

ПРИЛОЖЕНИЕ В. СЦЕНАРИЙ ТЕСТОВЫХ ИСПЫТАНИЙ

АННОТАЦИЯ

В данном программном документе приведен сценарий тестовых испытаний на разработку мобильного приложения для курьеров службы курьерской доставки «DP Stuff Provider».

В разделе «Цель испытаний» указана цель проведения испытаний. В разделе «Требования к программе» указаны требования, подлежащие проверке во время испытаний и заданные в техническом задании на программу В данном программном документе, в разделе «Требования к программной документации» указан состав программной документации, предъявляемый на испытания.

В разделе «Средства и порядок испытаний» указаны технические и программные средства, используемые во время испытаний, а также порядок проведения испытаний.

В разделе «Методы испытаний» приведено описание используемых методов испытаний.

В разделе «Тестовые примеры и результаты» приведены таблицы с результатами тестовых испытаний.

СОДЕРЖАНИЕ

Аннотация	1
1. ОБЪЕКТ ИСПЫТАНИЙ	3
1.1. Наименование объекта	3
1.2. Область применения объекта	3
1.3. Обозначение испытуемой программы	3
2. ЦЕЛЬ ИСПЫТАНИЙ	4
3. ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММЕ	5
3.1. Схема тестирования	5
3.2. Требования, подлежащие тестированию	5
4. СРЕДСТВА И ПОРЯДОК ИСПЫТАНИЙ	6
5. МЕТОД ИСПЫТАНИЙ	7
6. ТЕСТОВЫЕ ПРИМЕРЫ	8
6.1. Возможности перехода между окнами	8
6.2. Возможность передачи команд при помощи Api	8
6.3. Возможность сохранения данных	9
6.4. Возможность изменения данных	10
6.5. Возможность подключения к Bluetooth	11
6.6. Возможность просмотра списка устройств Bluetooth	11
6.7. Возможность просмотра списка программ	11

1. ОБЪЕКТ ИСПЫТАНИЙ

1.1. Наименование объекта

Мобильное приложения для курьеров службы курьерской доставки «DP Stuff Provider».

1.2. Область применения объекта

Программа предназначена к применению в профильных подразделениях ООО «DP Stuff Provider».

1.3. Обозначение испытываемой программы

Наименование - «DP Stuff Provider».

2. ЦЕЛЬ ИСПЫТАНИЙ

Целью проведения испытаний является проверка соответствия разработанной программы требованиям.

3. ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММЕ

3.1. Схема тестирования

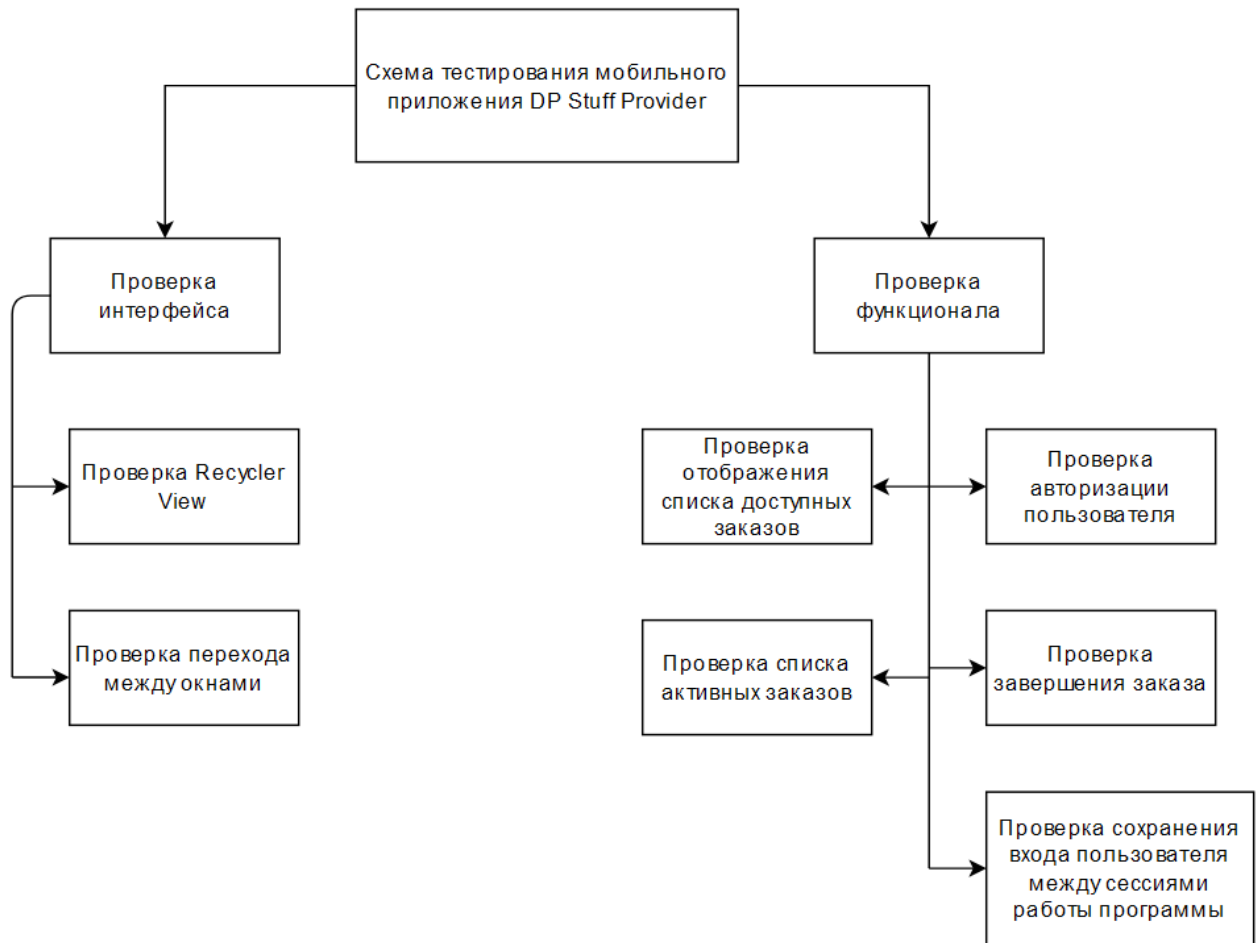


Рисунок 1 - Схема тестирования

3.2. Требования, подлежащие тестированию

- Возможность перехода между окнами;
- Возможность корректного отображения информации в RecyclerView View;
- Возможность корректного отображения списка доступных заказов;
- Возможность корректного отображения списка активных заказов;
- Возможность авторизации пользователя;
- Возможность завершения заказа;
- Возможность сохранения входа пользователя между сессиями работы приложения.

4. СРЕДСТВА И ПОРЯДОК ИСПЫТАНИЙ

Для разработки программы «DP Stuff Provider» использовались технические средства, которые представлены в Таблице 1.

Таблица 1 -Технические средства

№	Тип оборудования	Наименование оборудования
1	2	3
1	Размер экрана:	23.8
2	Разрешение экрана:	1920x1080
3	Линейка процессора:	Intel Core i5
4	Количество ядер процессора:	4
5	Оперативная память:	8GB
6	Тип видеокарты:	Дискретная
7	Видеокарта:	Nvidia Geforce GTX 660
8	Конфигурация накопителей:	SSD
9	Общий объем всех накопителей:	1500 GB
10	Операционная система:	Windows 10
11	Клавиатура	Любая полностью рабочая офисная клавиатура с английской и русской раскладкой
12	Компьютерная мышь	Любая полностью рабочая компьютерная мышь

Для разработки мобильного приложения «DP Stuff Provider» использовались программные средства, представленные в Таблице 4.

Таблица 2 - Программные средства

№	Тип средства	Название средства	Назначение
1	2	3	4
1	Инструментальное средство разработки программных решений	Android Studio 4.1.3	Разработка клиентского приложения
2	Операционная система	Android 5.1 и выше	Организация взаимодействия программ и пользователя
3	Текстовый редактор	Microsoft Word 2016	Разработка документации, формирование отчётных документов по шаблонам
4	База данных	SQL Server Management Studio 18.5	Разработка и администрирование базы данных
5	Среда разработки Api	Microsoft Visual Studio 2019	Разработка и управление Api

5. МЕТОД ИСПЫТАНИЙ

По формальности тестирования.

1. Тестирование по тестам - тестирование по предварительно написанным тест кейсам.

6. ТЕСТОВЫЕ ПРИМЕРЫ

Все тестовые данные для проведения тестирования мобильного приложения «DP Stuff Provider» в таблицах 3-9.

6.1. Возможности перехода между окнами

Таблица 3 - Проверка перехода между окнами

№ п/п	Действие (входное значение)	Предпосылки	Ожидаемый результат
1	2	3	4
1	Нажатие на кнопку «Включить блютуз»	Открыть программу	Переход в окно «Главное меню»
2	Нажатие на кнопку «Выбор программы»	Нажать в главном меню на кнопку «Выбор программы»	Переход в окно «Выбор программы»
3	Нажатие на кнопку «Создание новой программы»	Нажать в главном меню на кнопку «Создание новой программы»	Переход в окно «Создание программы»
4	Нажатие на кнопку «Назад»	Нажать в создании программы на кнопку «Назад»	Переход в окно «Главное меню»
5	Нажатие на элемент нижнего меню «Программы для роста»	Нажать в главном меню на элемент нижнего меню «Программы для роста»	Переход в окно «Программы для роста»
6	Нажатие на элемент нижнего меню «Настройка времени»	Нажать в главном меню на элемент нижнего меню «Настройка времени»	Переход в окно «Настройка времени»
7	Нажатие на элемент нижнего меню «Настройка температуры»	Нажать в главном меню на элемент нижнего меню «Настройка температуры»	Переход в окно «Настройка температуры»
8	Нажатие на элемент нижнего меню «Главное меню»	Нажать в настройке времени на элемент нижнего меню «Главное меню»	Переход в окно «Главное меню»
9	Нажатие на элемент нижнего меню «Главное меню»	Нажать в настройке температуры на элемент нижнего меню «Главное меню»	Переход в окно «Главное меню»
10	Нажатие на элемент нижнего меню «Главное меню»	Нажать в программы для роста на элемент нижнего меню «Главное меню»	Переход в окно «Главное меню»

6.2. Возможность передачи команд при помощи Api

Таблица 4 - Проверка передачи команд

№ п/п	Действие (входное значение)	Предпосылки	Ожидаемый результат
1	2	3	4

1	Нажатие на кнопку «Старт/Стоп»	Нажать на кнопку в главном меню «Старт/Стоп»	Остановка или запуск работы подключенного устройства
2	Переключение переключателя «Туманоген»	Переключить переключатель в главном меню «Туманоген»	Остановка или запуск работы датчика туманного генератора
3	Переключение переключателя «Раствор»	Переключить переключатель в главном меню «Раствор»	Остановка или запуск работы датчика раствора

6.3. Возможность сохранения данных

Таблица 5 - Проверка сохранения данных

№ п/п	Действие (входное значение)	Предпосылки	Ожидаемый результат
1	2	3	4
1	Освещение - Умеренное; По времени - каждый час; МодульОхлажденияОсветМод - всегда включен; Название - Неизвестно.	Нажать на кнопку в создании программы «Сохранить программу»	Успешное сохранение программы
2	Освещение - По времени - каждый час; МодульОхлажденияОсветМод - всегда включен; Название - Неизвестно.	Нажать на кнопку в создании программы «Сохранить программу»	Сообщение об ошибке
3	Освещение - Умеренное; По времени - МодульОхлажденияОсветМод - всегда включен; Название - Неизвестно.	Нажать на кнопку в создании программы «Сохранить программу»	Сообщение об ошибке
4	Освещение - Умеренное; По времени - каждый час; МодульОхлажденияОсветМод - Название - Неизвестно.	Нажать на кнопку в создании программы «Сохранить программу»	Сообщение об ошибке
5	Освещение - Умеренное; По времени - каждый час; МодульОхлажденияОсветМод - всегда включен; Название -	Нажать на кнопку в создании программы «Сохранить программу»	Сообщение об ошибке

6.4. Возможность изменения данных

Таблица 6 - Проверка изменения данных

№ п/п	Действие (входное значение)	Предпосылки	Ожидаемый результат
1	2	3	4
1	Выбрать программу для редактирования и затем ввести следующие данные: Освещение - Умеренное; По времени - каждый час; МодульОхлажденияОсветМод - всегда включен; Название - Неизвестно.	Нажать на кнопку в создании программы «Сохранить программу»	Успешное изменение программы
2	Выбрать программу для редактирования и затем ввести следующие данные: Освещение - По времени - каждый час; МодульОхлажденияОсветМод - всегда включен; Название - Неизвестно.	Нажать на кнопку в создании программы «Сохранить программу»	Сообщение об ошибке
3	Выбрать программу для редактирования и затем ввести следующие данные: Освещение - Умеренное; По времени - МодульОхлажденияОсветМод - всегда включен; Название - Неизвестно.	Нажать на кнопку в создании программы «Сохранить программу»	Сообщение об ошибке
4	Выбрать программу для редактирования и затем ввести следующие данные: Освещение - Умеренное; По времени - каждый час; МодульОхлажденияОсветМод - Название - Неизвестно.	Нажать на кнопку в создании программы «Сохранить программу»	Сообщение об ошибке
5	Выбрать программу для редактирования и затем ввести следующие данные: Освещение - Умеренное; По времени - каждый час; МодульОхлажденияОсветМод - всегда включен; Название -	Нажать на кнопку в создании программы «Сохранить программу»	Сообщение об ошибке

6.5. Возможность подключения к Bluetooth

Таблица 7 - Проверка подключения к Bluetooth

№ п/п	Действие (входное значение)	Предпосылки	Ожидаемый результат
1	2	3	4
1	Запустить программу	Разрешить использование Bluetooth, выбрать из списка устройств нужное устройство, Нажать на кнопку «Включить блютуз»	Успешное подключение к выбранному устройству

6.6. Возможность просмотра списка устройств Bluetooth

Таблица 8 - Проверка просмотра списка устройств

№ п/п	Действие (входное значение)	Предпосылки	Ожидаемый результат
1	2	3	4
1	Запустить программу	Разрешить использование Bluetooth	Успешное вывод устройств в список

6.7. Возможность просмотра списка программ

Таблица 9 - Проверка просмотра списка программ

№ п/п	Действие (входное значение)	Предпосылки	Ожидаемый результат
1	2	3	4
1	Нажатие на кнопку «Выбор программы»	Нажать на кнопку в главном меню «Выбор программы»	Успешное вывод списка доступных программ
2	Нажатие на элемент нижнего меню «Выбор программы для роста»	Нажать на элемент нижнего меню в главном меню «Выбор программы для роста»	Успешное вывод списка доступных программ