

1. Wprowadzenie

1.1 Opis produktu, wymagania

Aplikacja konferencyjna stworzona z myślą edukacyjną, dla uczniów, studentów oraz wykładowców. Jej głównym celem było umożliwienie kontaktu “twarzą w twarz” obu stron oraz przesyłania odpowiednich materiałów dla prowadzącego.

1.2 Zespół i role

Każda z niżej wymienionych ról była wykonywana grupowo.

- Wygląd strony
- Logowanie
- Chat
- Strona materiałów
- Uruchomienie serwera

2. Zakres prac

Użyte środowiska i edytory: Visual Studio Code, Notepad++.

Przetestować chcemy funkcjonalności aplikacji, działanie audio i wideo.

3. Podejście do testowania

Wykonywane testy były manualne.

4. Opis środowiska testowego

Wersja systemu: Windows 10 wersja 1809

Użyte przeglądarki: Google Chrome, Microsoft Edge, Mozilla Firefox, Opera.

Dodatkowe programy: Node.js

5. Opis test scenariuszy

- Test uruchomienie serwera lokalnego:

- W pierwszej kolejności należy otworzyć ‘wiersz poleceń’ komendą:
cmd
- Następnie podać ścieżkę, gdzie znajduje się aplikacja: cd *ścieżka*
- Uruchomić serwer komendą: node app.js
- Włączyć przeglądarkę i wpisać: localhost:3000

Oczekiwanym wynikiem jest włączenie się aplikacji. Test wyszedł pomyślnie. Działa on na przeglądarkach: Google Chrome, Avast Secure Browser

- Podłączenie się kamerą i mikrofonem:

- Należy włączyć opcję ‘Join’.
- Następnie opcję ‘start video’ i udzielić zgodę przeglądarce na korzystanie z kamery komputera.
- Podobnie z opcją ‘Start audio’.

Oczekiwanym wynikiem jest obraz z kamery oraz dźwięk z mikrofonu. Test wyszedł pomyślnie.

- Test chatu:

- Po prawej stronie ekranu, na głównej stronie aplikacji widnieje okno ‘chatu’.
- Możemy wpisywać w okienko tekst, który następnie pojawia się wyżej.

Test uważa się za połowicznie udany, ponieważ pomimo tego, że wiadomości są wysyłane to nie ma historii chatu kolejnych kartach przeglądarki.

- Test na przesyłanie pliku:

- W podstronie “materiały” należy kliknąć “Prześlij pliki”;
- Na kolejnej podstronie należy wybrać “prześlij plik”.
- Wybrać plik z komputera.
- Kliknąć “OK”.

Oczekiwane jest przesłanie pliku na serwer lokalny i zapisanie go w folderze “uploads”.

Test wykonany pomyślnie.

- Test logowania:

- Należy ze strony ‘Materiały’ przejść przez ‘Zaloguj się’ do strony logowania.
- Kliknąć ‘Wyloguj się’, a następnie wpisać dane: e-mail, hasło.
- Wybrać opcję ‘ Zarejestruj się’, następnie ‘Zaloguj się’, później ‘ Pokój’.

Strona przeniesie nas do głównej aplikacji.

Oczekiwanym wynikiem jest komunikat: Witaj! Dołączyłeś do spotkania *e-mail*!

Nie zawsze jednak test wychodzi pomyślnie. Prawdopodobnie zależy to od przeglądarki.

6. Tabela z iteracjami testów

Test	Wynik
Uruchomienie serwera	Pozytywny
Podłączenie się kamerą i mikrofonem	Pozytywny
Chatu	Pozytywny/ Negatywny
Przesyłanie pliku	Pozytywny
Logowania	Pozytywny/ Negatywny

7. Opis testów, które nie działają poprawnie

Testem, który nie wyszedł pomyślnie był test na logowanie do spotkania.

Opis:

- Należy ze strony ‘Materiały’ przejść przez ‘Zaloguj się’ do strony logowania.
- Kliknąć ‘Wyloguj się’, a następnie wpisać dane: e-mail, hasło.
- Wybrać opcję ‘ Zarejestruj się’, następnie ‘Zaloguj się’, później ‘ Pokój’.
- Strona przeniesie nas do głównej aplikacji.
- Oczekiwanym wynikiem jest komunikat: Witaj! Dołączyłeś do spotkania *e-mail*!

Nie zawsze jednak test wychodzi pomyślnie. Prawdopodobnie zależy to od przeglądarki.

Ryzyko dla klienta: duże.

Testem, który nie wyszedł w pełni pomyślnie był test chatu.

Opis:

- Po prawej stronie ekranu, na głównej stronie aplikacji widnieje okno ‘chatu’.
- Możemy wpisywać w okienko tekst, który następnie pojawia się wyżej.

Test uważa się za połowicznie udany, ponieważ pomimo tego, że wiadomości są wysyłane to nie ma historii chatu kolejnych kartach przeglądarki.

Ryzyko dla klienta: średnie.