Майкопский государственный гуманитарно-технический колледж федерального

государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования

«Адыгейский государственный университет»

ОТЧЁТ ПО ПРАКТИЧЕСКОМУ ЗАДАНИЮ НА

ТЕМУ «РАЗРАБОТКА И ТЕСТИРОВАНИЕ

КОНСОЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ»

Выполнили студенты группы ИС-31:

Устименко Татьяна,

Козлова Виктория,

Хуаде Бислан,

Ермоленко Анна,

Теучеж Зарина

2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

ЦЕЛЬ………………………………………………………………………………………….3

РОЛИ…………………………………………………………………………………………3

ХОД РАБОТЫ…………………………………………………………………………….…3

О ПРОГРАММЕ……………………………………………………………………………..4

О ТЕСТАХ………………………………………….…………………………………….….5

ВЫВОД……………………………………………………………………………………….7

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ИСТОЧНИКИ…………………………………………………………8

ЦЕЛЬ: Научиться работать с тестирующими системами и провести самостоятельно несколько тестов.

РОЛИ

Хуаде Бислан – тим лидер, программист, тестировщик

Козлова Виктория - документация

Теучеж Зарина - документация

Устименко Татьяна – программист, презентации.

Ермоленко Анна - презентация

ХОД РАБОТЫ

В начале Бислан распределил роли. Далее он выбрал тестирующую систему, его выбор пал на Qase, занялся составлением тестов для нашей консольной программы.

Qase – это облачная система управления тестированием, которая помогает командам хранить и систематизировать тестовую информацию по продукту, а также организовать работу команды. Выражаясь просто — тут тестеры держат свои тест-кейсы и проводят с ними всяческие манипуляции.

Преимущества:

* Тестовый репозиторий: выстраивание тестов в логические группы;
* Составление шагов для кейсов, установка приоритета и серьёзности;
* Запуск тестовых прогонов с трекингом времени по каждому тест;
* Хранение документации по проекту;
* Автоматическое заведение дефектов в интегрированные трекеры;
* Интеграция с JIRA, Redmine, YouTrack и Slack;
* Объединение результатов автотестов с REST API.

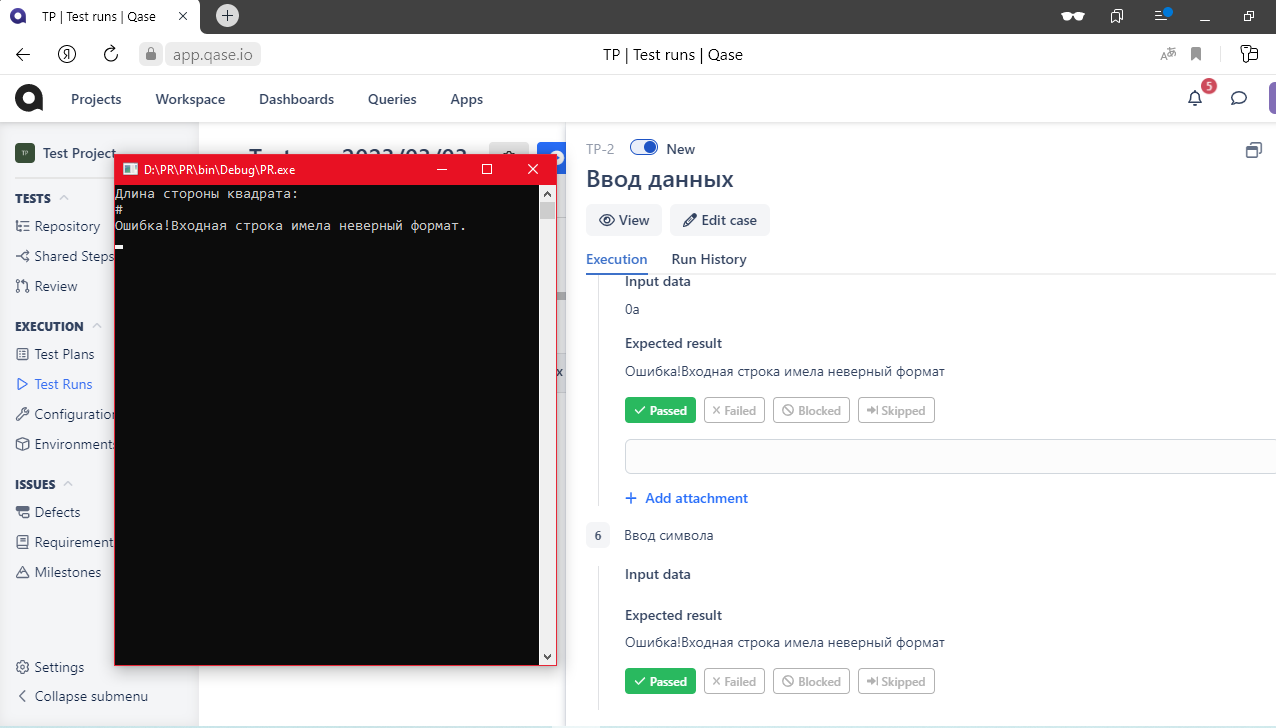
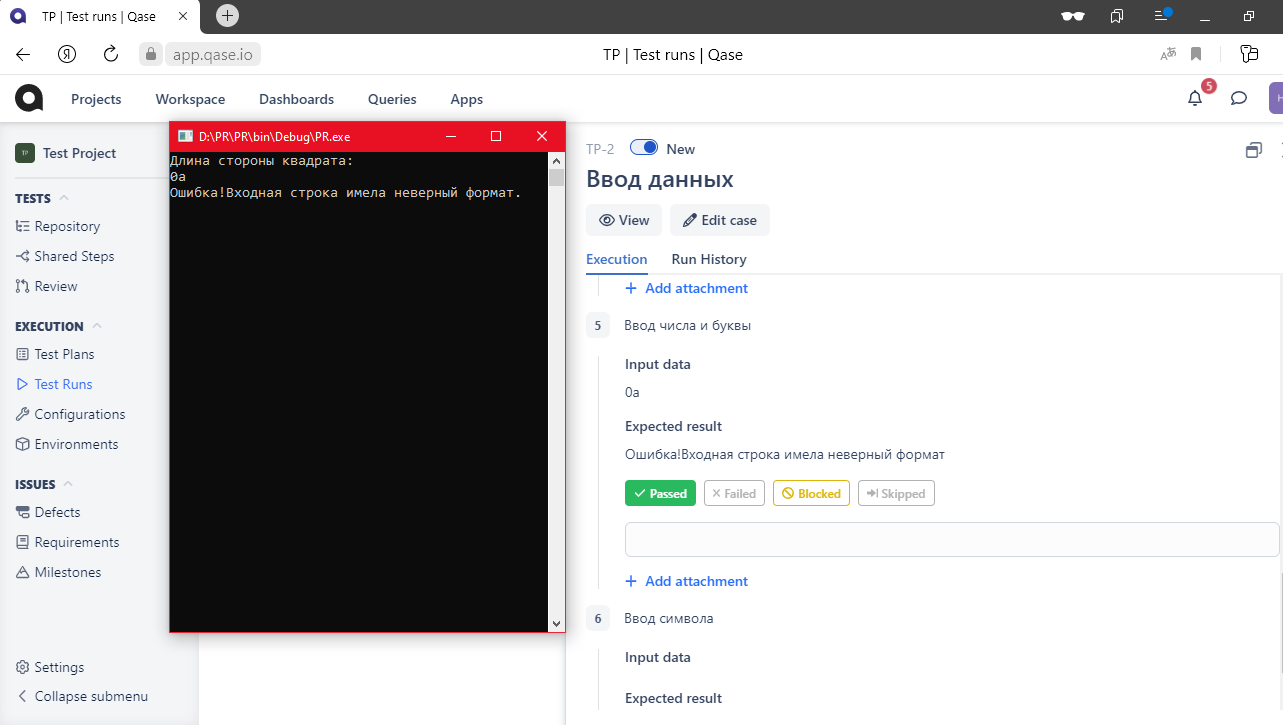
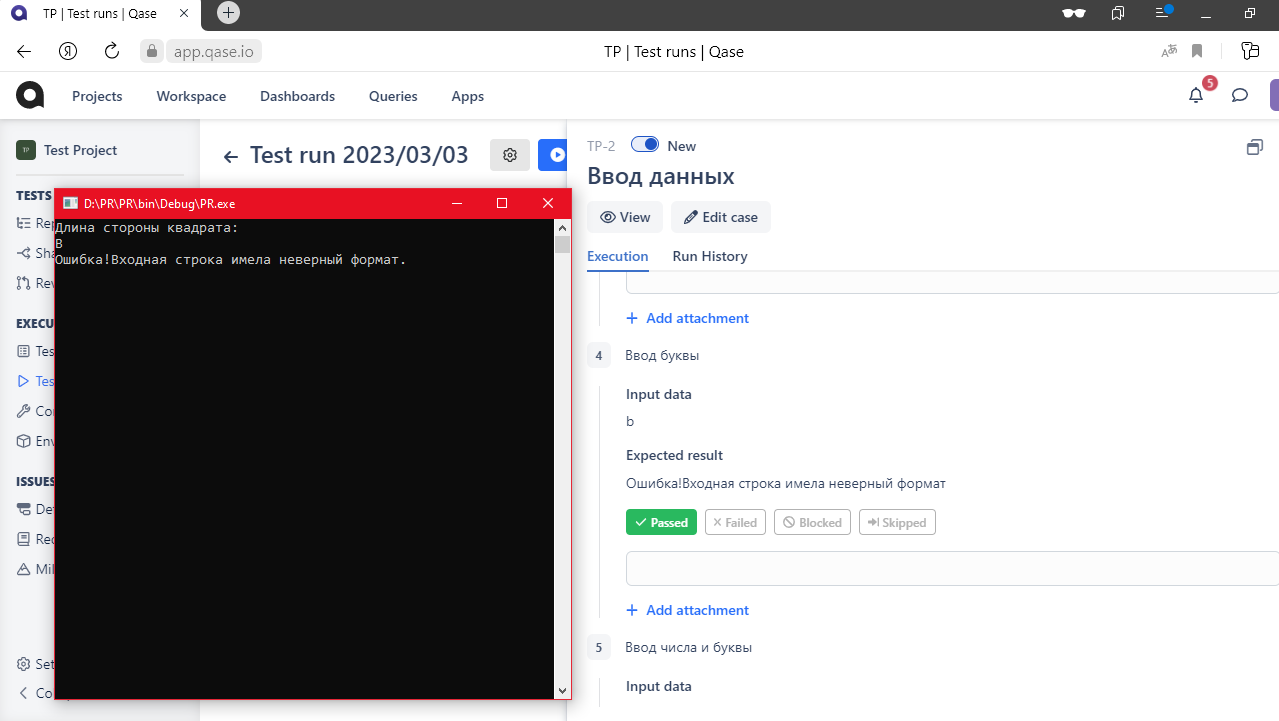
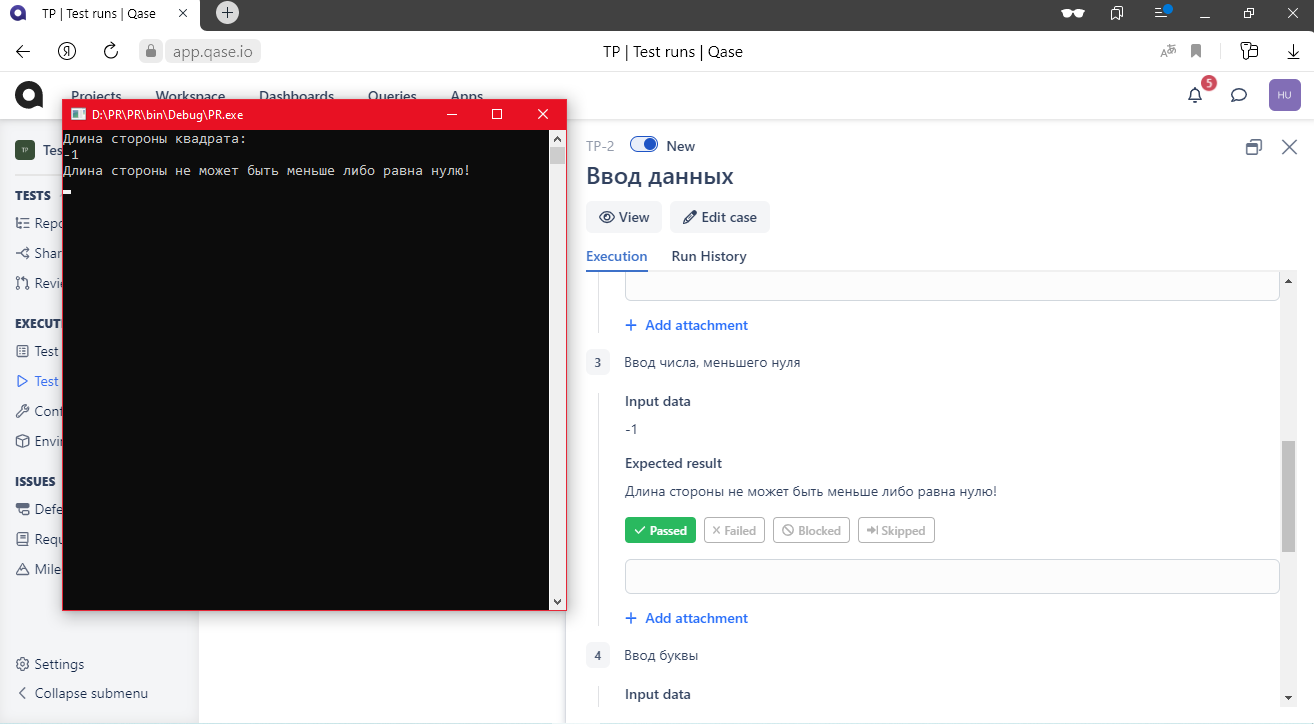
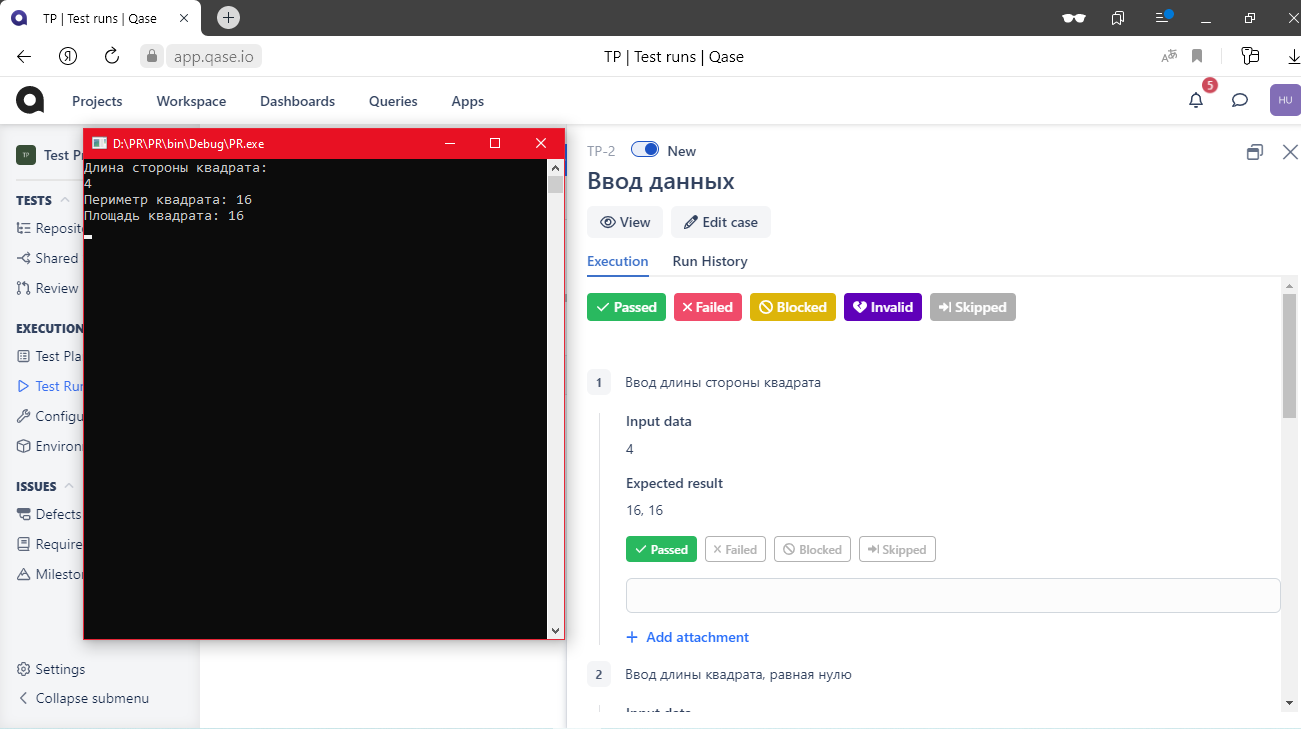
Написанием кода программы занимались: Хуаде Бислан и Устименко Татьяна. В качестве тестируемой программы было взято консольное приложение «Нахождение периметра и площади квадрата», входным данным которого является длина стороны квадрата. Используя среду разработки Visual Studio 2019 и язык программирования С#.

Формулы для нахождения периметра и площади квадрата:

P=a\*4;

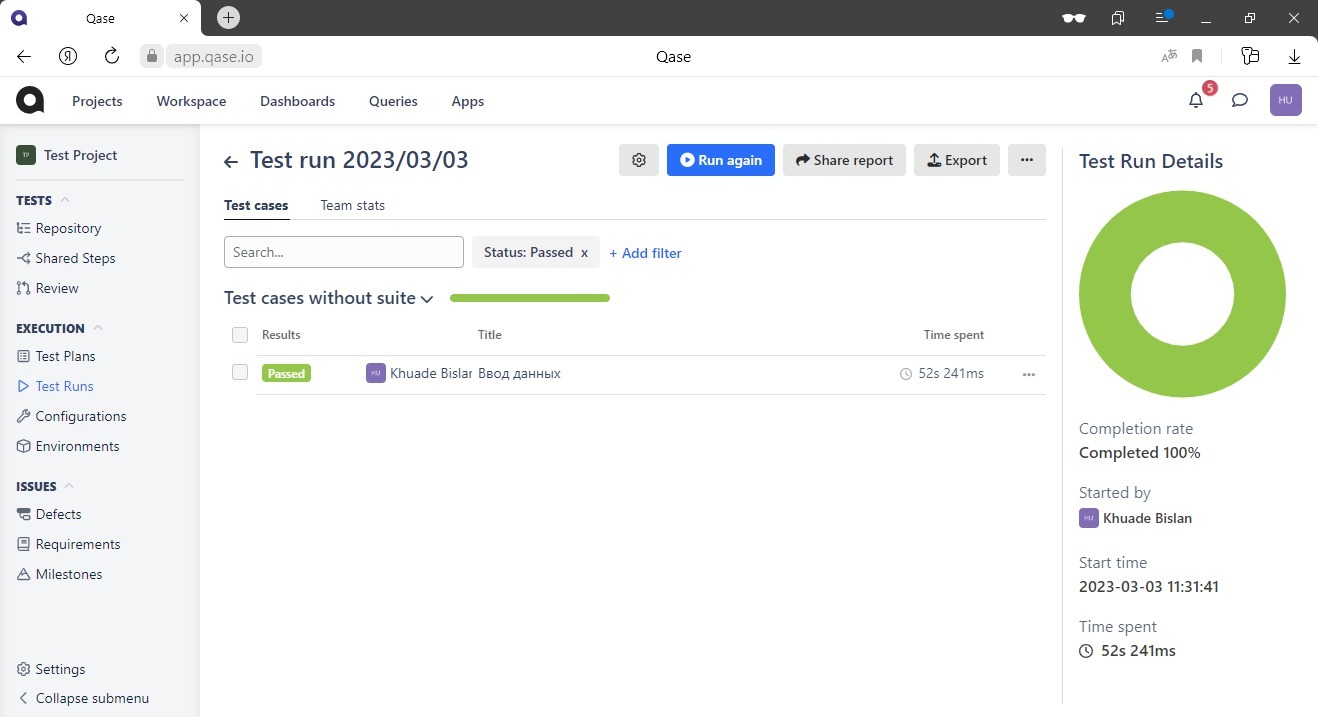
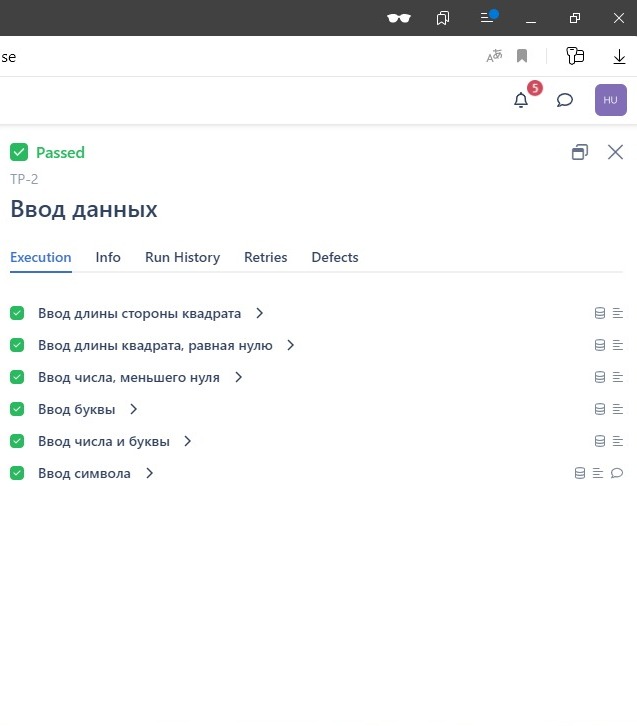
S=a\*a, где a – сторона квадрата.

После написания кода Бислан приступил к тестированию программы.



ВЫВОД

В ходе выполнения задания была достигнута основная цель проекта и выполнены все поставленные задачи.



ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ИСТОЧНИКИ

1. [Топ-12 лучших систем управления тестированием 2020 / Хабр (habr.com)](https://habr.com/ru/post/522474/) информация о тестовой системе

2. [qase.io](https://qase.io/)- тестирующая система