

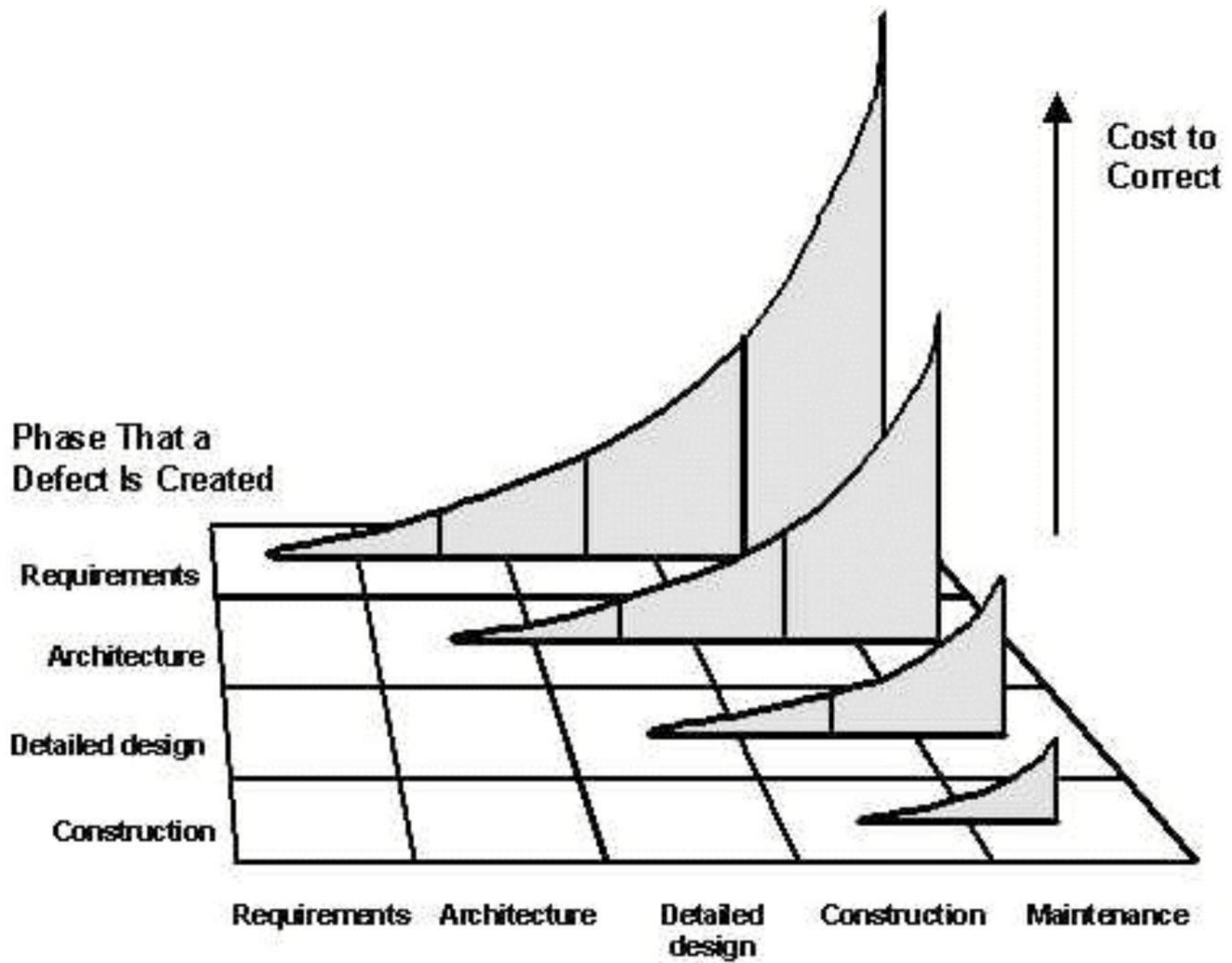
## Как сделать требования лучше

EVGENY TKACHENKO  
INNOVA

Отлично,  
есть еще небольшое изменение...  
В **красном** рюкзаке сэндвичи,  
а в **зеленом** твой парашют

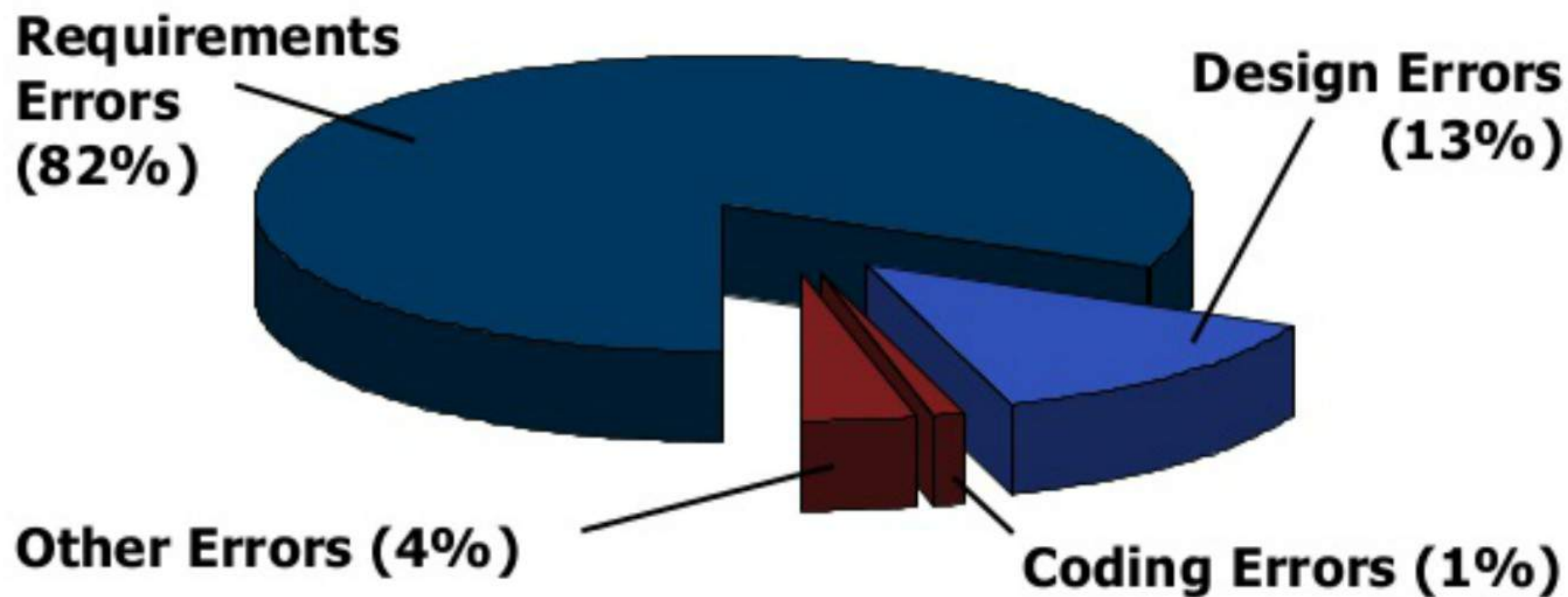


productcamp  
@PCampSPb



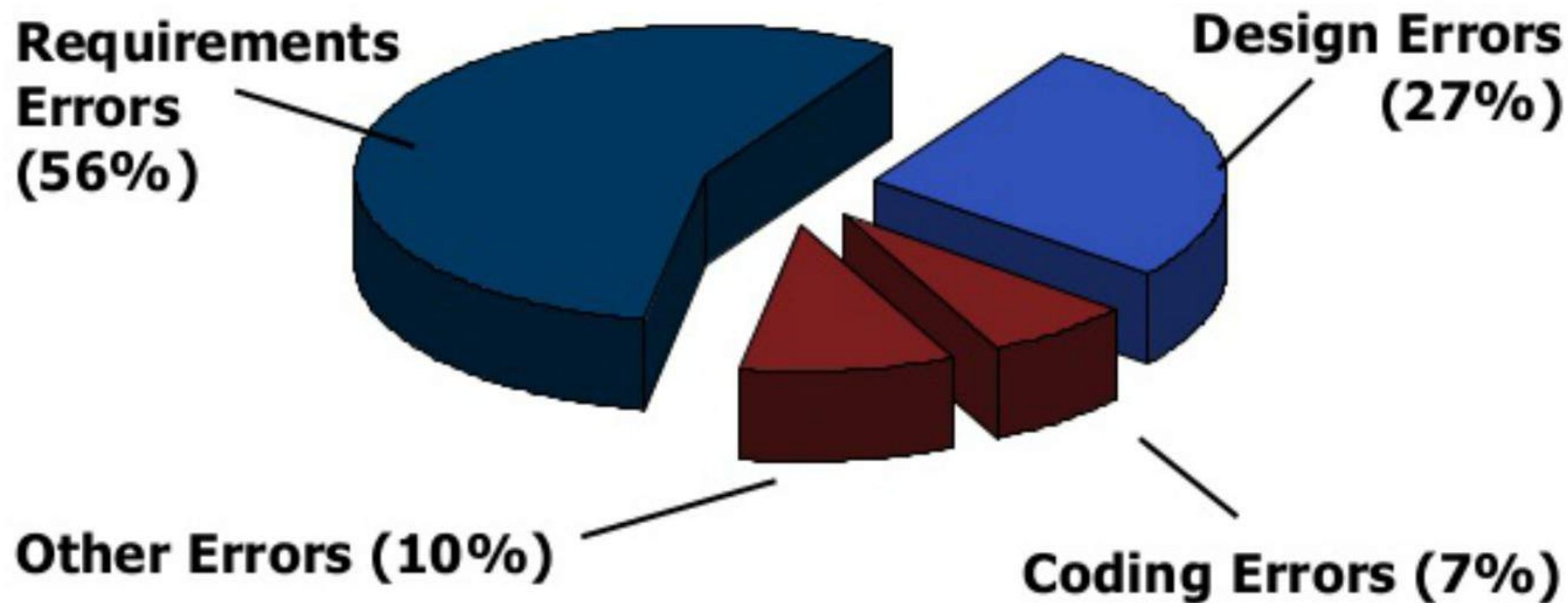
Phase That a Defect Is Corrected

## The cost to fix software defects



Source: James Martin, *An Information Systems Manifesto*

## The Source of Software Defects



Source: James Martin, *An Information Systems Manifesto*

Доброе утро!



Чего приперся ?



Я изменения требований к проекту принес!



Изменения он принес...







ГЛАВНАЯ

ПРОМОСАЙТ

### Новости

ВКонтакте Твиттер



Подписан М. Гелеян



#### Halo Online

Ребят, у нас сейчас технические неполадки. Скоро все починим и можно будет играть

Евгения Корнеева

25 минут назад @

Мне нравится 6

Показать все 9 комментариев



Данил Марков

ребят, кто играет, ну норм игра?

две минуты назад



Данил Кашин

Данил, Ну если разработчики оригинальной Halo следят за этим проэктом, то я думаю конечно нормальная)

минуту назад

Данилу



Илья Суский

Данил, серьезно следят 0.0

только что Данилу



#### Halo Online

#wiki@halo.online

Ковенант

Ковенант, также именуемый как Империя Ковенант или Гегемония Ковенанта — теократическая гегемония, представляющая из себя союз множественных инопланетных рас. Основанный изначально как взаимный союз между расами сан'шайуун и сангхейли, за столетия своего существования



[Вступай в группу VK](#)



[Нашел баг? Сообщи!](#)



[Есть предложения? Пиши](#)

### Сообщества

ВКонтакте Твиттер Ютуб

### Halo Online

Подать заявку

Для участия в тестировании войди или создай аккаунт

Служба поддержки

Переустановить приложение

5,85 МБ

Мне нравится 660 Like 721

Россия и СНГ: Русский

© 2015 Microsoft © 2015, Innova Co. S.à r.l.

Официальные документы и информация





Drakensang Online



Lineage 2 Classic



Атлантика



APB Reloaded



Point Blank



Aion



Halo Online



Lineage 2



RF Online



Dragon's Prophet



R2 Online



PlanetSide 2

# AION

[ГЛАВНАЯ](#)[АКЦИИ](#)[ПРЕМИУМ НА ГОД](#)[ОБНОВЛЕНИЕ 4.8](#)[ИГРАЙ БЕСПЛАТНО](#)[ФОРУМ](#)[ПРОМОСАЙТ](#)[МАГАЗИН](#)[Премиум на год](#)

**Скидка для новичков**  
С 18 марта

Прошедшие акции

[Зимний пакет](#)[Летний пакет](#)[Праздник весенних скидок](#)[Марафон подарков](#)[Киберпонедельник](#)

## Скидка для новичков

90 дней игры за 599₽

Приобретаешь премиум впервые? Используй уникальный шанс — купи три месяца игры по цене двух. Специальное предложение действует только при первой покупке премиума!

**Купить премиум**

Предложение действует:

- только для тех, кто покупает премиум впервые;
- при покупке премиума на 90 дней.



С 18 МАРТА





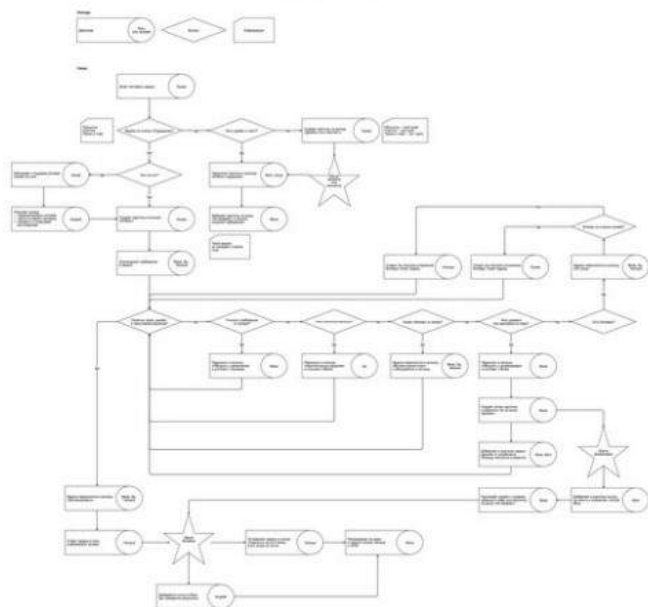


Содержание:

- 0. Супер схема
- 1. Поддержка игровых проектов
- 2.1 Задача Фогейма (бывш. платформенная)
- 2.2 Цель, суть и результат
- 2.3 Обновление требований после дизайна

## 0. Супер схема

Как только мы ее загрузим, то нарисуем красиво и понятно, а пока так:



Ссылка на файл: [process.png](#)

Задачи делятся на два типа:

1. Поддержка.
2. Фогейма.

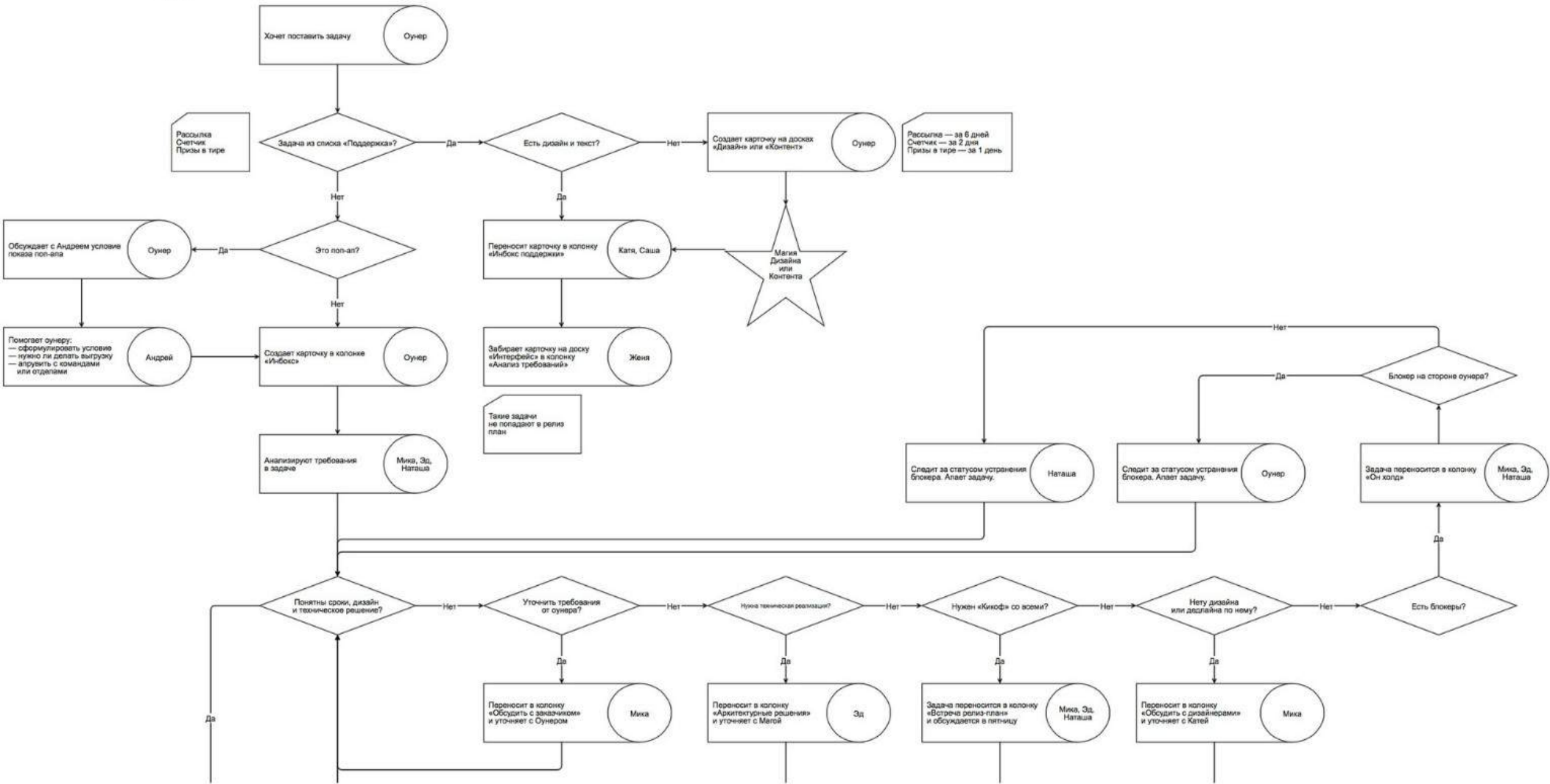
В зависимости от типа отличается процесс постановки задачи.

## 1. Поддержка игровых проектов

Задачи не требующие разработку кор или интерфейсной команды Фогейма. Примеры:

- баннер на страницу /play;
- электронная рассылка;
- новость для игровых порталов;
- счетчики <sup>NEW</sup>;
- юридические документы <sup>NEW</sup>.

Схема





## Бриф на постановку задач "Поп-ап" in list [Инбокс для Поп-апов](#)

Description [Edit](#)

Правильно оформленная задача должна содержать:

1. Короткое и понятное название с указанием проекта в квадратных скобках (напр, [PS2], [APB])
2. Имя оунера задачи
3. Цель и измеримый ожидаемый результат
4. Даты старта (обоснованный дедлайн) и окончания показов поп-апа
5. Список страниц, на которых планируется отображение поп-апа. Если поп-ап игры "А" планируется отображать на странице игры "Б" необходим аппрув от команды игры "Б". Если на странице игры в указанном выше временном промежутке ожидается отображение других поп-апов, необходимо указать их взаимный приоритет.

Особое внимание прошу уделить условию отображения поп-апа:

- Какому условию должен удовлетворять аккаунт пользователя, чтобы осуществлять ему показы поп-апа
- Как часто/сколько раз будет осуществляться показ поп-апа
- Возможно ли осуществлять показ поп-апа по предварительной выгрузке аккаунтов пользователей

### Attachments



PopUp.png  
Added Dec 23 2014 at 10:17 PM

[Download](#) [Remove Cover](#) [Delete](#)

[Add an attachment...](#)

### Add

Members

Labels

Checklist

Due Date

Attachment

### Actions

Move

Copy

Subscribe

Archive

[Share and more...](#)



## Бриф постановки задач на изменение юр. документов

in list [Инбокс юр. документов](#)

Description [Edit](#)

Правильно оформленная задача должна содержать:

- Короткое и понятное название с указанием проекта в квадратных скобках (напр, [PS2], [APB])
- Имя оунера задачи
- Ожидаемый срок внесения изменений (дедлайн).
- Текст документа в том виде, в котором он опубликован на странице Фогейма на момент постановки задачи ("старый документ")
- Заапрувленный юр.отделом новый текст документа. В тексте документа должны быть соответствующим образом выделены все запланированные добавления и исправления (например, с помощью функционала "Правка" в документе Microsoft Word).

Особое внимание прошу уделить вопросу предварительного информирования пользователей:

- 1) Если в рамках задачи проводится изменение документа "Нарушения и Санкции" или исправление опечаток/тех. ошибок - предварительное информирование не требуется.
- 2) Во всех других случаях требуется во-первых, создать тему на форуме в разделе "Официальные новости проекта", содержащую предупреждение и новый текст документа, тему следует создавать не меньше чем за 3 дня до публикации документа. Во-вторых, необходимо инициировать процедуру переприятия соглашения на Фогейме и в игре (для игр, которые поддерживают этот функционал).

### Add

 Members

 Labels

 Checklist

 Due Date

 Attachment

### Actions

 Move

 Copy

 Subscribe

 Archive


[Share and more...](#)

### Attachments



UrDoc.png

Added Dec 26 2014 at 12:33 PM

 [Download](#)  [Remove Cover](#)  [Delete](#)

[Add an attachment...](#)



# Вход и регистрация через телефон

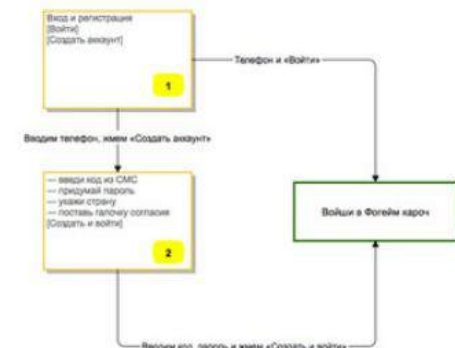
© Created and last modified by Sibaev Svyatoslav on 04.04.2014

Статус

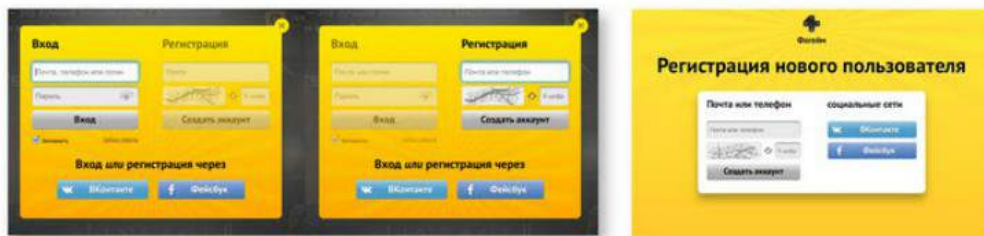
**В РАБОТЕ**

Цель: вход и регистрация через телефон, в том числе нужно для мобильной версии.

Схема:



## 1. Вход и регистрация

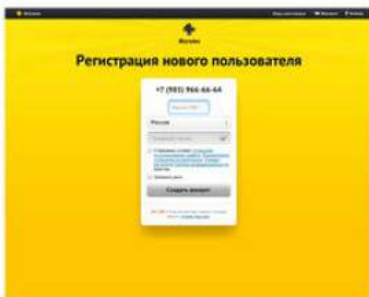


В поле «Вход и регистрация» и на страничке вводе <https://ru.4game.com/registration/> предлагается просто добавить информацию про телефон в инпут.

Возможные ошибки:

- Неверный формат телефона.
- Такой номер телефона уже занят.
- Может поделиться кален у пользователя с флажком спамера.

## 2. Рега через телефон



Исходник: <https://www.dropbox.com/s/1u0ctz8osantfo/G2.pdf>

На номер высылается SMS с кодом, который необходимо ввести.

Возможные ошибки:

- Срок действия кода может истечь, тогда после нажатия на кнопку, оказавшись на экране 1 с введенным номером телефона и клавиш (сообщает, что код устарел и нужно выслать новый для этого типа жми «Создать аккаунт»).
- Код можно ввести неверно и получить об этом сообщение об ошибке.
- Если три раза неверно ввести код, то оказавшись на экране 1 с введенным номером телефона и клавиш (и ошибка про неверный ввод).

## 3. Игра с телефоном и без почты

Можно играть с телефоном, но без почты. Телеф так. Вот.



## [СБ] Оповещения in list Бэклог

Бабл из профиля в баре — покажется всем авторизованным на любой странице Фогейма (кроме промосайтов), когда мы введем новинку. Ссылка ведет на раздел "Безопасность" в настройках. Если нажать на крестик, то его игрок больше никогда в жизни не увидит. Так же, если он пройдет по ссылке в бабле.

Блок под кнопкой "Играть" — закрывает информацию о Преме (как купленном так и нет),

Wiki:

<https://wiki.inn.ru/pages/viewpage.action?pageId=36536424>

[Edit the card description.](#)

### Attachments

Attach



50961.tiff.jpg

Jan 27 at 12:28 27.25 KB

### Labels

Edit Labels...

### Members

Assign...

### Actions

Add checklist

Due date...

Attach File..

Move...

Subscribe



# Confluence

## Enterprise wiki

Dashboard | Internal Systems | Internal Systems Home

**Internal Systems Home**

Added by Scott.FitzGerald, last edited by John.FitzGerald on Nov 08, 2008 12:00:00 PM

Who is Internal Systems?

 Ernest Wong
  Kate Ellingsberg
  Jim Severino
  John FitzGerald

**ATLASSIAN INTERNAL SYSTEMS**

Quick Links

- ENCLINTERS Open Issues for Internal Systems
- Internal Systems Projects Register
- Internal Systems Documentation
- Internal Systems Meeting Management Meeting Invites

Recent Blog Posts

Title	Author	Date Posted
[[ Maintenance Monday in Internal Systems: 2008-12-08 ]]	Ernest Wong	Dec 08, 2008
[[ Maintenance Monday in Internal Systems: 2008-11-24 ]]	Kate Ellingsberg	Nov 24, 2008
[[ You are all here at Org Chart ]]	John FitzGerald	Dec 07, 2008
[[ Maintenance Monday in Internal Systems: 2008-11-17 ]]	Kate Ellingsberg	Nov 17, 2008

**What is Internal Systems?**

Internal Systems (INTSYS) is a new team charged with responsibility for customer-related IT systems and processes (plus some non-customer ones, too).

Sample systems that come under our responsibility are:

- WAC (except for static pages that fall under Marketing/Advertising)
- HAMS
- Netsuite
- Sales Reports (all the stuff that Scott and Mike like reading)



Boards Trello

Интерфейс Иннова Org Visible

### Бэклог

**Время усиливать безопасность!**  
Твоему гайду сегодня 3 месяца. Чтобы не потерять прогресс.

[СБ] Оповещения  
3 17/24

[4g] Доработки Премиума (Бэк)  
1 vote 0/7

[AION] Случайная покупка - "Выбери покупку" v.1.0  
51 14 Feb 4

[4g] Юзербар на клиенте  
1 2/13

[АРВ] Возможность покупки нескольких коробок сразу

[АРВ & Aion] Сортировка товаров в магазине

[АРВ] Сделать категорию "Акция" общей для всех разделов магазина

Фогейм: Настроить. Поле имя-фамилия и то, что туда пропускает спецсимволы

### Приоритизировано

лучше до (приоритизировано)

[4g] Доработки Премиума (Фронт)  
1

[Store] Aion: собрать стили в Less

убрать лишние ключи. Привести в порядок трейлог

[18h] пропадающие ключи и GetLocalization

[store] Ошибка в магазине Айон при покупке в подарок с аккаунта без сервис-анка айона

Ненорматно отображается прогресс в нав баре

Доработать геймпанель для стабильности запуска игр только сотрудниками офиса

В нотифай-баре выводить версию тестируемого пакета (выкладка через Go)

### Ожидает требований

ионийский

[4g] xsolla  
11 20/21

### К разработке

доверенные компьютеры

[СБ] Раздел в настройках  
2 17/25

[AION] Обратный счетчик времени на сайте AION  
71 3 Jan 28

Низкий уровень безопасности  
Привяжи мобильный телефон  
Пользователи с мобильными в 80 раз меньше закупаются на вломы аккаунта

[СБ] Уровень защиты  
7 4 37/39

на номер +7 (941) 344 91 67  
7 3 5 1  
Сделать доверенными  
Включить

[СБ] Попал включения супербезопасности  
1 0/2

[Юзербар] Доработки по задаче "Баланс в баре"

### В работе

роутов

[4g] Крестик в нотификации  
1

Почта или логин  
Пароль  
Вход  
Запомнить

[4g] Запомнить по-умолчанию  
1 0/3

Аккаунт заблокирован  
Кто-то это исправил? Пожалуйста

[4g] Сообщение о бане по кредиту  
3 2

[PS2] Страница-обработчик ошибок: смена URL переадресации  
6 1 0/1

[АРВ] Изменение текстов пользовательского и лицензионного соглашений (предупредить за 3 дня до выкладки)

### Подготовка пакета

[L2 PL] Добавление польских доков на 4гейм  
1 2 1/1

[Б=Р] Изменить знак фогейм-рубля на шрифтовой в Магазине  
SK

[РВ] Нарушения и санкции  
5 1 3/3

Выкостить условности, связанные с вводом новой версии арб-violations  
3

Исследовательское тестирование пакета  
5

### На бою

Исследовательское тестирование пакета 161  
5/6 YF SS

Сложные пин коды для Айон

[L2 RU] Удаление неактуальных акций  
2 Feb 17 YF

Премиум и лояльность

[4g] Все внутренние страницы перевести на верный урл /play/страница  
3 1 4/5

Правка ссылок выбора языка  
YF

[ATL] Добавить одноклассники в список сообществ на play  
5 5 YF SS

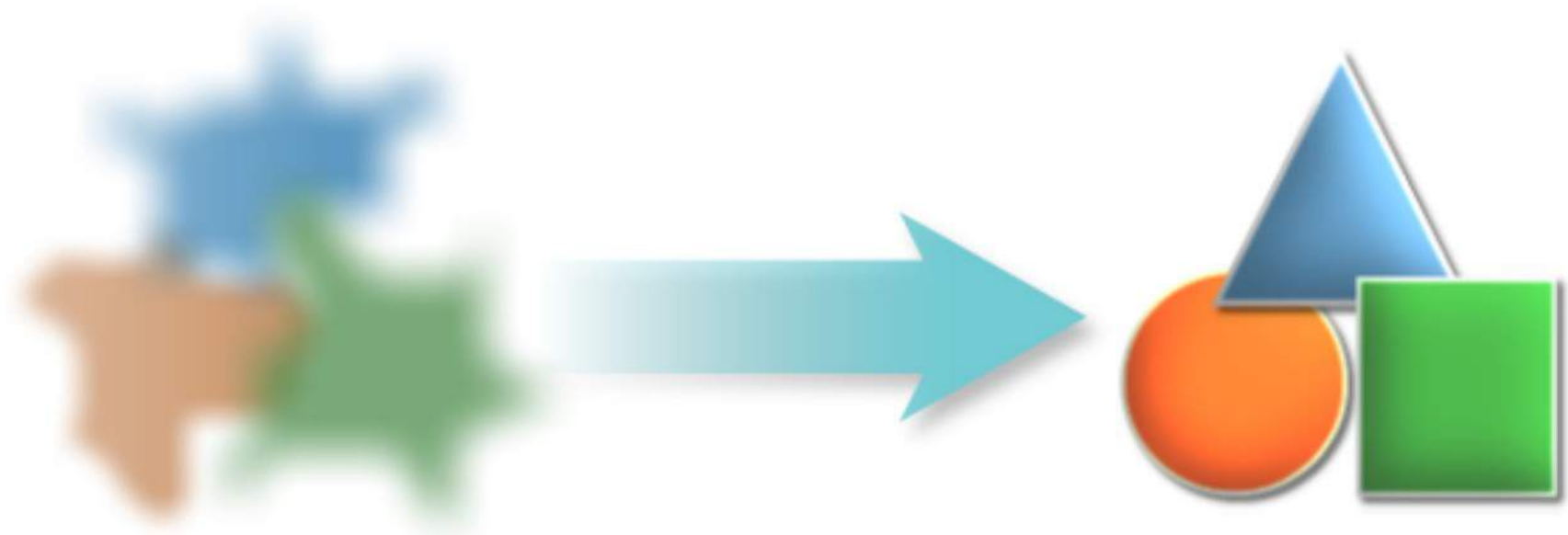
[РВ] Яндекс. Метрика на лендингах  
11 1 Feb 18 YF

Лишние сервера на store QA  
SK

[4g] Связание блока игровой панели при открытии трейлера  
3 2 YF SS

[4g] ВК на странице





Crystallize your Requirements

Проверяем на:

реализуемость, полноту,

тестируемость, непротиворечивость,

правдивость, избыточность,

однозначность, измеримость.



impossible







~~Lies~~

Truth







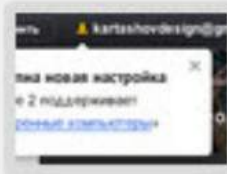






Jan 27 at 13:28 - 27.35 KB

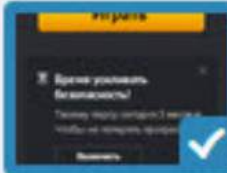
[Make Cover](#) - [Delete](#)



**[Screen Shot 2014-01-27 at 13.28.10.png](#)**

Jan 27 at 13:28 - 34.03 KB

[Make Cover](#) - [Delete](#)



**[Screen Shot 2014-01-27 at 13.27.43.png](#)**

Jan 27 at 13:27 - 20.93 KB

[Remove Cover](#) - [Delete](#)

[Subscribe](#)

[Archive](#)

Card #1818 [More..](#)



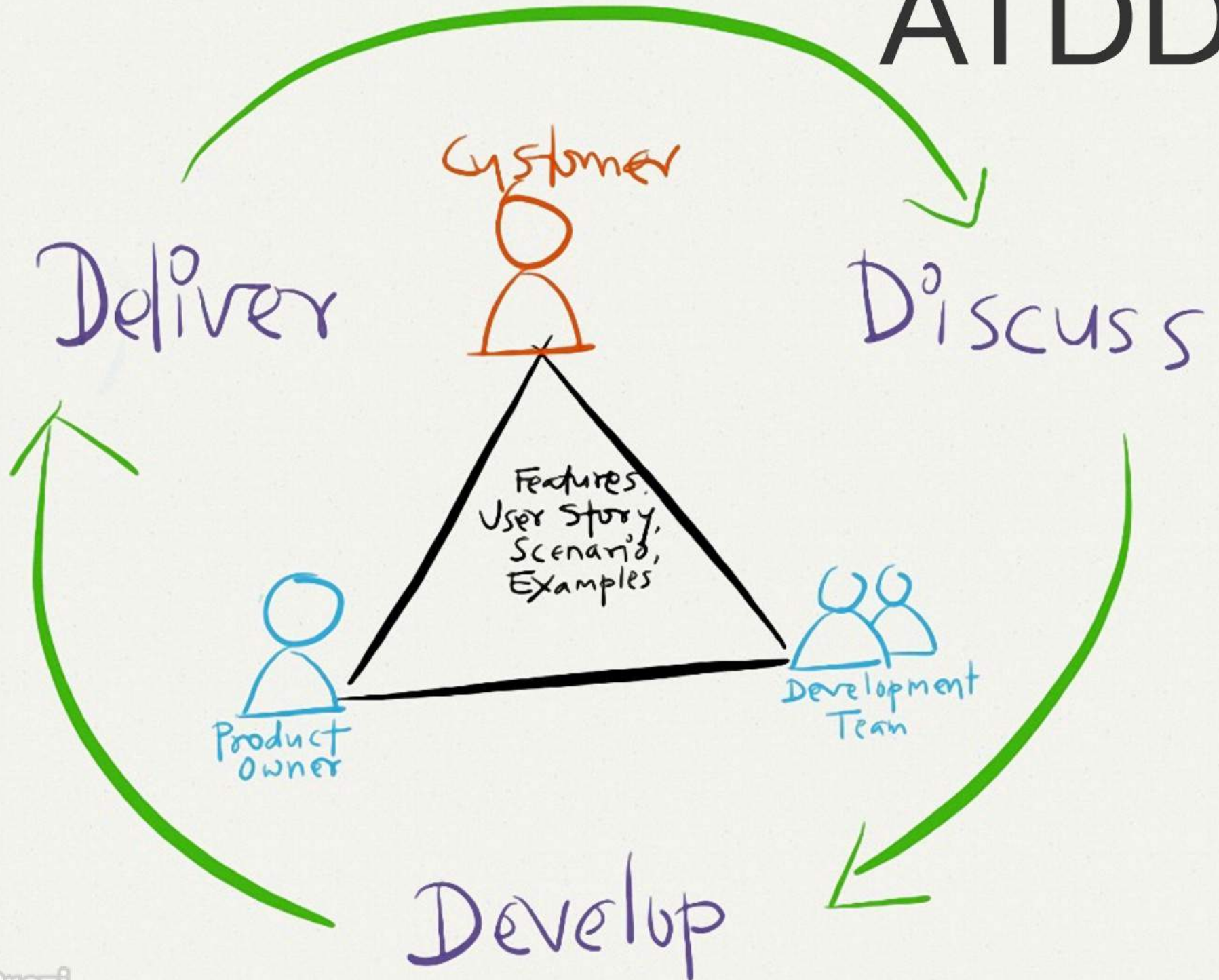
## Checklist

0%

- Отображение только для авторизованных аккаунтов
- Отображение на всех страницах 4game, кроме /install
- Ссылка ведет на раздел "Безопасность" в настройках аккаунта
- Закрытие по [x] приводит к тому, что данный попап более не показывается никогда
- Переход по ссылке из попапа приводит к тому, что данный он более не показывается никогда

[Add item](#)

# ATDD



Features,  
User Story,  
Scenarios,  
Examples

# Митинг по фиче





## Геймпанель

100%



~~Верстка блока "Время усиливать безопасность"~~



~~Удалить функционал отключения сб~~

Add item



## Юзербар

100%



~~Отображение бабла с новостью сразу после логина на Фогейме~~



~~После перехода или скрывтия никогда больше не показывать~~

Add item



Prezi

**ДЕКОМПОЗИЦИЯ**





**Шаг за шагом показываем заказчику, что получилось**

WANT NEED

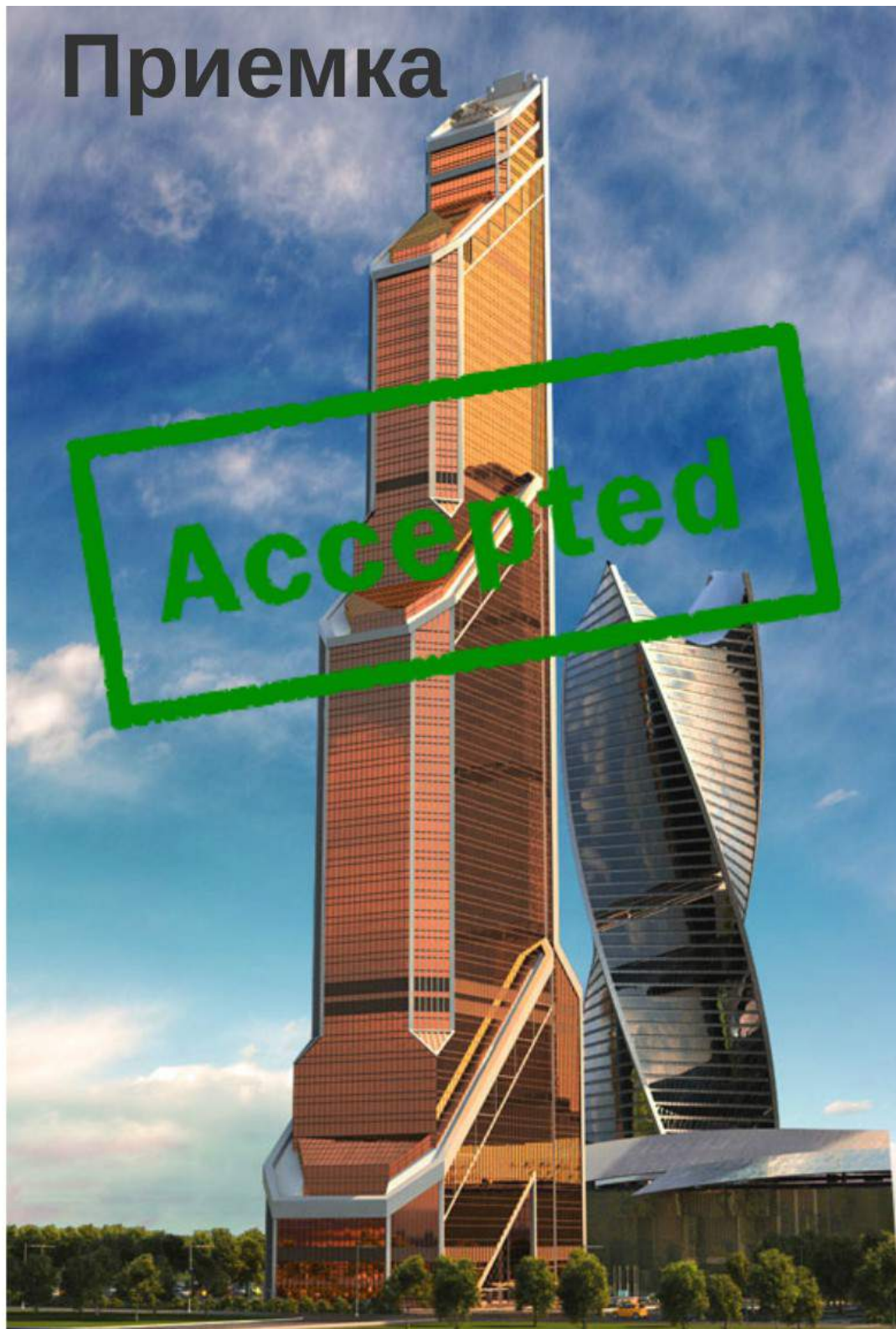


MUST HAVE



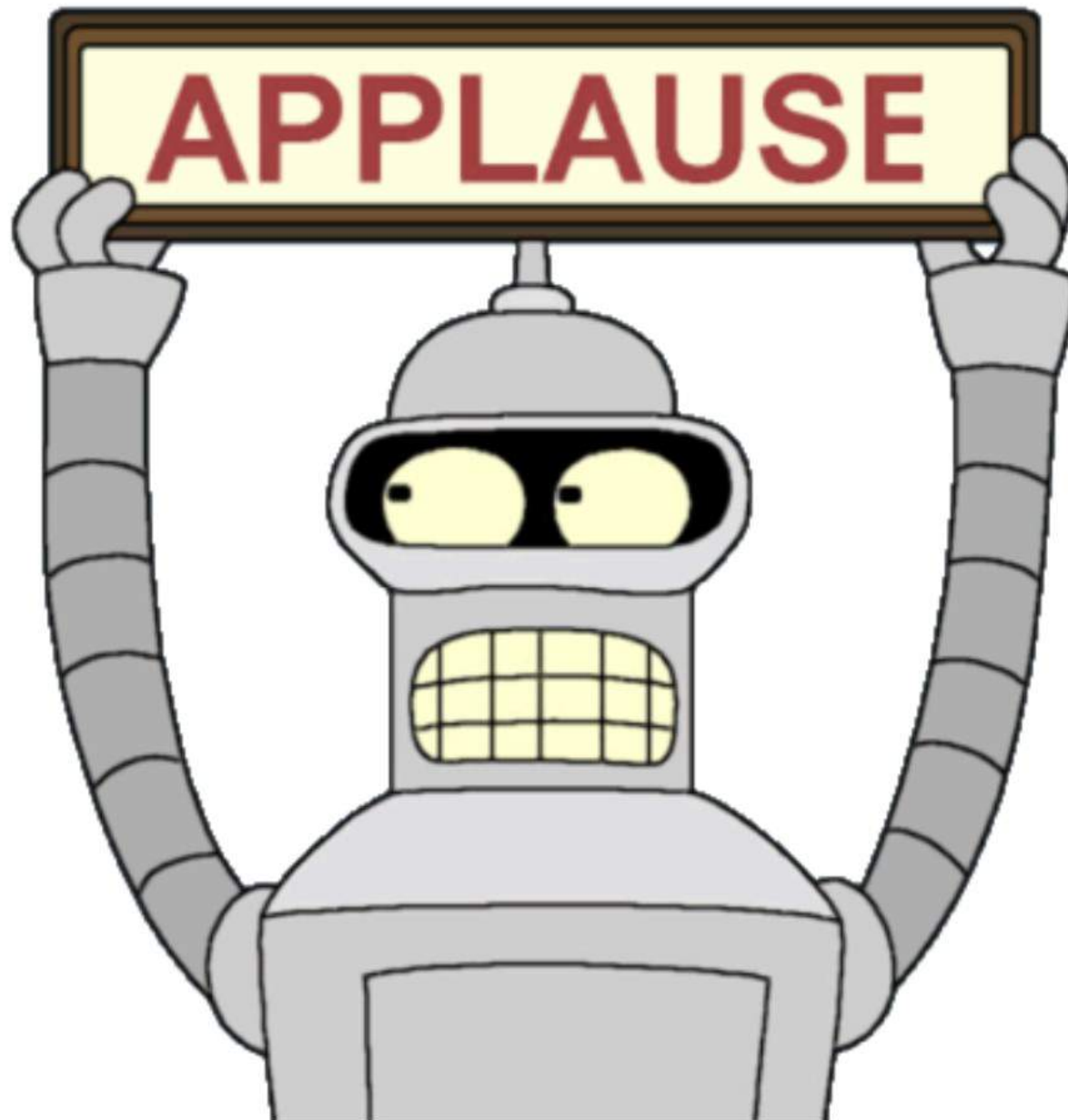
**IT'S NOT  
A BUG,  
IT'S A  
FEATURE.**

Приемка



# Что мы сделали:

- Разработали критерии, которым должно соответствовать любое требование
- Сделали шаблоны требований для типовых задач
- Создали единое место для хранения требований
- Внедрили тестирование требований
- Не начинаем работу над задачами до тестирования требований
- Проводим обсуждения задач на общих митингах и в общих чатах
- Перенесли acceptance сценарии на ранние стадии разработки
- Проводим приемочные тесты когда готова хотя бы часть функционала



Спасибо!

# Evgeny Tkachenko



Test Manager



***evgenij.tkachenko@inn.ru***



***innovateesting.blogspot.com***



***evgeny\_vagner***