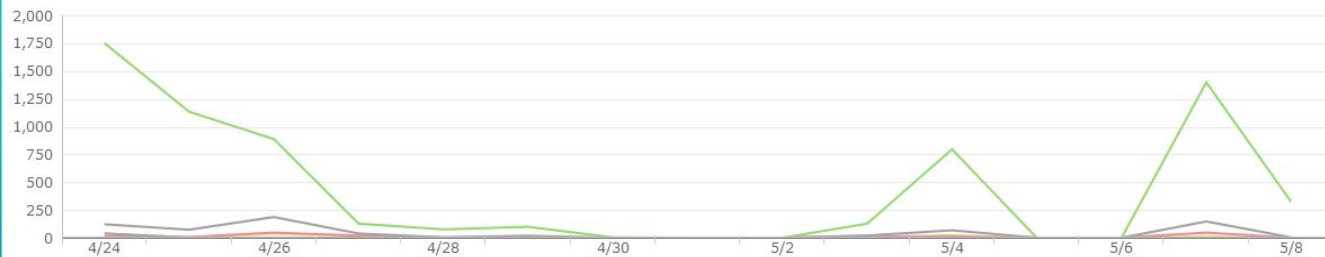
1. Открываем **<https://igrosfera.atlassian.net/>**
2. Логинимся: почта **user\_qa@mail.ru**, пасс **qa1Love1**
3. Создаем баг, заполняя все необходимые поля

The logo consists of a horizontal bar with a teal-to-blue gradient, slanted at the ends. The word "TestRail" is centered in white, bold, sans-serif font.

**TestRail**

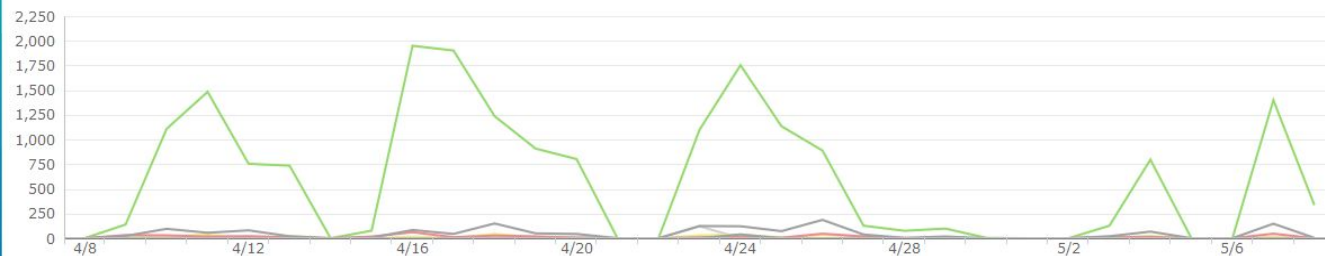


# Статистика проверок



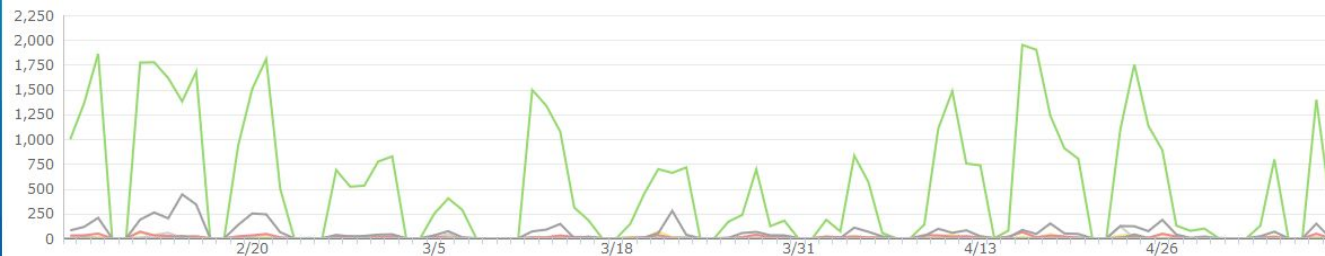
In the past 14 days:

<span style="color: green;">■</span> <b>6724 Passed</b> 87% set to Passed	<span style="color: gray;">■</span> <b>676 Skipped</b> 9% set to Skipped
<span style="color: lightgray;">■</span> <b>24 Blocked</b> 0% set to Blocked	<span style="color: darkgray;">■</span> <b>41 Question</b> 1% set to Question
<span style="color: yellow;">■</span> <b>138 Retest</b> 2% set to Retest	
<span style="color: red;">■</span> <b>155 Failed</b> 2% set to Failed	



In the past 30 days:

<span style="color: green;">■</span> <b>18926 Passed</b> 89% set to Passed	<span style="color: gray;">■</span> <b>1452 Skipped</b> 7% set to Skipped
<span style="color: lightgray;">■</span> <b>218 Blocked</b> 1% set to Blocked	<span style="color: darkgray;">■</span> <b>43 Question</b> 0% set to Question
<span style="color: yellow;">■</span> <b>334 Retest</b> 2% set to Retest	
<span style="color: red;">■</span> <b>411 Failed</b> 2% set to Failed	



In the past 90 days:

<span style="color: green;">■</span> <b>50576 Passed</b> 86% set to Passed	<span style="color: gray;">■</span> <b>5313 Skipped</b> 9% set to Skipped
<span style="color: lightgray;">■</span> <b>546 Blocked</b> 1% set to Blocked	<span style="color: darkgray;">■</span> <b>95 Question</b> 0% set to Question
<span style="color: yellow;">■</span> <b>887 Retest</b> 2% set to Retest	
<span style="color: red;">■</span> <b>1138 Failed</b> 2% set to Failed	

# Отчетность



**636 Passed**  
82% set to Passed

**0 Blocked**  
0% set to Blocked

**2 Retest**  
0% set to Retest

**8 Failed**  
1% set to Failed

**111 Skipped**  
14% set to Skipped

**0 Question**  
0% set to Question

**82%**  
passed

22 / 779 untested  
(3%).

# Прогресс проверок



- **136 Passed**  
26% set to Passed
- **13 Blocked**  
2% set to Blocked
- **20 Retest**  
4% set to Retest
- **42 Failed**  
8% set to Failed

**26%**  
passed

322 / 533 untested  
(60%).

## Test Runs

### Garage (1)



### HUD (1)



### Inventory (1)



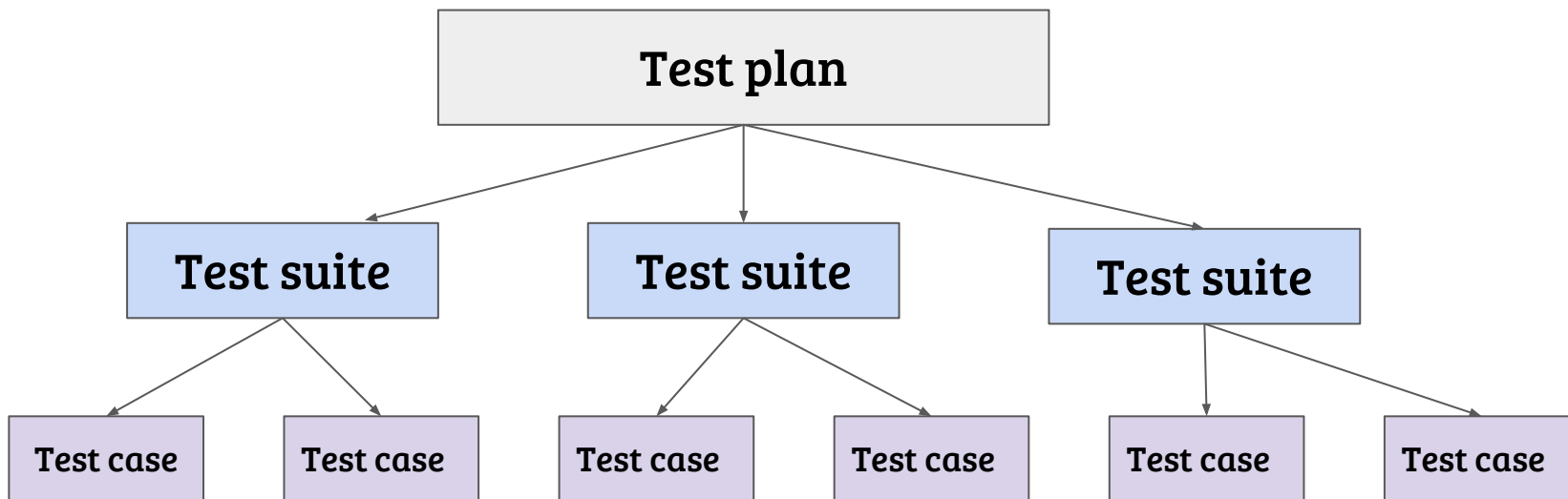
### Vehicles (1)



# Сущности в TestRail

- **Test case** — атомарный элемент тест-плана, состоящий из следующих компонент:
  - Описание **environment-а** (окружения), в котором выполняется **case**
  - Шаги выполнения
  - Ожидаемый результат выполнения
- **Test suite** — список **case-ов**, объединенных каким-то общим фактором (весь продукт, конкретная фича и т.д.)
- **Test plan** — список **test suite-ов**, выбранных для теста
- **Test run** — проход («прогон») **test plan-а**

# Структура



# Test case

Sort: Section	Filter: None	+ Add Case	Edit	Delete	Columns
<input type="checkbox"/>	C5155...	Открытие вкладки	3m	Smoke & Sa...	
<input type="checkbox"/>	C5155...	Отсутствие контейнеров	3m	Smoke & Sa...	
<input type="checkbox"/>	C5155...	Получение контейнера за выполнение квестов	5m	Smoke & Sa...	
<input type="checkbox"/>	C5155...	Получение контейнера за разблокировку в модифика...	5m	Regression	
<input type="checkbox"/>	C5155...	Получение контейнера за выпадение в других контей...	3m	Regression	
<input type="checkbox"/>	C5208...	Получение контейнера через Admin Tool в Package	5m	Regression	
<input type="checkbox"/>	C5155...	Счетчик количества контейнеров	3m	Regression	<
<input type="checkbox"/>	C5155...	Открытие после добавления	3m	Smoke & Sa...	
<input type="checkbox"/>	C5155...	После просмотра выигрыша можно открыть следующ...	3m	Smoke & Sa...	
<input type="checkbox"/>	C5155...	Анимация и звук при открытии	3m	Regression	
<input type="checkbox"/>	C5155...	Пропуск анимации	3m	Regression	
<input type="checkbox"/>	C5155...	Имеется тултип	3m	Regression	
<input type="checkbox"/>	C5155...	Лут с обычного контейнера	3m	Smoke & Sa...	
<input type="checkbox"/>	C5155...	Лут с товарного контейнера	3m	Regression	

## C515524 Счетчик количества контейнеров

Type	Priority	Estimate	References
Regression	Medium	3 minutes	None

### Steps

1. Зайти во вкладку "Инвентарь" и убедиться, что контейнеров нет;
2. Добавить несколько контейнеров одного типа;
3. Сравнить их количество с числом в названии вкладки "Инвентарь";
4. Добавить несколько контейнеров другого типа;
5. Подсчитать общее число контейнеров и сравнить с числом в названии вкладки "Инвентарь";
6. Открыть любой контейнер;
7. Убедиться, что после открытия одного контейнера общее число контейнеров равно числу в названии вкладки "Инвентарь"

### Expected Result

В инвентаре нет контейнеров

Инвентарь

В инвентаре имеются контейнеры

Инвентарь 118

Число справа от названия вкладки показывает число не открытых (имеющихся) контейнеров

# Test suite

- Общее
  - Производительность
- Контейнеры
- Ускорители
- Премиум-статус
- Товары
- Интерфейс
- Локализация
  - Русский
  - Английский
  - Китайский
  - Французский
  - Польский
  - Немецкий

# Test plan

## Test Runs

### Backend | Matchmaking (1)



### Backend | Quest System (1)



### Brand season (1)



### China | AOGAS (1)



### China | Content Modification (1)





# Практическое занятие

<https://igrosfera.testrail.io/>

Почта **user\_qa@mail.ru**, пасс **qa1Love1**

1. Завести **testSuite**. Название=фамилия;
2. Добавить **3** секции с разными названиями;
3. Завести в каждой секции по **3 testCase**;
4. Добавить еще одну секцию;
5. Скопировать в нее кейсы из **Igrosfera>Test**;

## Домашнее задание №1

Оформить в **TestRail** чеклист на фичу **Customize Panel**. Дизайн фичи прикреплен к материалам лекции.

Срок выполнения домашнего задания - до **11** октября.

1. Оформить чеклист (название сьюта = фамилия);
2. Отправить ссылку на свой чеклист преподавателю на почту [e.vishnyakova@corp.mail.ru](mailto:e.vishnyakova@corp.mail.ru) с пометкой **Игросфера** в названии;
3. Дождаться ответа (либо будет принято, либо будет дан фидбек и указания по правкам; После правок требуется повторная отправка письма для проверки).



**ИГРОСФЕРА**  
воронеж