Testavimo scenarijai

Instrukcijos: toliau esantys duomenys bus išrašomi tokiu formatu:

Užduoties pavadinimas

Tikslas kurio siekiama

Kaip tikslas pasiekiamas nurodytoje užduotyje.

Vienai užduočiai gali būti daugiau negu vienas scenarijus (tikslas)

**Prisijungti prie sistemos**

Sėkmingai prisijungti prie sistemos.

Asmuo **prisijungimo lange** įveda 'joniux' kaip prisijungimo vardą ir 'petriux' kaip slaptažodį ir spaudžia prisijungimo mygtuką. Programa vartotoją prijungia, langas užsidaro ir atidaro programos **Pagrindinį langą**.

Gauti klaidos pranešima, nurodanti, jog įvesti neteisingi duomenys.

Asmuo **prisijungimo lange** įveda neteisingą prisijungimo vardą ir/arba slaptažodį ir spaudžia prisijungimo mygtuką. Programa tada parodys pranešimą, pranešanti asmeniui, jog jis įvedė neteisingą prisijungimo informaciją.

Gauti klaidos pranešimą, nurodanti, jog yra įvesta nepageidautinų simbolių.

Asmuo **prisijungimo lange** įveda 'joniux!' kaip prisijungimo vardą ir paspaudžia arba slaptažodžio laukelį, arba prisijungimo mygtuką. Programa tada paryškins vartotojo vardo laukelį ir neleis toliau nieko daryti iki kol nebus pašalinta bėda.

Ribotam laiko tarpui prarasti galimybę bandyti prisijungti.

Asmuo **prisijungimo lange** įveda neteisingą 'joniux2' prisijungimo vardą ir kokį nori slaptažodį ir spaudžia prisijungimo mygtuką. Iššokusiame lange spaudžia „Ok“ mygtuką, ir kartoja šiuos žingsnius dar 4 kartus. Po paskutinio bandymo, prisijungimo mygtukas bus išjungtas valandai laiko.

Gauti sistemos elektroninį laišką, pranešantį apie galimą įsilaužimą.

Asmuo **prisijungimo lange** įveda **savo** prisijungimo vardą ir **neteisingą** slaptažodį ir spaudžia prisijungimo mygtuką. Iššokusiame lange spaudžia „Ok“ mygtuką, ir kartoja šiuos žingsnius dar 4 kartus. Po paskutinio bandymo, prisijungimo mygtukas bus išjungtas valandai laiko.

Gauti klaidos pranešimą, nurodanti, jog kompiuteris neprijungtas prie interneto.

Asmuo prieš įjungiant programą, kompiuterį atjungia nuo interneto. Tada atidaro programą, kurį iškart atidarys **prisijungimo langą**. Iškils pranešimas, nurodantis, jog kompiuteris šiuo metu atjungtas nuo interneto. **Prisijungimo langas** užsidarys.

**Sukurti užduotį**

Sėkmingai sukurti užduotį

**Projekto peržiūros** lange, vartotojui paspaudus mygtuką “**Nauja užduotis**” atidaromas **naujos užduoties sukūrimo langą**. Vartotojas atsidariusiame lange įveda užduoties pavadinimą, pabaigos datą, tada spaudžia ant **pliuso ikonėlės** šalia teksto “*atsakingi asmenys*” ir atvisvėrusiame sąraše pasirinką norimus darbuotojus, spaudžia mygtuką “**Patvirtinti**”. Sąrašas užsidaro. Vartotojas dabar spaudžia **pliuso ikoną** šalia teksto “*Etapai*” ir atsidariusiame lange, spaudžia mygtuką “**Pridėti naują**”. Aitdaromas **naujo etapo kūrimo** langas. Vartotojas įveda etapo pavadinimą bei jo aprašymą, paspaudžia mygtuką “**Patvirtinti**” ir yra grąžinamas į etapų sąrašą. Vartotojas spaudžia “**Patvirtinti**” ir yra grąžinamas į užduoties sukūrimo langą. Tada vartotojas spaudžia mygtuką “**Sukurti**” ir vartotojas yra grąžinamas į **projekto peržiūros** langą, kuriame matys ką tik sukurtą užduotį.

Gauti klaidos pranešimą

Unclear error in documentation, need to wait for the great leader.

Atnaujinti užduotį

Sėkmingai atnaujinti užduotį.

Pridėjus pokyčių užduoties failuose, projekto **peržiūros lange**, vartotojas paspaudžia mygtuką “**atnaujinti**” šalia pasirinktos užduoties iš užduočių sąrašo. Vartotojas pamatys žinutę, pranešančią apie sėkmingą įvykdymą.

Gauti pranešimą apie git'e įvykusią klaidą.

Vartotojas kompiuterį, prie kurio dirba, atjungia nuo interneto. Tada **projekto peržiūros** lange paspaudžia mygtuką “**atnaujinti**” šalia pasirinktos užduoties iš užduočių sąrašo. Vartotojas pamatys žinutę, pranešančia apie nesėkmę įkelti pokyčius į git.

Redaguoti užduotį.

Sėkmingai paredaguoti užduotį.

Projekto peržiūros lange, vartotojas paspaudė ant užduoties užduočių sąraše, atsidarė užduoties peržiūros langas, kuriame vartotojas paspaudė mygtuką “Redaguoti”. Atsidaro užduoties sukūrimo langas užpildytas informacija apie užduotį (toliau - užduoties redagavimo langas). Vartotojas paspaudžia ant mygtuko “Etapai”. Atsidaro etapų sąrašo langas. Paspaudžia mygtuką “Naujas”. Atsidaro naujo etapo langas. Vartotojas įveda etapo pavadinimą, aprašymą ir spaudžia patvirtinti. Naujo etapo langas užsidaro, etapų sąraše atsirado naujas etapas. Vartotojas paspaudžia “Išeiti”, užsidaro etapų langas. Vartotojas spaudžia “išsaugoti”, užduoties redagavimo langas užsidaro. Vartotojas spaudžia “Išeiti”, užduoties peržiūros langas užsidaro.

Sukurti projektą.

Sėkmingai sukurti naują projektą.

(Toliau einantis aprašymas galioja tik jei vartotojas yra sistemos administratorius arba projektų vadovas)  
**Pagrindiniame lange** vartotojas paspaudžia įrankių juostoje esantį “**Projektas**” mygtuką. Programa tada atidaro juostą su daugiau pasirinkimų ir vartotojas spaudžia “**sukurti naują**”. Atidaromas **naujo projekto kūrimo** langas, kuriame vartotojas įveda: projekto pavadinimą, projekto apibūdinimą, ne ankstesnę nei šiandienos datą, taip pat gali pasirinkti iš sąrašo komandą. Baigus pildyti visą reikalingą informaciją, vartotojas spaudžia “**Patvirtinti**” mygtuką. Jei sistemoje neįvyksta klaidų, sistema užregistruoja naujai sukurtą projektą, sukuria naują git saugyklą tokiu pat pavadinimu kaip ir projektas ir uždaro **projekto kūrimo langą.**

Gauti klaidos pranešimą, nurodanti, jog įvesta neteisinga data.

**Pagrindiniame lange** vartotojas paspaudžia įrankių juostoje esantį “**Projektas**” mygtuką. Programa tada atidaro juostą su daugiau pasirinkimų ir vartotojas spaudžia “**sukurti naują**”. Atidaromas **naujo projekto kūrimo** langas, kuriame vartotojas įveda: projekto pavadinimą, projekto apibūdinimą, ne **vėlesnę** nei šiandienos datą, taip pat gali pasirinkti iš sąrašo komandą. Baigus pildyti visą reikalingą informaciją, vartotojas spaudžia “**Patvirtinti**” mygtuką. Programa praneš apie neteisingai įvestą datą.

Gauti klaidos pranešimą nurodanti, jog nepavyko susisiekti su sistema.

Vartotojas atjungia kompiuterį nuo interneto. **Pagrindiniame lange** vartotojas paspaudžia įrankių juostoje esantį “**Projektas**” mygtuką. Programa tada atidaro juostą su daugiau pasirinkimų ir vartotojas spaudžia “**sukurti naują**”. Atidaromas **naujo projekto kūrimo** langas, kuriame vartotojas įveda: projekto pavadinimą, projekto apibūdinimą, datą, taip pat gali pasirinkti iš sąrašo komandą. Baigus pildyti visą reikalingą informaciją, vartotojas spaudžia “**Patvirtinti**” mygtuką. Programa praneš, jog nepavyko susisiekti su sistema.

**Sukurti naują vartotoją.**

Sėkmingai sukurti naują vartotoją.

Gauti klaidą, pranešančią apie neteisingai įvesta elektroninį paštą.

Gauti klaidą, pranešančią apie neteisingą/užimtą Github paskyrą.

**Sukurti komandą**

Sėkmingai sukurti naują komandą.

Pagrindinio lango užduočių juostoje spaudžiamas mygtukas “**Komanda**” ir atsidariusioje juostoje spaudžia “**Sukurti naują**”. Programa atidaro **Naujos komandos kūrimo** langą. Komandos pavadinimą įrašo „SuperSweeters“ o programuotojui pridėti, reikės spausti šalia laukelio esantį “**Pridėti programuotoją**” mygtuką. Programa tada atidaro **programuotojų pasirinkimo** langą su sąrašu visų ***duomenų bazėje esančių programuotojų dar nepriklausančių jokiai komandai*** ir iš jų vartotojas pasirenka, kuriuos pridėti prie šio projekto ir spaudžia “**Patvirtinti**” mygtuką. Programa uždaro **komandos pasirinkimo** langą, **Naujos komandos kūrimo** lange matome užpildyta sąrašą programuotojais, kuriuos vartotojas pasirinko ką tik užsidariusiame lange. Užpildžius abu laukelius, vartotojas spaudžia “**Patvirtinti**” mygtuką. Jei sistemoje neįvyko klaidų, sistema komandą užregistruoja ir uždaro **Naujos komandos kūrimo** langą.

Gauti klaidą, pranešančia, jog parašytas komandos pavadinimas šiuo metu užimtas.

Redaguoti komandą.

Sėkmingai paredaguoti komandą.

Pagrindinio lango užduočių juostoje spaudžiama “**Komanda**” skiltis ir atsidariusioje juostoje spaudžiamas “**Redaguoti esančia**”. Programa atidaro **Komandos redagavimo langą.** Pažymėjus komanda „SuperSweeters“ visi laukeliai bus užpildyti tos komandos informacija. Pavadinimą pakeičiame komandos pavadinimą į „Super Sweeters“ ir spaudžiame „**Patvirtinti**“ mygtuką.

Gauti klaidą, pranešančia, jog parašytas komandos pavadinimas šiuo metu užimtas.

Pagrindinio lango užduočių juostoje spaudžiama “**Komanda**” skiltis ir atsidariusioje juostoje spaudžiamas “**Redaguoti esančia**”. Programa atidaro **Komandos redagavimo langą.** Pažymėjus komanda „SuperSweeters“ visi laukeliai bus užpildyti tos komandos informacija. Pavadinimą pakeičiame komandos pavadinimą į kurios nors kitos komandos pavadinimą ir spaudžiame „**Patvirtinti**“ mygtuką.

Redaguoti vartotoją

Sėkmingai paredaguoti esama vartotoją.

**Pagrindinio lango** užduočių juostoje spaudžia ant “**Darbuotojai**” skilties. Atsidariusioje juostoje spaudžia “**Redaguoti vartotoją**”.Atidaromas **Vartotojo redagavimo langas.** Pelės kairiuoju klavišu paspaudžiame ant Petro Jonaičio ir visi laukeliai bus užpildyti to darbuotojo informacija. Dabar arba vardą pakeičiame į 'Jonas' arba pavardę į 'Petraitis'. Rolę pakeičiame į 'Programuotojas'. Ir galiausiai priskiriame darbuotoją komandai 'Founding fathers' ir spaudžiame „**Išsaugoti**“mygtuką ir po to „**Baigti**“ mygtuką.

Gauti klaidos pranešimą, nurodanti, jog padaryta klaida įvedant vardą arba pavardę.

**Pagrindinio lango** užduočių juostoje spaudžia ant “**Darbuotojai**” skilties. Atsidariusioje juostoje spaudžia “**Redaguoti vartotoją**”.Atidaromas **Vartotojo redagavimo langas.** Pelės kairiuoju klavišu paspaudžiame ant Petro Jonaičio ir visi laukeliai bus užpildyti to darbuotojo informacija. Dabar arba vardą pakeičiame į 'Jon:as' arba pavardę į 'P“etra“itis' ir spaudžiame „**Išsaugoti**“mygtuką ir po to „**Baigti**“ mygtuką.

**Redaguoti profilį.**

Sėkmingai paredaguoti profilį.

Vartotojas užduočių juostoje pasirenka “**Profilis**” skiltį ir atsidariusioje juostoje spaudžia “**Redaguoti**”. Programa atidaro “**Profilio redagavimo**” langą. Spaudžiame ant laukelio su savo dabartine **profilio nuotrauka**. Atsidaro (Windows standartinis) failo pasirinkimo langas, kuriuo naudojantis pasirenkame savo kompiuteryje esančią nuotrauką (.jpg, .png failą, užimanti iki 4MB). Vardą pasikeičiame į 'Antanas', o pavardę į 'Ragaišis'. Gimimo datą pakeičiame į 1952 metų sausio 29 dieną. Spaudžiame „**Baigti**“ mygtuką. „**Profilio redagavimo**“ langas užsidaro.

Būti programos sustabdytam bevedant neteisinga informaciją.

Vartotojas užduočių juostoje pasirenka “**Profilis**” skiltį ir atsidariusioje juostoje spaudžia “**Redaguoti**”. Programa atidaro “**Profilio redagavimo**” langą. Vardą pasikeičiame į 'Antanas1' arba pavardę į 'Rag:aišis'. Spaudžiame „**Baigti**“ mygtuką. „**Profilio redagavimo**“ langas užsidaro.

**Generuoti “Sticky notes”**

\*Documentation, wtf?\*

Peržiūrėti šiandienos įvykius.

Sėkmingai peržiūrėti šiandienos įvykius.

Vartotojas pagrindiniame lange akis pakelia į viršutiniame-kairiame kampe esančią zoną (po kalendoriumi) ir jame pamatys išrašytas 5 šiandienos užduotis.

Bet kurios dienos įvykių peržiūra.

Gauti sąrašą norimos dienos įvykių.

Vartotojas **Pagrindiniame lange** esančiame kalendoriuje pasirenka dieną, kurios įvykius nori pamatyti. Tada du kartus kairiuoju pelės klavišu paspaudžia ant pasirinktos dienos. Tada atidaromas langas, kuriame išrašomi pasirinktos dienos įvykiai. Kai vartotojas nebenori matyti šio sąrašo, kairiuoju pelės klavišu paspaudžia ant raudono mygtuko su baltu kryželiu.

Peržiūrėti komandos susirašinėjimą.

Sėkmingai perskaityti ką komandos draugai parašė.

Vartotojas pažiūri į susirašinėjimo langą.

Parašyti komandai.

Sėkmingai parašyti savo komandos draugams.

Vartotojas susirašinėjimo langelyje išsiunčia žinutę.

Neišsiųsti žinutės į sistemą.

Vartotojas atjungia savo kompiuterį nuo interneto ir tada išsiunčia žinutę.