

# گزارش تست فنی و تجربه کاربری

## بازی کاسب کار

تهیه شده در آزمایشگاه تست بازیاتو



از اینکه اتاق تست بازیاتو را برای بررسی بازی خود انتخاب کرده‌اید از شما سپاسگزاریم. در این فرایند بازی شما در ۹ مرحله مورد ارزیابی قرار می‌گیرد، در ادامه شناسنامه‌ی بازی در وبسایت بازیاتو و همچنین مراحل ک بازی شما در آن‌ها مورد ارزیابی قرار گرفته را مرور می‌کنیم.

### کاسب‌کار

گلیم‌گیمز (بلوط‌گیمز)

نسخه: 1.0.5

حجم: ۷۱ مگابایت (اندروید)

هزینه: رایگان با پرداخت درون‌برنامه‌ای

فاز توسعه: منتشر شده



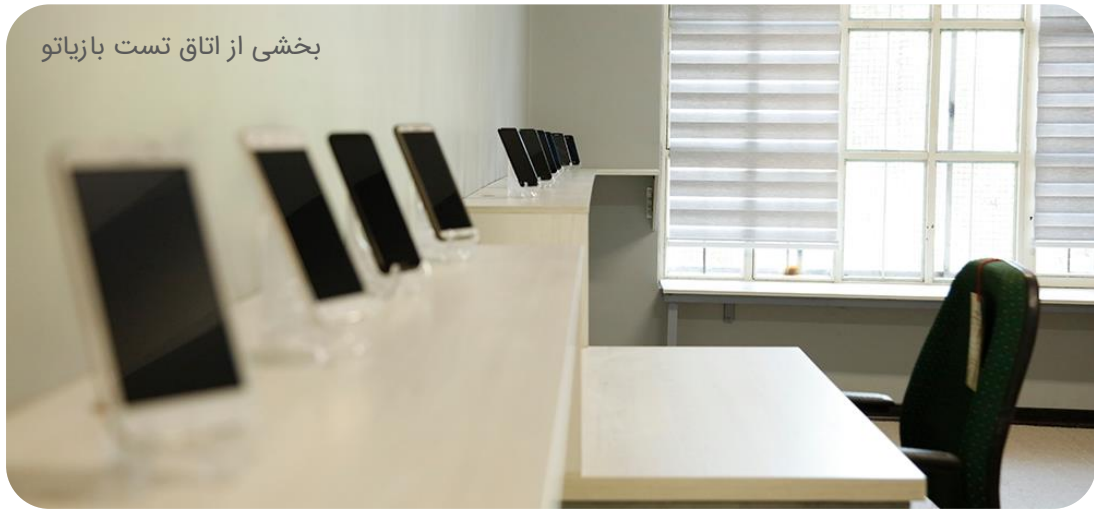
### بازی شما در فرایند ۹ مرحله‌ای زیر بررسی می‌شود:

نوع تست	پکیج ارائه‌شده در بازیاتو
تست سازگاری	🏆 🏆 🏆
تست عملکرد	🏆 🏆 🏆
آزمایش کارایی	🏆 🏆 🏆
آزمون تطابق	🏆 🏆 🏆
تست صدا	🏆 🏆 🏆
تست بازیابی داده	🏆 🏆
تست امنیتی	🏆 🏆
تست کاربردپذیری	🏆 🏆
تست جمعیت‌محور	🏆

🏆 پکیج برنزی

🏆 پکیج نقره‌ای

🏆 پکیج طلایی



در ادامه‌ی گزارش، مراحل بالا توضیح داده شده و نتایج حاصل از اجرای تست روی بازی شرح داده می‌شود.

## تست سازگاری

در این نوع تست به دنبال مشکلات عمومی درون بازی مثل به هم ریختگی رابط کاربری، خطاهای مربوط به مکانیک بازی، پایداری و یکپارچگی اطلاعات می‌گردیم و با بررسی ریزبینانه، چشم‌نواز بودن بازی را روی تمامی گوشه‌های محبوب و پرطرفدار بازار تضمین می‌کنیم.

### نتایج اجرای تست سازگاری روی بازی کاسب‌کار:

- انتخاب درست افراد نزدیک به هم در زمان شلوغی فروشگاه، به سختی امکان‌پذیر است.
- دکمه‌ی Back خود گوشی کار نمی‌کند و برای تجربه‌ی کاربری خوب، بهتر است این مشکل وجود نداشته باشد.
- اگر قبل از نمایش راهنمای تصویری با سرعت روی قفسه کلیک کنیم بازی هنگ می‌کند و امکان بازگشت و لغو آن راهنمای تصویری وجود ندارد:



- بعضی وقت‌ها محصول کامل ارتقا پیدا کرده اما راهنما از کاربر می‌خواهد تا دوباره آن محصول را ارتقا بدهد، در حالی که این امکان وجود ندارد و بازی روی حالت ارتقا قفل می‌شود:



- بخشی از بدن کاراکتر در صفحه‌ی خرید نمایش داده نمی‌شود:



- هنگام اعمال کد دعوت، اگر گوشی به اینترنت وصل نباشد (برای استفاده از این حالت باید آنلاین بود) هیچ خطایی دریافت نمی‌شود و با کلیک روی آن فقط علامت لودینگ به صورت موقت نمایش داده می‌شود.
- هنگام پخش صحبت مشتری، در برخی موارد آیکن صحبت کردن (آیکن مستطیل شکل با سه نقطه درونش) پشت کاراکتر قرار می‌گیرد:



- در مرحله آموزشی (مرحله اول) بدون دلیل موجهی دکمه Pause بازی غیرفعال است و کاربر برای توقف بازی مجبور است آن را ببندد.
- جا به جا شدن محتویات داخل پلاستیک هنگام آماده سازی برای دوخت و دریافت پول به ازای تحویل سفارش غلط [ویدیوشات ۱]
- نحوه ایجاد خطا معمولا با کمک یک محصول مشترک بین سفارش مشتری و موجودی میز است.



○ علاوه بر اسکرین شات‌های زیر، ویدیوی رخدادن این خطا نیز به همراه فایل الصاق شده است.

### ایجاد سفارش اشتباه:



### دریافت پول به ازای تحویل سفارش اشتباه:



- در بخشی از بازی، عملکردها هنگ کرده و هیچ واکنشی از بازی مشاهده نمی‌شود. نکته اینجاست بدون اینکه کاری کنیم، با اتمام زمان مشتری سکه مربوط به سفارش آن مشتری را دریافت میکنیم [ویدیوشات ۲]

○ تصویری از زمان هنگ کردن بازی:



○ زمان اضافه شدن بدون دلیل سکه‌ها:



## تست عملکرد

در تست عملکرد، بازی مورد بررسی را روی سخت‌افزارهای رایج (موبایل و تبلت) نصب و از اجرای صحیح آن روی دستگاه اطمینان حاصل می‌کنیم. این کار در چندین بازه مختلف انجام می‌شود تا از امکان بازگشت بازیکن به بازی مطمئن شویم.

### نتایج اجرای تست عملکرد روی بازی کاسب‌کار:

وضعیت اجرا	نوع دستگاه	وضعیت اجرا	نوع دستگاه
			<b>Samsung</b>
نصب و اجرای صحیح	S7 Edge	نصب و اجرای صحیح	J1 Ace
نصب و اجرای صحیح	S8 Plus	نصب و اجرای صحیح	J5 Pro
نصب و اجرای صحیح	Note 5	نصب و اجرای صحیح	J5 2016
نصب و اجرای صحیح	Note 8	نصب و اجرای صحیح	J7 Pro
نصب و اجرای صحیح	Tab 3 7.0	نصب و اجرای صحیح	J7 Prime
نصب و اجرای صحیح	Tab A 7.0	نصب و اجرای صحیح	A7 2017
نصب و اجرای صحیح	Tab A 10.1 2016	نصب و اجرای صحیح	Galaxy S5
			<b>Huawei</b>
نصب و اجرای صحیح	Y5 Prime 2018	نصب و اجرای صحیح	G610
نصب و اجرای صحیح	P Smart	نصب و اجرای صحیح	Honor 4C
			<b>LG</b>
نصب و اجرای صحیح	V20	نصب و اجرای صحیح	K10
نصب و اجرای صحیح	G6	نصب و اجرای صحیح	Q6
			<b>HTC</b>
نصب و اجرای صحیح	ME	نصب و اجرای صحیح	M8 eye
			<b>Lenovo</b>
نصب و اجرای صحیح	Tab 3 7	نصب و اجرای صحیح	A3500 Tab A7-50
			<b>Nokia</b>
		نصب و اجرای صحیح	3
			<b>Xiaomi</b>
نصب و اجرای صحیح	Mi 9	نصب و اجرای صحیح	5S Plus



## آزمایش کارایی

بررسی و مقایسه میزان منابع مصرفی، سرعت اجرا و فریم ریت بازی در بخش‌های متعدد، روال اصلی آزمون کارایی را تشکیل می‌دهد. این تست در بازی‌های آنلاین (بخصوص Real Time) و سه بعدی از اهمیت بالایی برخوردار است.

نتایج اجرای آزمایش کارایی روی بازی کاسب‌کار:

GPU	CPU	RAM		
-	5%	701 MB	قبل از اجرای بازی	G610
-	25%	877 MB	منو	
-	25%	886 MB	مراحل	
-	22%	800 MB	قبل از اجرای بازی	Tab A
-	47%	940 MB	منو	
-	41%	1.00 GB	مراحل	
1%	11%	710 MB	قبل از اجرای بازی	J5 2016
46%	43%	865 MB	منو	
49%	30%	927 MB	مراحل	
-	21%	2.36 GB	قبل از اجرای بازی	A7 2018
-	48%	2.53 GB	منو	
-	47%	2.55 GB	مراحل	
1%	30%	2.60 GB	قبل از اجرای بازی	V20
8%	55%	2.67 GB	منو	
12%	53%	2.70 GB	مراحل	
-	28%	2.78 GB	قبل از اجرای بازی	Mi 9
-	30%	2.91 GB	منو	
-	30%	3.03 GB	مراحل	

## آزمون تطابق

در این آزمایش با بررسی دستورالعمل مارکت‌های مورد نظر (گوگل پلی، مایکت، کافه‌بازار و...)، محتوای بازی برای رده سنی و موقعیت جغرافیایی اعلام شده بررسی می‌گردد. همچنین مجوزهای اخذ شده (Permissions) توسط بازی نیز جهت اعتماد بهتر کاربران مورد بازبینی قرار می‌گیرد.

### نتایج اجرای آزمون تطابق روی بازی کاسب‌کار:

- **امبهم** دسترسی به Call در اندروید، برای کاربران سوال‌برانگیز است. (احتمالا این مورد برای ویدئوهای تبلیغاتی استفاده می‌شود اما برای کاربران نامفهوم است)
- **بحرانی** ثبت اسکرین‌شات بدون اجازه از صفحه‌ی کاربر هنگام ارسال کد دعوت.
- **پیشنهاد** شاید برخی از صحبت‌های مشتریان برای رده‌ی سنی کودکان چندان مناسب نباشد. (در حالی که قشر قابل توجهی از مخاطبین این سبک بازی، همین کودکان هستند)
- مثل برخی از دیالوگ‌های مشتری زن جوان و شرخر

## تست بازیابی داده

تست بازیابی بررسی می‌کند که چگونه می‌توان اکانت بازی را در مقابل اتفاقات مختلفی همچون سرقت موبایل، خرابی‌های سخت‌افزاری و مشابه ایمن نگاه داریم و احتمال از بین رفتن اطلاعات را به صفر برسانیم.

### نتایج اجرای تست بازیابی داده روی بازی کاسب‌کار:

- **[نقطه قوت]** پس از حذف بازی و نصب مجدد، کاربر می‌تواند ادامه‌ی مراحل را طی کند و این یک نکته‌ی مثبت است.
- **[نقطه ضعف]** در حین اجرای مراحل، در صورتی که مشتری منتظر سفارش باشد و بین اپلیکیشن‌های مختلف سویچ کنیم (بازی در بک‌گراند فعال باشد) کاسه‌ی صبر مشتری ثابت باقی می‌ماند و کاهش پیدا نمی‌کند.
- **[نقطه قوت]** امکان عضویت در بازی می‌تواند، فرایند تعویض دستگاه توسط کاربر را ممکن سازد.
- **[نقطه ضعف]** امکان ذخیره‌ی مراحل بازی در Google Play Service وجود ندارد.

## تست امنیتی

این کار برای بررسی اولیه واکنش بازی در مقابل تهدیدات خارجی اجرا می‌شود. تهدیداتی مثل تلاش‌هایی برای دور زدن سیستم پرداخت، ورود و تزریق دستور به پایگاه داده، کشف الگوریتم رمزنگاری و اطلاعات حیاتی سرور (در صورت آنلاین بودن بازی).

### نتایج اجرای تست امنیتی روی بازی کاسب‌کار:

- **هک مموری**
  - **[هک شد]** امکان تغییر در سکه‌های ذخیره‌شده در فروشگاه (در گیم‌پلی بازی) وجود دارد (الماس‌ها از این طریق هک نشدند)
  - **[ایمن]** سکه‌ها و جم‌های اصلی بازی امن هستند و هک نشدند.
- **پرداخت درون‌برنامه‌ای**
  - **[ایمن]** هیچ آسیب‌پذیری یافت نشد.
- **هک ذخیره‌سازی اطلاعات**
  - **[ایمن]** اطلاعات هنگام ذخیره‌سازی به صورت رمز شده نگهداری می‌شوند.
- **هک Assets**
  - **[نامشخص]** دیتابیس SQLite شناسایی شد اما هنگام بررسی در بازی استفاده نمی‌شد.
- **هک کد (Mod)**
  - **[ایمن]** کدها به وسیله‌ی IL2CPP تا ۹۰٪ ایمن شده بودند و نفوذ از این طریق با توجه به پیچیدگی و زمان مورد نیاز، برای فرد متقلب به صرفه نیست.
- **پکت‌های آنلاین (Online Packets)**
  - **[هک شد]** امکان تغییر در پکت‌های ارسالی و دریافتی بازی وجود دارد و از این طریق امکان تغییر در داده‌ها و ارسال اطلاعات فیک وجود دارد.



## تست صدا

همان طور که می‌دانید صدا تاثیر به‌سزایی روی تجربه‌ی کاربری یک بازی دارد و تعامل کاربر با بازی را افزایش می‌دهد؛ در این تست، بارگذاری صحیح فایل‌های صوتی و کیفیت پخش روی گوشی‌های مختلف در هنگام انجام فرایندهای سنگین آزمایش می‌شود.

### نتایج اجرای تست صدا روی بازی کاسب‌کار:

مدل دستگاه	وضعیت اجرای صدا	کیفیت پخش	مدت زمان تست
LG Q6	اجرا صحیح	۹۵%	۳۰ دقیقه
Nokia 3	اجرا صحیح	۹۲%	۳۰ دقیقه
J7 Prime	اجرا صحیح	۹۶%	۴۵ دقیقه
Honor 4C	اجرا صحیح	۸۴%	۲۰ دقیقه
Lenovo A3500 Tab A7	اجرا صحیح	۸۱%	۶۰ دقیقه

اعداد بالا توسط پروفایلر اختصاصی اتاق تست بازیاتو محاسبه شده و با توجه به نهایی نبودن برنامه به طور قطعی قابل اتکا نیست ولی اجرای صحیح تمامی صدا و موزیک‌ها مورد تایید تستر انسانی است.



## تست کاربردپذیری

با توجه به نوع بازی، ماموریت‌هایی با زمان مشخص، برای تست بازی توسط تسترها طراحی می‌شود درصد موفقیت و بازخوردهای آن‌ها در طول این آزمایش می‌تواند ضرورت بازطراحی رابط کاربری بازی را تخمین زده و به بهبود نرخ تبدیل‌های درون بازی کمک کند.

نتایج اجرای تست کاربردپذیری روی بازی کاسب‌کار:

پرسونای افراد:

کاربر	جنسیت	سن
۱	آقا	۲۴
۲	آقا	۲۱
۳	آقا	۲۴
۴	خانم	۱۷
۵	خانم	۲۶

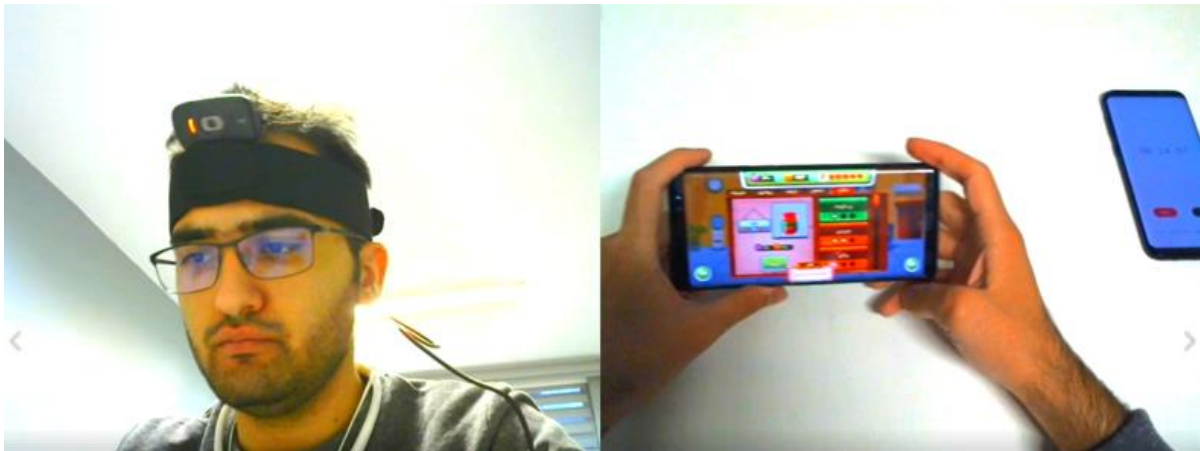
تصاویری که در ادامه پیوست شده بخش‌هایی از ویدئوهای ضبط شده از انجام بازی توسط بازیکنان متعددی است که در آزمون کاربردپذیری شرکت کرده اند.

تصاویر کاربر چهارم و پنجم در این گزارش وجود ندارد و نتایج در قالب پیشنهادهای تخصصی به این فایل اضافه گردیده است. (به درخواست کاربر)

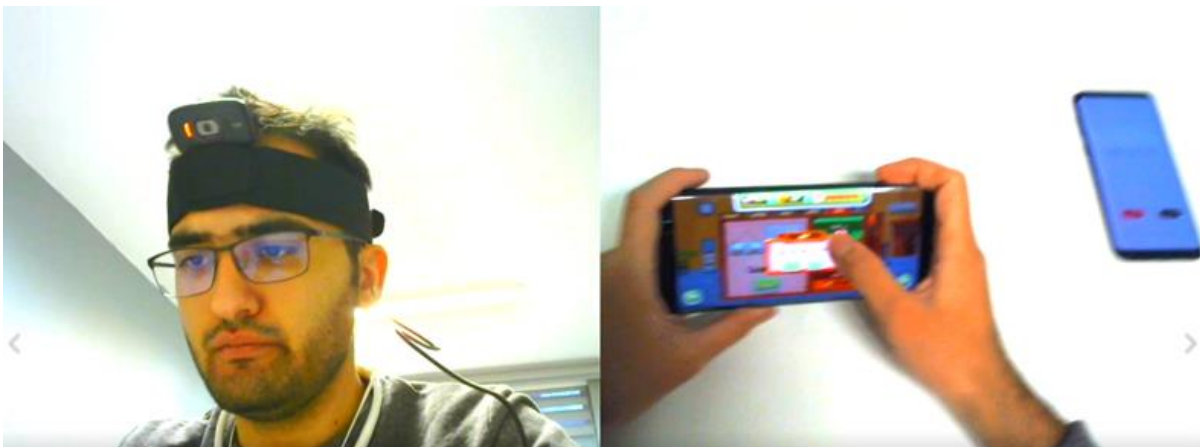
## تستر اول:

به نظر می‌رسد، کاربر متوجه نمی‌شود ارتقای محصولات چه تاثیری در رشد بازی خواهد داشت:

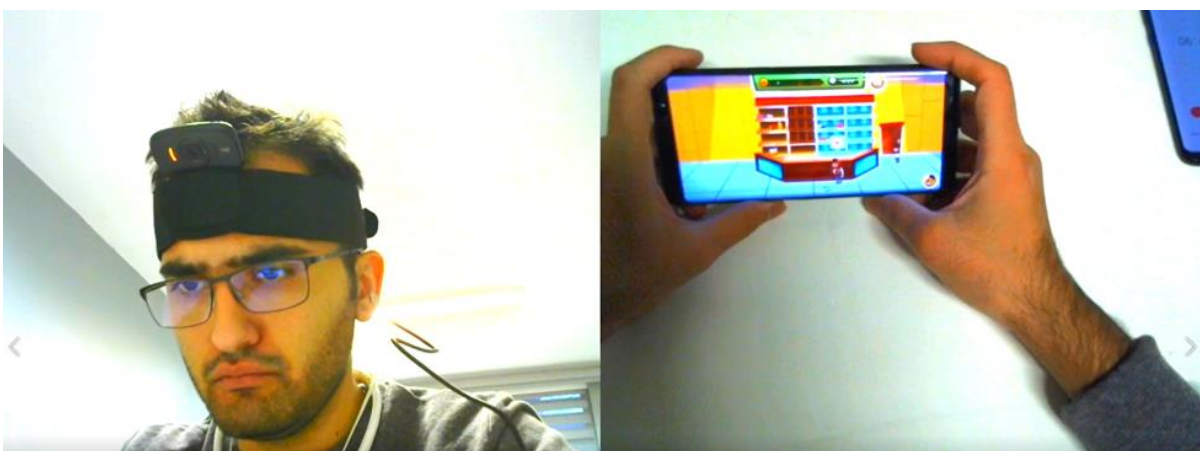
حالت عادی چهره، درحین بازی:



هنگام مواجه شدن با ارتقای محصولات:



به نظر می‌رسد، کاربر نتوانسته متوجه شود مشتری چه محصولی احتیاج دارد:

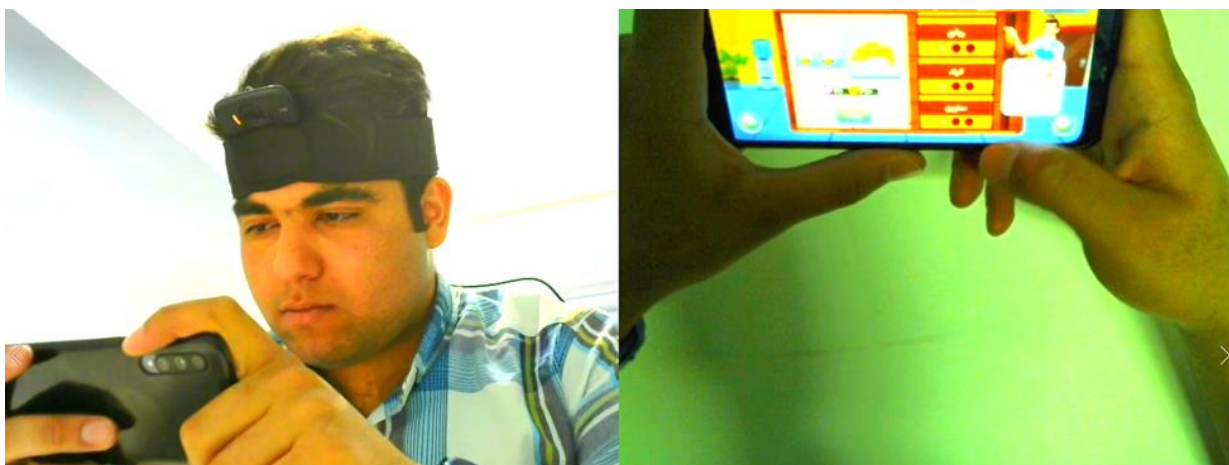


به نقل از خود تستر: محصولات سوسیال، هات‌داگ و کالباس، در برخورد اول شبیه به هم بودند و تا قبل از ورود به پیشخوان نتوانستم تمایزی میان آن‌ها قائل شوم.

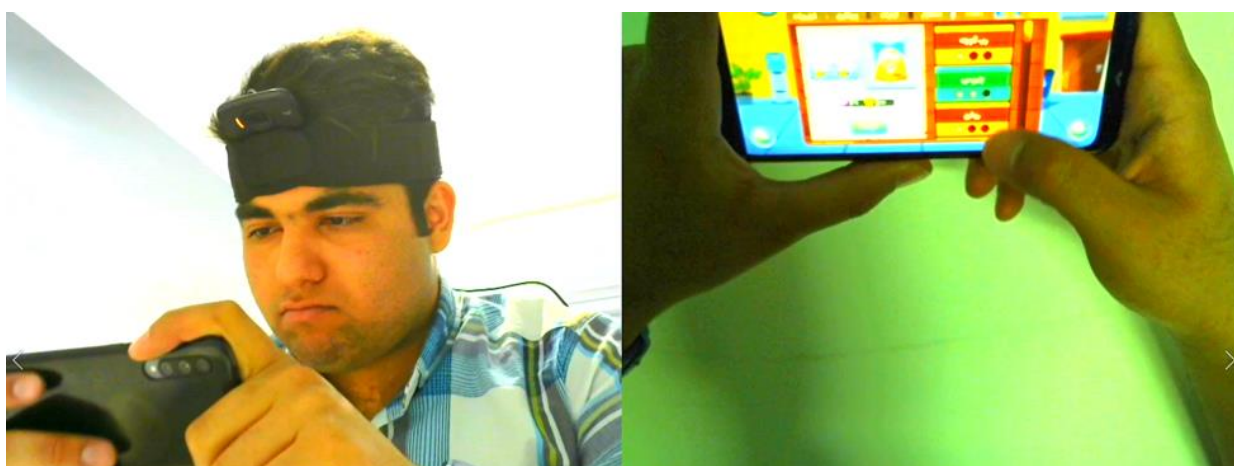
## تستر دوم:

به نظر می‌رسد، کاربر متوجه نمی‌شود ارتقای محصولات چه تاثیری در رشد بازی خواهد داشت:

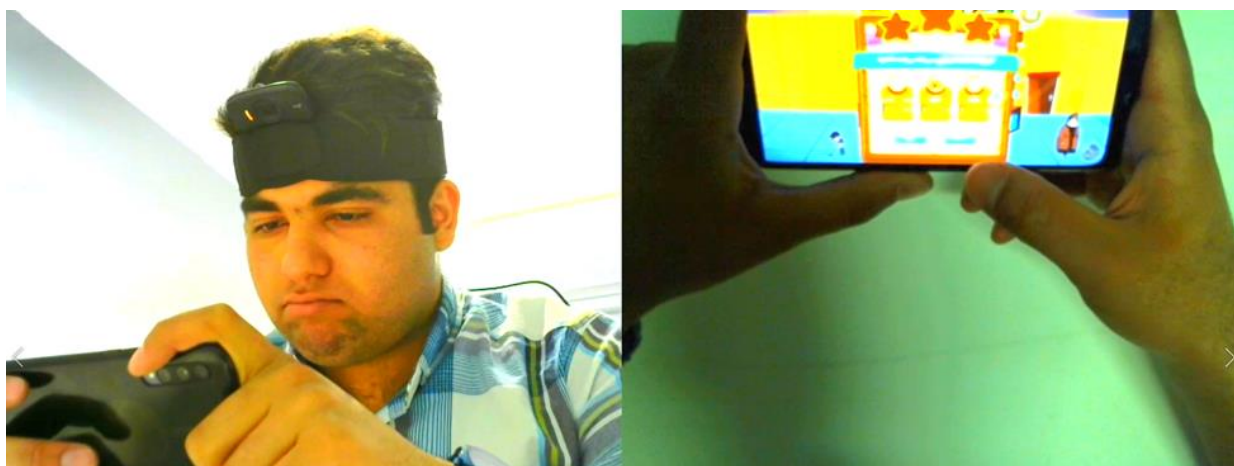
حالت عادی چهره، درحین بازی:



هنگام مواجه شدن با ارتقای محصولات:



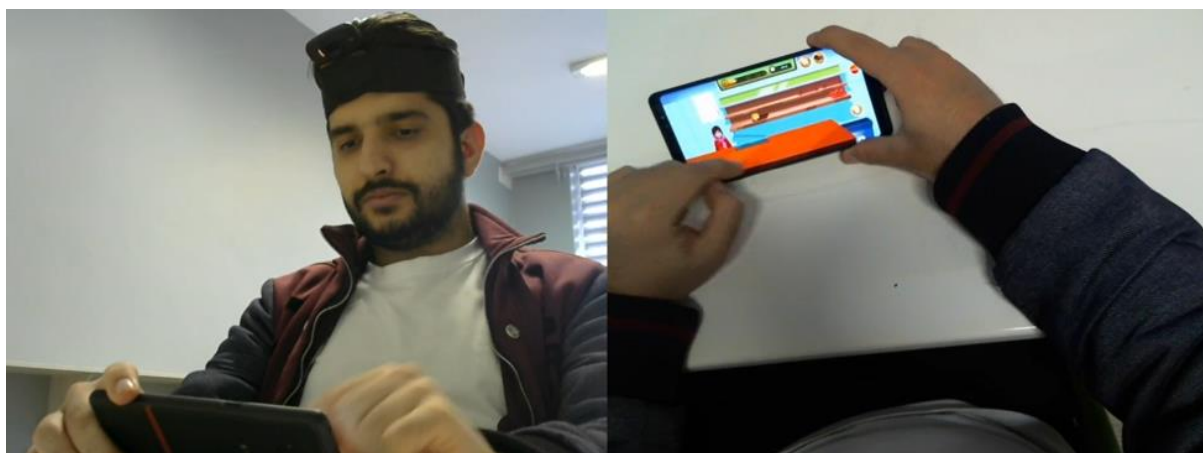
به نظر می‌رسد، کاربر انتظارات بیشتری پس از اتمام مرحله داشته و چندان از به‌اتمام رسیدن این مرحله خوشحال نیست:



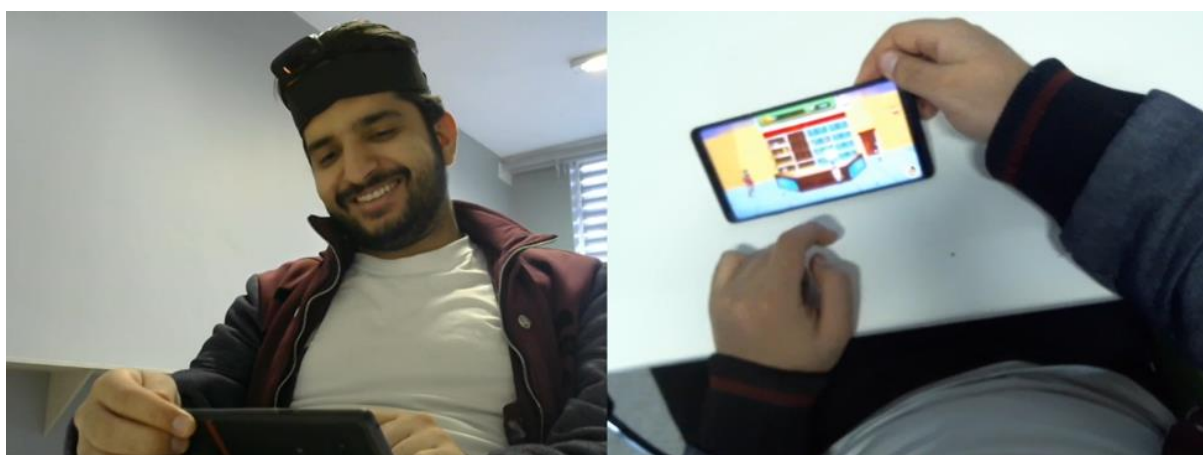
## تستر سوم:

در این لحظه، به نظر می‌رسد صحبت کاراکترها برای کاربر جذاب است:

حالت عادی چهره، در حین بازی:



هنگام مواجه شدن با صحبت‌های کاراکتر:



در جدول زیر، امتیازی که تسترها در ابتدای بازی (تا ۲ مرحله) به بازی داده‌اند، در مقایسه با امتیاز نهایی آن‌ها (اتمام حداقل ۵ مرحله) باهم مقایسه شده است، امتیازها از ۱۰۰ است.

تستر	امتیاز ابتدایی	امتیاز نهایی
۱	۸۵	۷۵
۲	۷۸	۶۸
۳	۷۵	۸۰
۴	۷۰	۶۵
۵	۶۰	۸۰



## تست جمعیت محور

در این تست بازی شما به دست جامعه هدفی که با توجه به کاربران و بازیکنان احتمالی انتخاب می‌شوند می‌رسد و آن‌ها با تجربه‌ی اپلیکیشن، نظرات و انتقادات خود را به تیم ناظر منتقل می‌کنند. بررسی و تحلیل این نظرات می‌تواند به تعیین استراتژی معرفی و بروزرسانی‌های آتی محصول کمک کند. در این آزمایش، بازیکن صرفاً بازی را تجربه می‌کند و قرار نیست ماموریت مشخصی را انجام دهد و همچنین نظارت کمتری روی رفتار وی در بازی وجود دارد، در عوض جامعه بزرگ‌تری بازی را تجربه می‌کنند و توسعه دهنده به نظرات بیشتری دسترسی پیدا می‌کند.

### نتایج اجرای تست جمعیت محور روی بازی کاسب کار:

در این تست، نظرات دو قشر مختلف از کاربران قرار داده شده است:

- بازیکنانی که به صورت هدفمند بازی می‌کنند. (تسترهای اتاق تست)
- افرادی که به صورت تفریحی بازی می‌کنند و به صورت طبیعی و معمول بازی دانلود می‌کنند. (بازیکنان ریموت)

با توجه به هدف تست جمعیت محور، در این گزارش تا حد زیادی سعی شده از ویرایش نظر افراد مختلف خودداری شود، علاوه بر این نظرات شامل دیدگاه‌های شخصی افراد است و احتمال منطقی نبودن آن‌ها وجود دارد.

### تسترهای اتاق تست:

#### پرسونای افراد:

کاربر	جنسیت	سن	بازی مورد علاقه	مدت زمان بازی در هفته	دستگاه
۱	آقا	۱۹	NBA 2K19	۲۰	Note 8
۲	آقا	۲۱	کلش رویال	۳۴	G6
۳	آقا	۲۴	کلش آوکلنز	۱۴	J5 Pro
۴	خانم	۲۲	آمیرزا	۶	J4 Plus
۵	آقا	۱۵	پابجی موبایل	۲۱	Mi 9
۶	آقا	۲۳	آسفالت	۴	S9
۷	خانم	۲۰	Swipe Break Breaker	۲	V20



## نظرات:

- بهتر است تا زمانی که امکان ارتقای محصولات فروشگاه وجود ندارد، صفحه‌ی ارتقا در ابتدای بازی به کاربر نمایش داده نشود.
- اعلام آمدن مشتری جدید، زودتر از رسیدن مشتری‌ها در فروشگاه نمایش داده می‌شود.
- کد دعوت شبیه شماره‌ی موبایل به نظر می‌رسد.
- اعلام آمدن مشتری مشخص نیست.
- دکمه‌های منوی سمت راست بازی مبهم است (دعوت از دوستان، ماموریت‌ها و...)
- امکان ثبت کد دعوت وقتی یکبار صفحه‌ی درج کد را ببندیم وجود ندارد (مثلا اگر کد را بعدا از دوستم بگیرم)
- در قسمت تنظیمات و بخش بازیابی خرید، ایده‌ی استفاده از شماره‌گیر گوشی جالب بود اما کار با دکمه‌های گوشی مجازی چندان راحت نبود. همچنین بهتر است پس از ارسال موفق یک کد صفحه پاک شود.
- ساعت بالای پیش‌خوان بی‌کاربرد است و ساعت بی‌معنی را نمایش می‌دهد.
- در نمایش نارضایتی و خوشحالی مشتریان، می‌توان از زبان بدن و حرکات نیز استفاده کرد و تنها به صدا بسنده نکرد.
- هنگام ارتقا، رگ‌گوجه چرا به سس تبدیل می‌شود
- بازی چالش هیجان‌انگیزی را دنبال نمی‌کند.
- سرعت رشد و تکامل بازی خوب است ولی آموزش زیاد نیست.
- کیفیت صدای کاراکترها می‌توانست بهتر باشد.
- میزان زمان انتظار و حجم سفارشات باهم سازگاری خوبی ندارد.
- ساعت مرحله می‌توانست با ساعت گوشی تنظیم شود.
- بهتر بود وقتی مشتریان سفارشات غلط تحویل می‌گیرند فروشنده جریمه شود (در کنار کاهش ستاره‌ها)، نه اینکه فقط سفارش را تحویل نگیرند.
- طراحی کاراکترها و محیط بازی بسیار زیبا و دلنشین است.
- بهتر بود برای رسیدن به مراحل خاص، تعداد ستاره‌ها اهمیت داشته باشد تا مخاطب با یک چالش روبه‌رو شود.
- ساختمان‌های منوی اصلی می‌توانند تنوع بیشتری داشته باشند نه اینکه صرفا برای پر کردن فضا استفاده شود.
- مدت زمان اتمام مراحل (۴ دقیقه‌ای) برای کاربران خسته‌کننده است.
- سکه‌های درون بازی کمی ساده طراحی شده و می‌توانند جذابیت بیشتری داشته باشد.
- اگر مشتریان منتظر بمانند، به‌صورت خودکار وارد محیط هر قفسه می‌شوند و این زیاد جالب نیست (بدون اینکه کاربر مشتری را انتخاب کند)

- تغییرات محیطی داخل و خارج فروشگاه بهتر است باهم هماهنگ باشند، مثلا زمستان شده و محیط داخلی نیاز به بخاری دارد.
- در ابتدای بازی مشخص نبود که با استفاده از دکمه‌ی سطل زباله می‌توانیم محصولات را از پیش‌خوان حذف کنیم.
- امکان اینکه به‌طور همزمان، از یک پیش‌خوان به دو مشتری رسیدگی کنیم، وجود ندارد (به عنوان مثال به‌صورت همزمان اجناس مورد نیاز دو نفر را آماده کنیم)
- در صورتی که مشتری یک واحد از محصولی را احتیاج داشته باشد و بازیکن اشتباهات بیش از یک واحد را انتخاب کند (مثلا ۲ مرتبه روی محصول یکسان تپ کند) هیچ راه بازگشتی وجود نداشته و ناچارا باید کل محصولات را به سطل بازیافت انتقال دهیم.
- نحوه‌ی پر کردن قفسه‌ها توسط شاگرد می‌تواند واقعی‌تر طراحی شود.
- تغییر حاصل از ارتقای محصولات چندان محسوس نیست، در حالی که به عنوان مثال ارتقای دستگاه دوخت به‌طور واضح افزایش سرعت کار را نشان می‌دهد.
- برخی از محصولات می‌توانستند بومی‌تر طراحی شوند، به عنوان مثال شکل پنیر اصلا شبیه پنیرهای موجود در ایران نیست.
- تفاوتی بین اینکه محصول را دیر یا زود به مشتری تحویل بدهیم وجود ندارد، فقط اگر دیر به مشتری تحویل دهیم عصبانی می‌شود.
- اگر برای مدتی روی بازی تپ نکنیم، صفحه‌ی گوشی خاموش می‌شود، این موضوع برای مواقعی که منتظر آماده شدن سفارش هستیم چندان جالب نیست.

تعداد بازیکنان	میانگین سنی	میانگین امتیاز به بازی
۴۶	۲۱	۴/۱

نظرات کاربران (توجه داشته باشید که نظرات تکراری حذف شده‌اند):

- آیگون بازی می‌توانست مفهومی‌تر و مرتبط‌تر طراحی شود.
- اسم بازی، به‌خوبی مفهوم را نمی‌رساند.
- جذابیت زاویه‌ی دید کم است.
- موسیقی ابتدای بازی خیلی سنتی و جذاب است ولی ارتباط چندانی با موضوع بازی ندارد.
- چرا برای پیشرفت در بازی باید اینقدر پول خرج کنیم.
- بازی در عین جذابیت اعتیادآور نیست.
- اوایل بازی که سرعت عمل کمتر است، بازی به سختی پیش می‌رود.
- بعضی از صحبت‌های خریداران فروشگاه برای افراد کم‌سن مناسب نیست.
- در ابتدای بازی نمی‌دانستم که می‌توانم با دیدن ویدئو فرصت رایگان داشته باشم.
- مدت زمان ویدئوی تبلیغاتی خیلی زیاد است.
- چرا سرعت پیشرفت در بازی اینقدر کم است.
- محیط بازی خیلی جذاب و دوست‌داشتنی است.
- چرا امکان صدا زدن بی‌دلیل شاگرد وجود دارد، با اینکه قفسه‌ها پر هستند، همچنان شاگرد حاضر شده و انیمیشن پر کردن اجرا می‌شود.
- بهتر است نیاز مشتریان متناسب با سن و کاراکتر انتخاب شود، مثلا یک بچه چرا باید رب و روغن بخرد و یک پیرزن چیپس و سوسیس (:
- از تجربه‌ی بازی‌هایی مثل سفره‌چی و بابا‌پر بیشتر لذت بردم و چالش‌های بیشتری برای سرگرمی داشت.
- صحبت‌های خریداران خیلی جالب و خنده‌دار است.
- بعد از مدتی بازی کردن، خسته‌کننده می‌شود.
- برش کالباس (مثلا به اندازه‌ی ۱/۲ محصول) خیلی سخت بود.
- بعد از مدتی مشتریان تکراری می‌شوند و اگر مشتریان جدید به بازی اضافه نشود، بازی به شدت کسل‌کننده خواهد شد.
- چرا ۳ تا شاگرد آقا داریم و فقط ۱ شاگرد خانم.
- فعالیت‌های روتین، کاربران جوان‌تر را چندان درگیر بازی نمی‌کند و به نظر می‌رسد که بازی صرفا برای کودکان جذاب است.

- اینکه امکان ارتقا و پیشرفت هایپرمارکت وجود دارد، به جذابیت بازی افزوده است.
- اگر این امکان وجود داشت که آزادی بیشتری در بازی داشته باشیم جالبتر بود، الان فقط محدود به زدن چند دکمه و کار تکراری هستیم.
- بازی خیلی نوتفیکیشن ارسال می‌کند و تقریباً کلافه‌کننده است.
- هنگام خرید شاگرد جدید، نمی‌توانیم از شاگردهای قبلی استفاده کنیم.
- می‌توان امکان داشتن تخفیف و حساب دفتری هم برای مشتریان تعریف کرد، مثلاً اگر مشتری بد حساب شد، از دادن محصول به اون خودداری شود، این موضوع می‌تواند به جذابیت بیشتری بازی منجر شود.

## مشخصات سخت‌افزاری دستگاه‌های موجود در اتاق تست:

Display	OS	GPU	CPU	Memory	نوع دستگاه
					<b>Samsung</b>
4.3" – 5:3	5.1.1	Mali-400MP2	Spreadtrum SC9830	1 GB	J1 Ace
6.0" – 18.5:9	8.1	Adreno 308	Snapdragon 425	2 GB	J4 Plus
5.2" – 16:9	7.0	Mali-T830 MP1	Exynos 7870 Octa	3 GB	J5 Pro
5.2" – 16:9	7.1.1	Adreno 306	Snapdragon 410	2 GB	J5 2016
5.5" – 16:9	7.0	Mali-T830 MP1	Exynos 7870 Octa	3 GB	J7 Pro
5.5" – 16:9	6.0.1	Mali-T830 MP1	Exynos 7870 Octa	3 GB	J7 Prime
5.5" – 16:9	8.0	Mali-T830MP3	Exynos 7880	3 GB	A7 2017
6.0" – 18.5:9	9.0	Mali-G71	Exynos 7585	4 GB	A7 2018
5.1" – 16:9	4.4.2	Adreno 330	Snapdragon 801	2 GB	Galaxy S5
5.5" – 16:9	6.0	Adreno 530	Snapdragon 820	4 GB	S7 Edge
6.2" – 18.5:9	8.0	Mali-G71 MP20	Exynos 8895	4 GB	S8 Plus
5.7" – 16:9	5.1.1	Mali-T760MP8	Exynos 7420 Octa	4 GB	Note 5
6.3" – 18.5:9	9.0	Mali-G71 MP20	Exynos 8895	6 GB	Note 8
7.0" – 16:9	4.1.2	PowerVRSGX540	Marvell PXA986	1 GB	Tab 3 7.0
7.0" – 16:10	5.1.1	Adreno 306	Snapdragon 410	1.5 GB	Tab A 7.0
10.1" – 16:10	8.1	Mali-T830 MP1	Exynos 7870 Octa	3 GB	Tab A 10.1 2016
					<b>Huawei</b>
5.0" – 16:9	4.2.1	PowerVRSGX544	Mediatek MT6589	1 GB	G610
5.2" – 16:9	6.0	Mali-T830MP2	HiSilicon Kirin 650	2 GB	Honor 4C
5.45" – 18:9	8.1	PowerVRGE8100	Mediatek MT6739	2 GB	Y5 Prime 2018
6.2" – 19.5:9	9.0	Mali-G51 MP4	Hisilicon Kirin 710	3 GB	P Smart



					<b>LG</b>
5.3" – 16:9	6.0	Adreno 306	Snapdragon 410	1 GB	K10
5.5" – 18:9	7.1.1	Adreno 505	Snapdragon 435	4 GB	Q6
5.7" – 16:9	9.0	Adreno 530	Snapdragon 820	4 GB	V20
5.7" – 18:9	9.0	Adreno 530	Snapdragon 821	4 GB	G6
					<b>HTC</b>
5.0" – 16:9	4.4.4	Adreno 330	Snapdragon 801	2 GB	M8 eye
5.2" – 16:9	5.2	PowerVRG6200	Helio X10	3 GB	ME
					<b>Lenovo</b>
7.0" – 16:10	4.2.2	Mali-400MP2	Mediatek MT8382	1 GB	A3500 Tab A7-50
7.0" – 16:9	5.0	Mali-T720MP2	Mediatek MT8161	1 GB	Tab 3 7
					<b>Nokia</b>
5.0" – 16:9	7.0	Mali-T720MP1	Mediatek MT6737	2 GB	3
					<b>Xiaomi</b>
5.7" – 16:9	6.0	Adreno 530	Snapdragon 821	4 GB	5S Plus
6.4" – 19.5:9	10.0	Adreno 640	Snapdragon 855	8 GB	Mi 9
					<b>Apple</b>
4.7" – 16:9	iOS 12.4.4	PowerVRGX6450	Apple A8	1 GB	iPhone 6
4.7" – 16:9	iOS 13.3	PowerVRSeries7X	Apple A10 Fusion	2 GB	iPhone 7
9.7" – 4:3	iOS 7.0	PowerVRG6430	Apple A7	1 GB	iPad Air