Identyfikator planu testów: PT001

Aplikacja mobilna „Rollmops”

Plan testów

Kamil Bukowski

Wersja 1.0

**1. Wprowadzenie**

Przedmiotem testów jest aplikacja mobilna Rollmops w wersji 4.0.0. Ma ona za zadanie:

- dostarczać Klientom najświeższych wiadomości

- dawać możliwość uczestniczenia w konkursach

- umożliwić kontakt pomiędzy użytkownikami

- zachęcać klientów do dokonywania zakupów w sklepie rollmops.pl

- umożliwić użytkownikom zabawę z funkcją „Beat Maszyna”.

**2. Cele i zadania**

Celem dokumentu jest zaplanowanie testów aplikacji mobilnej „Rollmops” w wersji 4.0.0. Testy te mają na celu:

- weryfikację czy przedmiot testów jest kompletny i działa zgodnie z wymaganiami właściciela aplikacji.

- sprawdzenie jakości aplikacji, oraz odnalezienie ewentualnych defektów i awarii.

- dostarczenie właścicielowi aplikacji informacji niezbędnych do podejmowania świadomych decyzji.

Zadania:

- monitorowanie postępów prac związanych z testowaniem aplikacji.

- utworzenie planu testów.

- utworzenie przypadków testowych.

- wykonywanie przypadków testowych na urządzeniach wymienionych w planie testów.

- utworzenie raportu z testów.

**3. Zakres**

a) Cechy do testowania to:

- płynność działania aplikacji

- poprawność działania aplikacji na pierwszych trzech konfiguracjach urządzeń wymienionych w punkcie 5.

- wymagania testowe (załącznik wymaganiatestowe.doc)

- walidacja elementów wszystkich sekcji wymienionych w pliku z wymaganiami testowymi

b) Cechy wyłączone z testów to:

- poprawność działania systemu do zliczania „Coinsów” na koncie użytkownika

- zawartość stron internetowych do których odnośniki znajdują się w aplikacji mobilnej

- funkcjonowanie aplikacji firm trzecich

- testy wydajnościowe

- testy bezpieczeństwa

- testy dostępności

4. Strategia testów

Aplikację mobilną Rollmops należy przetestować przy użyciu technik czarnoskrzynkowych na podstawie warunków testowych. Ponadto należy dokonać technik eksploracyjnych z dużym naciskiem na identyfikację elementów znajdujących się we wszystkich sekcjach aplikacji.

5. Wymagania sprzętowe

- smartfon iPhone 13 Mini, iOS 16.1.1, WiFi (stałe łącze o prędkości >10Mb/s);

- smartfon iPhone 13 Mini, iOS 16.1.1, LTE/5G;

- tablet iPad 9 iOS 16.2 WiFi (stałe łącze o prędkości >10Mb/s);

-komputer niezbędny do pracy dla testera (Mac OS, Pakiet Office 2021, przeglądarka z dostępem do internetu).

6. Wymagania środowiskowe:

- urządzenia muszą być w pełni naładowane przed rozpoczęciem testów.

- aplikacja Rollmops w wersji 4.0.0 ma być zainstalowana na wymaganych urządzeniach

- środowiskiem aplikacji podczas testów jest środowisko produkcyjne.

- połączenie z Internetem musi być podczas trwania testów stałe i bez zakłóceń (chyba że przypadek testowy przewiduje inaczej)

- urządzenia nie mogą mieć zainstalowanych innych dodatkowych aplikacji poza testowaną aplikacją i aplikacjami systemowymi.

7. Harmonogram testów

Łączny czas przeznaczony na proces testowy to 40 roboczogodzin.

Czas ten został podzielony na następujące czynności:

Planowanie testów: 5 godzin

Analiza testów: 5 godzin

Projektowanie testów: 15 godzin

Implementacja testów: 3 godziny

Wykonywanie testów: 8 godzin

Ukończenie testów: 4 godziny

8. Procedury kontrolne

W przypadku wykrycia defektu podczas procesu testowego należy wypełnić odpowiedni formularz (załącznik formularz\_defektu.xlsx)

9. Rola i obowiązki

Cały proces testowy przeprowadzany jest przez testera: Kamil Bukowski

10. Produkty pracy:

- plan testów

- formularz defektu

- wymagania testowe

- przypadki testowe

- raport z testów eksploatacyjnych

- raport sumaryczny

11. Kryteria wejścia

- dostępność wymagań testowych,

- dostępność przedmiotu testów,

- gotowość niezbędnych wymagań sprzętowych,

- gotowość wymagań środowiskowych,

- dostępność przypadków testowych.

12. Kryteria wyjścia

- pokrycie każdego wymagania testowego przynajmniej jednym przypadkiem testowym

- sporządzenie raportu z testów eksploatacyjnych.

- przeznaczenie na proces testowy zdefiniowanego w punkcie 7 czasu