



Durata curs: 4 cursuri x 6 ore

# Introducere în Mobile Testing

## Descrierea cursului

La nivel mondial, traficul mobil deține 56% din totalul traficului de Internet. Companiile software recunosc deja valoarea investiției în dezvoltarea aplicațiilor mobile, astfel că testarea acestora este din ce în ce mai importantă pentru orice companie care dorește să rămână competitivă.

“**Introduction to Mobile Testing**” este un curs intensiv, care acoperă procesul prin care software-ul este testat pentru funcționalitatea, utilitatea și consistența acestuia. Vei învăța teoria, metodele practice și le vei exersa testând aplicațiile create special pentru acest curs.

## Programa

### ZIUA 1: INTRODUCTION - THEORY

1. Course introduction
2. Introduction to Mobile Testing
  - a. Brief history of the Mobile World
  - b. The need of mobile testing
  - c. Main differences between Mobile QA and Web QA
  - d. Challenges for Mobile QA Engineers
3. Mobile Testing 101
  - a. Mobile ecosystem
  - b. Mobile app lifecycle
  - c. Mobile app testing lifecycle
  - d. Device differences
  - e. Specific types of testing for mobile apps
4. Environments, Architecture and Tools
  - a. Differences between browser, native and hybrid applications
  - b. Generic mobile app architecture
  - c. Devices, emulators and simulators
  - d. Specific tools used in mobile testing



## ZIUA 2: MOBILE TESTING DEEP DIVE - THEORY AND PRACTICE

1. iOS
  - a. Human Interface Guidelines
  - b. Submission Review Guidelines
  - c. Apple Compliance Testing Checklist
2. Android
  - a. Material Design Guidelines
  - b. Submission Review Guidelines
  - c. Android Compliance Testing Checklist
3. Environment Setup
4. Test Planning and Design
5. Push Notifications and Local Notifications

## ZIUA 3: UNDERSTANDING THE USERS – TEAM WORKSHOP

1. Deep dive into usability testing
  - a. Know your target audience
  - b. What are Personas?
  - c. How to build Personas
2. Hands-on Testing Session
  - a. Build your own personas
  - b. Design usability test cases
  - c. Execute test cases
  - d. Compile Report
3. Engrained Usability Sessions
  - a. What is an Engrained Usability Session
  - b. Reports Comparison and Conclusions

## ZIUA 4: TESTING SESSION – HANDS ON PRACTICE

1. Raising defects for mobile apps
2. Specific Mobile Testing Session

Each session includes test type definition, test case design, execution and reporting:

  - a. Functional
  - b. Performance
  - c. Interruption
  - d. Connectivity
  - e. Localization
3. Knowledge Validation
4. Closing Ceremony