**Kế hoạch kiểm tra**

**Trò chơi "Ví dụ"**

# Giới thiệu

## Mục tiêu

Thử nghiệm Trường hợp Tamer là một dựa trên web Thử nghiệm Ban quản lý dụng cụ đã sử dụng đến tạo ra và cửa hàng bài kiểm tra như ổn như các các kết quả của chạy bộ những thứ kia các bài kiểm tra . Các kiểm tra đội Là có tinh thần trách nhiệm vì thử nghiệm các sản phẩm và đảm bảo nó gặp gỡ của chúng nhu cầu . Các kiểm tra đội Là cả hai các khách hàng và các kiểm thử trong cái này dự án .

Giai đoạn 1 của các dự định sẽ giao TCT ( Thử nghiệm Trường hợp Tamer ) với chức năng đến tạo ra và cửa hàng thủ công các bài kiểm tra . Cái này sẽ cho phép các kiểm tra đội đến khởi đầu chuyển giao bài kiểm tra kết thúc đến các Mới hệ thống . Cần phải có chức năng Là được xem xét hơn quan trọng hơn các vận chuyển ngày tháng trong cái này dự án .

## Thành viên của nhóm

|  |  |
| --- | --- |
| **Tên tài nguyên** | **Vai diễn** |
| < Developer\_Name > | Nhà phát triển |
| < PM\_\_Name > | Quản lý dự án / Người kiểm tra |
| < Tester\_Name > | Kiểm thử |

# Phạm vi

Các ban đầu giai đoạn sẽ bao gồm tất cả ' phải có ' yêu cầu . Này và không tí nào khác yêu cầu điều đó mắc phải bao gồm cần phải tất cả các là đã thử nghiệm . Tại các chấm dứt của Giai đoạn 1, một người thử nghiệm cần phải là có thể đến :

1. Tạo sổ tay hướng dẫn kiểm tra với như nhiều các bước như cần thiết
2. Cứu nó
3. Lấy lại nó và có các có khả năng đến lượt xem nó khi nào chạy bộ các kiểm tra
4. đi vào các kết quả và phù hợp bình luận
5. Lượt xem các kết quả

Như các đội làm với các sản phẩm họ sẽ định nghĩa các nhu cầu vì các thứ hai pha .

Trọng tải thử nghiệm sẽ không phải là được xem xét phần của cái này dự định từ các người dùng căn cứ Là đã biết và không phải một vấn đề .

Viết lại , di chuyển hoặc porting hiện có kiểm tra các trường hợp từ các hiện có Từ các tài liệu Là không phải được xem xét phần của cái này dự án .

# Giả định / Rủi ro

## Giả định

Cái này tiết diện danh sách giả định điều đó là thực hiện cụ thể t o cái này dự án .

1. Vận chuyển của các sản phẩm Là trong định dạng điều đó các kiểm tra đội có thể kiểm tra nó vào CVS.

## Rủi ro

Các tiếp theo rủi ro có đã xác định và các phù hợp hoạt động xác định đến giảm nhẹ của chúng va chạm trên các dự án . Các tác động ( hoặc mức độ nghiêm trọng ) của các rủi ro Là dựa trên trên thế nào các dự định sẽ là bị ảnh hưởng nếu các rủi ro là được kích hoạt . Các cò súng Là Cái gì cột mốc hoặc Sự kiện sẽ nguyên nhân các rủi ro đến trở thành một phát hành đến là xử lý với .

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| # | Rủi ro | Va chạm | Cò súng | Kế hoạch giảm thiểu |
| 1 | Scope Creep - khi người thử nghiệm trở nên quen thuộc hơn với công cụ, họ sẽ muốn có nhiều chức năng hơn | Cao | Sự chậm trễ trong ngày triển khai | Mỗi lần lặp lại, chức năng sẽ được giám sát chặt chẽ. Các ưu tiên sẽ được đặt ra và thảo luận bởi các bên liên quan. Vì trình điều khiển là chức năng chứ không phải thời gian, có thể cần phải đẩy ngày ra ngoài. |
| 2 | Các thay đổi đối với chức năng có thể phủ nhận các bài kiểm tra đã được viết và chúng tôi có thể làm mất các trường hợp kiểm tra đã được viết sẵn | Cao - đúng tiến độ và chất lượng | Mất tất cả các trường hợp thử nghiệm | Xuất dữ liệu trước khi nâng cấp, xoa bóp khi cần thiết và nhập lại sau khi nâng cấp. |
| 3 | Không thể phân phối hàng tuần vì nhà phát triển làm việc ngoài công trường | Trung bình | Sản phẩm không được giao đúng tiến độ |  |
| 4 |  |  |  |  |

# Phương pháp tiếp cận thử nghiệm

Các dự định Là sử dụng một nhanh nhẹn cách tiếp cận , với hàng tuần các lần lặp lại . Tại các chấm dứt của mỗi tuần các yêu cầu xác định vì điều đó sự lặp lại sẽ là đã giao hàng đến các đội và sẽ là đã thử nghiệm .

Thám hiểm thử nghiệm sẽ chơi lớn \_ phần của các thử nghiệm như các đội có không bao giờ đã sử dụng cái này gõ phím của dụng cụ và sẽ là học hỏi như họ đi . Kiểm tra vì đã lên kế hoạch chức năng sẽ là tạo và thêm đến TCT với tư cách là chúng tôi mắc phải sự lặp lại của các sản phẩm .

## Tự động hóa kiểm tra

Tự động đơn vị bài kiểm tra là phần của các sự phát triển xử lý , nhưng không tự động chức năng bài kiểm tra là đã lên kế hoạch tại cái này thời gian .

# Môi trường thử nghiệm

Một mới máy chủ Là cần thiết vì các web máy chủ , ứng dụng và các cơ sở dữ liệu .

# Các mốc quan trọng / Giao hàng

## Lịch kiểm tra

Các ban đầu kiểm tra lịch trình sau ……….

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nhiệm vụ Tên** | **Khởi đầu** | **Hoàn thành** | **Cố gắng** | **Bình luận** |
| Thử nghiệm Lập kế hoạch |  |  |  |  |
| Xét lại Yêu cầu các tài liệu |  |  | 2 ngày |  |
| Tạo ra ban đầu kiểm tra ước tính |  |  | 1 ngày |  |
| Nhân viên và tàu hỏa Mới kiểm tra tài nguyên |  |  |  |  |
| Ngày thứ nhất triển khai để kiểm tra QA môi trường |  |  |  |  |
| Chức năng thử nghiệm - Lặp lại 1 |  |  |  |  |
| khai lặp lại 2 để kiểm tra QA môi trường |  |  |  |  |
| Chức năng thử nghiệm - Lặp lại 2 |  |  |  |  |
| Hệ thống thử nghiệm |  |  |  |  |
| hồi quy thử nghiệm |  |  |  |  |
| UAT |  |  |  |  |
| Nghị quyết của cuối cùng khuyết tật và cuối cùng xây dựng thử nghiệm |  |  |  |  |
| Triển khai đến Dàn dựng môi trường |  |  |  |  |
| Màn biểu diễn thử nghiệm |  |  |  |  |
| Phóng thích đến Sản lượng |  |  |  |  |

## Giao hàng tận nơi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Có thể giao hàng** | **Vì** | **Ngày / Mốc** |
| Thử nghiệm Kế hoạch | Dự định Người quản lý ; Giám đốc QA ; Thử nghiệm Đội |  |
| Truy xuất nguồn gốc Ma trận | Dự định Người quản lý ; Giám đốc QA |  |
| Thử nghiệm Các kết quả | Dự định Người quản lý |  |
| Thử nghiệm Tình trạng báo cáo | QA Manager , QA Director |  |
|  |  |  |
| Số liệu | Tất cả các đội các thành viên |  |
|  |  |  |

**Đăng nhập và tạo chế độ xem tài khoản**

**Lịch sử phiên bản**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Phiên bản # | Ngày tháng | Tác giả | Các thay đổi Tóm lược | Xét lại Bình luận Địa điểm |
| 1,0 | 07/11/2 016 \_ \_ \_ | Tester1 | Ban đầu kiểm tra trường hợp |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Con số | Hoạt động | Bình luận |
| 1 | Chung |  |
| 2 | Đăng nhập qua Facebook |  |
| 3 | Tạo chế độ xem tài khoản |  |
| 4 | Đăng nhập xem |  |
| 5 | Đăng ký-Đăng nhập Tương tác |  |

**Đối tượng:** Đăng nhập qua Facebook, tạo tài khoản, xem đăng nhập, Đăng ký-Đăng nhập Tương tác trong game **“Ví dụ”**

**Loại thử nghiệm:** Thử nghiệm chức năng

**Yêu cầu trước:** IOS 6.1, IOS 7

**Điều kiện trước:** Iphone 4, Iphone 5, người thử nghiệm con người

**Các trường hợp thử nghiệm**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Con số | Hoạt động | | | Kỳ vọng kết quả | | Kiểm tra r esult |
| **1** | **Chung** | | | | | |
| **1.1** | **Mở trò chơi** | | | | | |
|  | Các bước trước:   1. Kill process trò chơi trên Iphone 2. Khởi động trò chơi | | |  |  | |
| 1.1.1 | Các bước:   1. Kiểm tra xem màn hình giật gân “Ứng dụng mẫu” đã được tải chưa | | | Màn hình giật gân “Ứng dụng mẫu” được tải |  | |
| 1.1.2 | Các bước:   1. Kiểm tra xem màn hình giật gân “Ví dụ” đã được tải chưa | | | Màn hình giật gân “Ví dụ” được tải |  | |
| 1.1.3 | Các bước:   1. Kiểm tra xem Start view đã được tải chưa | | | Chế độ xem bắt đầu được tải |  | |
| **1,2** | **Xem thay đổi (chuyển tiếp trở lại)** | | | | | |
| 1.2.1 | Các bước:   1. Nhấp vào Nút Quay lại “←” 2. Kiểm tra xem Start view đã được tải chưa | | | Chế độ xem trước đó đã được tải |  | |
| 1.2.2 | Các bước:   1. Nhấp vào Liên kết “đăng nhập” 2. Kiểm tra xem Đăng nhập đã được tải chưa | | | Chế độ xem Đăng nhập đã được tải |  | |
| 1.2.3 | Các bước:   1. Nhấp vào Liên kết “tạo một” 2. Kiểm tra xem tạo chế độ xem Tài khoản đã được tải chưa | | | Tạo chế độ xem Tài khoản đã được tải |  | |
| **1,3** | **Hiện an** | | | | | |
| 1.3.1 | Các bước:   1. Nhấp vào nút thoát của iphone 2. Kiểm tra xem trò chơi đã bị ẩn chưa | | | Trò chơi đã bị ẩn |  | |
| 1.3.2 | Các bước:   1. Nhấp vào biểu tượng 'Ví dụ' 2. Kiểm tra xem màn hình giật gân “Ví dụ” có xuất hiện không | | | Màn hình giật gân xuất hiện |  | |
| 1.3.3 | Các bước:   1. Nhấp vào biểu tượng 'Ví dụ' 2. Kiểm tra xem trò chơi đã xuất hiện trở lại chưa | | | Trò chơi được tải trên chế độ xem Bắt đầu |  | |
| **2** | **Đăng nhập qua Facebook** | | | | | |
| **2.1** | **Đăng nhập qua Facebook. Lần đầu tiên đăng nhập** | | | | | |
| 2.1.1 | Các bước:   1. Nhấp vào nút “kết nối qua Facebook” 2. Kiểm tra đăng nhập qua Facebook nếu ứng dụng Facebook chưa được cài đặt | | | Đăng nhập qua Safari | |  |
| 2.1.2 | Các bước:   1. Nhấp vào nút “kết nối qua Facebook” 2. Kiểm tra đăng nhập qua Facebook, nếu ứng dụng Facebook đã được cài đặt | | | Đăng nhập qua ứng dụng Facebook | |  |
| 2.1.3 | Các bước:   1. Nhấp vào nút “Kết nối bằng Facebook” 2. Kiểm tra xem trang web (ứng dụng) Facebook đã được tải để đăng nhập chưa | | | Trang web Facebook (ứng dụng) được tải để đăng nhập | |  |
| 2.1.4 | Các bước:   1. Nhấp vào nút “Kết nối bằng Facebook” 2. Nhập email và mật khẩu chính xác để đăng nhập Facebook 3. Quay lại Ví dụ 4. Kiểm tra kết quả | | | Đăng nhập vào trò chơi qua Facebook | |  |
| 2.1.5 | Các bước:   1. Nhấp vào nút “Kết nối bằng Facebook” 2. Nhập email và mật khẩu chính xác để đăng nhập Facebook 3. Quay lại Ví dụ 4. Kiểm tra Chế độ xem chính đã được tải | | | Chế độ xem chính được tải | |  |
| 2.1.6 | Các bước:   1. Nhấp vào nút “Kết nối bằng Facebook” 2. Nhập email và mật khẩu chính xác để đăng nhập Facebook 3. Kiểm tra kết quả | | | Thông báo về việc lấy dữ liệu cá nhân đã xuất hiện | |  |
| **2,2** | **Đăng nhập qua Facebook. Tài khoản đã được ghi nhớ** | | | | | |
|  | Các bước trước:   1. Nhấp vào nút “Kết nối bằng Facebook” 2. Nhập email và mật khẩu chính xác để đăng nhập Facebook 3. Quay lại Ví dụ | | |  | |  |
| 2.2.1 | Các bước:   1. Nhấp vào nút “Kết nối bằng Facebook” 2. Kiểm tra xem trò chơi đã được kết nối với máy chủ Facebook chưa | | | Game được kết nối với máy chủ Facebook | |  |
| 2.2.2 | Các bước:   1. Nhấp vào nút “Kết nối bằng Facebook” 2. Kiểm tra xem chính đã được tải chưa | | | Chế độ xem chính được tải | |  |
| **2.3** | **Thay đổi dữ liệu của tài khoản trong Facebook** | | | | | |
| 2.3.1 | Các bước:   1. Đăng nhập qua Facebook 2. Ẩn trò chơi 3. Khởi chạy ứng dụng Facebook (Safari) 4. Đổi mật khẩu 5. Mở trò chơi 6. Bắt đầu trò chơi mới 7. Kiểm tra kết quả | | | Trò chơi đã được đăng xuất | |  |
| 2.3.2 | Các bước:   1. Đăng nhập qua Facebook 2. Ẩn trò chơi 3. Xóa ứng dụng Facebook 4. Mở trò chơi 5. Bắt đầu trò chơi mới 6. Kiểm tra kết quả | | | Trò chơi đã được bắt đầu | |  |
| 2.3.3 | Các bước:   1. Đăng nhập qua Facebook 2. Đăng xuất 3. Xóa ứng dụng Facebook 4. Đăng nhập qua Facebook 5. Kiểm tra kết quả | | | Chế độ xem chính đã được mở mà không cần bất kỳ lời nhắc nào | |  |
| 2.3.4 | Các bước:   1. Đăng nhập qua Facebook 2. Ẩn trò chơi 3. Làm sạch bộ nhớ cache 4. Mở trò chơi 5. Bắt đầu trò chơi mới | | | Trò chơi đã được đăng xuất | |  |
| **3** | **Tạo chế độ xem tài khoản** | | | | | |
| **3.1** | **Bàn phím iphone** | | | | | |
| 3.1.1 | Các bước:   1. Nhấp vào Vùng văn bản “nhập email” 2. Kiểm tra xem bàn phím iphone có xuất hiện để nhập văn bản không | | | Iphone hiện ra để nhập văn bản | |  |
| 3.1.2 | Các bước:   1. Nhấp vào Khu vực văn bản “mật khẩu” 2. Kiểm tra xem bàn phím iphone có xuất hiện để nhập văn bản không | | | Iphone hiện ra để nhập văn bản | |  |
| 3.1.3 | Các bước:   1. Nhấp vào Vùng văn bản “xác nhận mật khẩu” 2. Kiểm tra xem bàn phím iphone có xuất hiện để nhập văn bản không | | | Iphone hiện ra để nhập văn bản | |  |
| **3.2** | **Kiểm tra tích cực trường email** | *Chế độ xem chuỗi ở < hơn 2 ký hiệu (0-9, az, AZ, '\_', '-', '.')> @ <Nhiều hơn 1 ký hiệu (0-9 , a -z, AZ, '\_' , '-', '.')>. <ký hiệu nhỏ hơn 4 (a- z, A -Z)>* | | | | |
| 3.2.1 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” = user@email.ua 2. Nhập Vùng Văn bản “password” = rrr 3. Nhập Vùng Văn bản “xác nhận mật khẩu” = rrr 4. Nhấp vào nút “ok” 5. Kiểm tra xem tạo tài khoản bằng email user@email.ua | | | Tạo tài khoản với email user@email.ua | |  |
| 3.2.2 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” = user\_test@email.ua 2. Nhập Vùng Văn bản “password” = aaa 3. Nhập Vùng Văn bản “xác nhận mật khẩu” = aaa 4. Nhấp vào nút “ok” 5. Kiểm tra xem tạo tài khoản bằng email user\_test@email.ua | | | Tạo tài khoản bằng email user\_test@email.ua | |  |
| 3.2.3 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” = user-test@email.ua 2. Nhập Vùng Văn bản “password” = qqq 3. Nhập Vùng Văn bản “xác nhận mật khẩu” = qqq 4. Nhấp vào nút “ok” 5. Kiểm tra xem tạo tài khoản bằng email user-test@email.ua | | | Tạo tài khoản với email user-test@email.ua | |  |
| 3.2.4 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” = user1234@email.ua 2. Nhập Vùng Văn bản “password” = qwe 3. Nhập Vùng Văn bản “xác nhận mật khẩu” = qwe 4. Nhấp vào nút “ok” 5. Kiểm tra để tạo tài khoản bằng email user1234@email.ua | | | Tạo tài khoản với email user1234@email.ua | |  |
| **3,3** | **Mật khẩu và xác nhận các thử nghiệm tích cực tại hiện trường** | | | *Chế độ xem chuỗi ở < hơn 2 ký hiệu (0-9, az, AZ, '\_', '-', '.')>* | | |
| 3.3.1 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” =user@email.net 2. Nhập Vùng văn bản “mật khẩu” = 1111 3. Nhập Vùng Văn bản “xác nhận mật khẩu” = 1111 4. Nhấp vào nút “ok” 5. Kiểm tra xem tạo tài khoản với mật khẩu 1111 | | | Tạo tài khoản với mật khẩu 1111 | |  |
| 3.3.2 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” =user@email.net 2. Vùng Văn bản “password” = rtyu 3. Vùng Văn bản “xác nhận mật khẩu” = rtyu 4. Nhấp vào nút “ok” 5. Kiểm tra xem tạo tài khoản với mật khẩu rtyu | | | Tạo tài khoản với mật khẩu rtyu | |  |
| 3.3.3 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” =user@email.net 2. Nhập vùng văn bản “mật khẩu” = 111ert 3. Nhập Vùng Văn bản “xác nhận mật khẩu” = 111ert 4. Nhấp vào nút “ok” 5. Kiểm tra tạo tài khoản với mật khẩu 111ert | | | Tạo tài khoản với mật khẩu 111ert | |  |
| 3.3.4 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” =user@email.net 2. Nhập vùng văn bản “password” = admin 3. Nhập Vùng văn bản “xác nhận mật khẩu” = quản trị viên 4. Nhấp vào nút “ok” 5. Kiểm tra xem tạo tài khoản bằng mật khẩu quản trị viên | | | Tạo tài khoản bằng mật khẩu quản trị viên | |  |
| **3,4** | **Giá trị ranh giới của trường email** | | | | | |
| 3.4.1 | Các bước:   1. Gõ Vùng Văn bản "nhập email" giá trị dài az, AZ, 0-9   Ví dụ: adnj….dAW23ksfhj@mail.com (256 ký tự)   1. Nhập Vùng Văn bản “password” = ccc 2. Nhập Vùng Văn bản “xác nhận mật khẩu” = ccc 3. Nhấp vào nút “ok” 4. Kiểm tra xem tạo tài khoản bằng email adnj….dAW23ksfhj@mail.com (256 ký tự) | | | Thông báo lỗi xuất hiện: “Vui lòng sử dụng ít hơn 50 ký tự trong email” | |  |
| **3.5** | **Giá trị ranh giới của trường mật khẩu** | | | | | |
| 3.5.1 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” =user@email.net 2. Nhập giá trị dài "mật khẩu" của Vùng văn bản az, AZ, 0-9   Ví dụ: 3427d…. cGHds (256 ký tự)   1. Gõ Vùng Văn bản “xác nhận mật khẩu” = 3427d…. cGHds (256 ký tự) 2. Nhấp vào nút “ok” 3. Kiểm tra tạo tài khoản với mật khẩu 3427d…. cGHds (256 ký tự) | | | Thông báo lỗi xuất hiện: "Vui lòng, không sử dụng nhiều hơn 25 ký hiệu trong mật khẩu" | |  |
| 3.5.2 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” =user@email.net 2. Nhập giá trị dài "mật khẩu" của Vùng văn bản az, AZ, 0-9   Ví dụ: 3rertt… .Dfe34 (257 ký tự)   1. Nhập Vùng Văn bản “xác nhận mật khẩu” = 3rertt… .Dfe34 (257 ký tự) 2. Nhấp vào nút “ok” 3. Kiểm tra xem tạo tài khoản với mật khẩu 3rertt… .Dfe34 (257 ký tự) | | | Thông báo lỗi xuất hiện: "Vui lòng, không sử dụng nhiều hơn 25 ký hiệu trong mật khẩu" | |  |
| **4** | **Đăng nhập xem** | | | | | |
| **4.1** | **Bàn phím iphone được xuất hiện** | | | | | |
| 4.1.1 | Các bước:   1. Nhấp vào Vùng văn bản “nhập email” 2. Kiểm tra xem bàn phím iphone có xuất hiện để nhập văn bản không | | | Iphone hiện ra để nhập văn bản | |  |
| 4.1.2 | Các bước:   1. Nhấp vào Khu vực văn bản “mật khẩu” 2. Kiểm tra xem bàn phím iphone có xuất hiện để nhập văn bản không | | | Iphone hiện ra để nhập văn bản | |  |
| **4.2** | **Gửi email các bài kiểm tra tích cực** | | *String viewat < nhiều hơn 2 ký hiệu (0-9, az, AZ, '\_', '-', '.')> @ <Nhiều hơn 1 ký hiệu (0-9 , a -z, AZ, '\_', '-', '.')>. <nhiều hơn 1 ký hiệu (a- z, A -Z)>* | | | |
| 4.2.1 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” = user@email.ua 2. Nhập Vùng Văn bản “password” = qwe 3. Nhấp vào nút “ok” 4. Kiểm tra thông tin đăng nhập bằng email user@email.ua | | | Đăng nhập bằng email user@email.ua, nếu người dùng đó đã đăng ký | |  |
| 4.2.2 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” = user\_test@email.ua 2. Nhập Vùng Văn bản “password” = qwe 3. Nhấp vào nút “ok” 4. Kiểm tra thông tin đăng nhập bằng email user\_test@email.ua | | | Đăng nhập bằng email user\_test@email.ua, nếu người dùng đó đã đăng ký | |  |
| **4.3** | **Kiểm tra mật khẩu tích cực** | | | *String viewat < nhiều hơn 2 ký hiệu (0-9, az, AZ, '\_', '-', '.')>* | | |
| 4.3.1 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” =user@email.net 2. Nhập Vùng văn bản “mật khẩu” = 1111 3. Nhấp vào nút “ok” 4. Kiểm tra đăng nhập bằng các chữ số trong mật khẩu | | | Đăng nhập bằng các chữ số trong mật khẩu, nếu người dùng đó đã đăng ký | |  |
| 4.3.2 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” =user@email.net 2. Vùng Văn bản “password” = rtyu 3. Nhấp vào nút “ok” 4. Kiểm tra đăng nhập bằng các chữ cái trong mật khẩu | | | Đăng nhập bằng các chữ cái trong mật khẩu, nếu người dùng đó đã đăng ký | |  |
| **4.4** | **Giá trị ranh giới của trường email** | | |  | |  |
| 4.4.1 | Các bước:   1. Nhập các giá trị dài "nhập email" cho Vùng văn bản az, AZ, 0-9   Ví dụ: jsfhd …GH3435@mail.com (256 ký tự)   1. Nhập Vùng Văn bản “password” = qwe 2. Nhấp vào nút “ok” 3. Kiểm tra thông tin đăng nhập bằng email jsfhd …GH3435@mail.com (256 ký tự) | | | Đăng nhập bằng email jsfhd …GH3435@mail.com (256 ký tự), nếu người dùng đó đã đăng ký | |  |
| 4.4.2 | Các bước:   1. Nhập các giá trị dài "nhập email" cho Vùng văn bản az, AZ, 0-9   Ví dụ: vfdFfd …45fdsf@mail.com (257 ký tự)   1. Nhập Vùng Văn bản “password” = qwe 2. Nhấp vào nút “ok” 3. Kiểm tra thông tin đăng nhập bằng email vfdFfd …45fdsf@mail.com (257 ký tự) | | | Đăng nhập bằng email vfdFfd …45fdsf@mail.com (257 ký tự), nếu người dùng đó đã đăng ký | |  |
| 4.4.3 | Các bước:   1. Nhập các giá trị dài "nhập email" cho Vùng văn bản az, AZ, 0-9   Ví dụ: Fhjh33…sfdkk45@mail.com (36767 ký tự)   1. Nhập Vùng Văn bản “password” = qwe 2. Nhấp vào nút “ok” 3. Kiểm tra thông tin đăng nhập bằng email Fhjh33…sfdkk45@mail.com (36767 ký tự) | | | Đăng nhập bằng email Fhjh33…sfdkk45@mail.com (36767 ký tự), nếu người dùng đó đã đăng ký | |  |
| 4.4.4 | Các bước:   1. Nhập các giá trị dài "nhập email" cho Vùng văn bản az, AZ, 0-9   Ví dụ: fghj7f…fgvTy@mail.com (36768 ký tự)   1. Nhập Vùng Văn bản “password” = qwe 2. Nhấp vào nút “ok” 3. Kiểm tra thông tin đăng nhập bằng email fghj7f…fgvTy@mail.com (36768 ký tự) | | | Đăng nhập bằng email fghj7f…fgvTy@mail.com (36768 ký tự), nếu người dùng đó đã đăng ký | |  |
| **4,5** | **Giá trị ranh giới của trường mật khẩu** | | | | | |
| 4.5.1 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” =user@email.net 2. Nhập giá trị dài "mật khẩu" của Vùng văn bản az, AZ, 0-9   Ví dụ: 3427d…. cGHds (256 ký tự)   1. Nhấp vào nút “ok” 2. Kiểm tra đăng nhập bằng mật khẩu 3427d…. cGHds (256 ký tự) | | | Đăng nhập bằng mật khẩu 3427d…. cGHds (256 ký tự) | |  |
| 4.5.2 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” =user@email.net 2. Nhập giá trị dài "mật khẩu" của Vùng văn bản az, AZ, 0-9   Ví dụ: 3rertt… .Dfe34 (257 ký tự)   1. Nhấp vào nút “ok” 2. Kiểm tra đăng nhập bằng mật khẩu 3rertt… .Dfe34 (257 ký tự) | | | Đăng nhập tài khoản với mật khẩu 3rertt… .Dfe34 (257 ký tự) | |  |
| 4.5.3 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” =user@email.net 2. Nhập giá trị dài "mật khẩu" của Vùng văn bản az, AZ, 0-9   Ví dụ: ghdfD … .fdsg34 (36767 ký tự)   1. Nhấp vào nút “ok” 2. Kiểm tra độ dài đó bằng mật khẩu ghdfD … .fdsg34 (36767 ký tự) | | | Đăng nhập bằng mật khẩu ghdfD … .fdsg34 (36767 ký tự) | |  |
| 4.5.4 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” =user@email.net 2. Nhập giá trị dài "mật khẩu" của Vùng văn bản az, AZ, 0-9   Ví dụ: sd23fds…. Fdewew (36768 ký tự)   1. Nhấp vào nút “ok” 2. Kiểm tra đăng nhập bằng mật khẩu sd23fds…. Fdewew (36768 ký tự) | | | Đăng nhập bằng mật khẩu sd23fds…. Fdewew (36768 ký tự) | |  |
| **4,6** | **Gửi email kiểm tra tiêu cực** | | | | | |
| 4.6.1 | Các bước:   1. Để trống Vùng văn bản “nhập email” 2. Nhấp vào nút “ok” 3. Kiểm tra để tạo tài khoản mà không cần email | | | Thông báo lỗi xuất hiện: “Vui lòng nhập email của bạn” với Nút “OK” | |  |
| 4.6.2 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” =user@23234.com 2. Nhập vùng văn bản “mật khẩu” = 111 3. Nhập Vùng Văn bản “xác nhận mật khẩu” = 111 4. Nhấp vào nút “ok” 5. Kiểm tra xem tạo tài khoản với email user@23234.com | | | Thông báo lỗi xuất hiện: “Vui lòng nhập email của bạn trong chế độ xem tại [example@example.com](mailto:example@example.com) ” với Nút “OK” | |  |
| **4.8** | **Quên mật khẩu chức năng** | | | | | |
| 4.8.1 | Các bước:   1. Để trống Vùng văn bản “nhập email” 2. Nhấp vào Liên kết “quên mật khẩu” 3. Kiểm tra xem Quên mật khẩu đã được tải chưa | | | Thông báo lỗi xuất hiện: “Vui lòng nhập e-mail của bạn” với Nút “OK” |  | |
| 4.8.2 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” =user@mail.com 2. Nhấp vào Liên kết “quên mật khẩu” 3. Kiểm tra xem Quên mật khẩu đã được tải chưa, nếu email đó chưa được đăng ký | | | Thông báo lỗi xuất hiện: “Email này chưa được đăng ký“ OK ” |  | |
| 4.8.3 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” =user@mail.com 2. Nhấp vào Liên kết “quên mật khẩu” 3. Kiểm tra Quên mật khẩu xem được tải, nếu email đó được đăng ký | | | Chế độ xem Quên mật khẩu được tải, nếu email đó được đăng ký |  | |
|  |  | | |  | |  |
| **5** | **Đăng ký-Đăng nhập Tương tác** | | | | | |
| **5.1** | **Các bài kiểm tra tích cực** | | | | | |
|  | Các bước trước:   1. Khởi động trò chơi 2. Tạo người dùng với email “user@mail.com” và mật khẩu “pass” | | |  | |  |
| 3.5.1 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” =user@mail.com 2. Nhập Khu vực Văn bản “nhập mật khẩu” = vượt qua 3. Kiểm tra kết quả | | | Đăng nhập thành công | |  |
| **5.2** | **Giá trị ranh giới** | | | | | |
|  | Các bước:   1. Tạo tài khoản với email: (256 ký tự) và mật khẩu: (256 ký tự) 2. Kiểm tra đăng nhập bằng email và mật khẩu đó | | | Thông báo lỗi xuất hiện: “Vui lòng sử dụng ít hơn 50 ký hiệu” | |  |
|  | Các bước:   1. Tạo tài khoản với email: (257 ký tự) và mật khẩu: (257 ký tự) 2. Kiểm tra đăng nhập bằng email và mật khẩu đó | | | Thông báo lỗi xuất hiện: “Vui lòng sử dụng ít hơn 50 ký hiệu” | |  |
|  | Các bước:   1. Tạo tài khoản với email: (36767 ký tự) và mật khẩu: (36767 ký tự) 2. Kiểm tra đăng nhập bằng email và mật khẩu đó | | | Thông báo lỗi xuất hiện: “Vui lòng sử dụng ít hơn 50 ký hiệu” | |  |
|  | Các bước:   1. Tạo tài khoản với email: (36768 ký tự) và mật khẩu: (36768 ký tự) 2. Kiểm tra đăng nhập bằng email và mật khẩu đó | | | Thông báo lỗi xuất hiện: “Vui lòng sử dụng ít hơn 50 ký hiệu” | |  |
| **5.3** | **Kiểm tra tiêu cực** | | | | | |
|  | Các bước trước:   1. Khởi động trò chơi 2. Tạo người dùng với email “user@mail.com” và mật khẩu “pass” | | |  | |  |
| 5.3.1 | Các bước:   1. Để trống Vùng văn bản “nhập email” 2. Nhập Khu vực Văn bản “nhập mật khẩu” = vượt qua 3. Kiểm tra kết quả | | | Thông báo lỗi xuất hiện: “Vui lòng nhập tên người dùng!” với nút “OK” | |  |
| 5.3.2 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” = user@mail.com 2. Để trống Vùng văn bản “nhập mật khẩu” 3. Kiểm tra kết quả | | | Thông báo lỗi xuất hiện: “Vui lòng nhập mật khẩu!” với nút “OK” | |  |
| 5.3.3 | Các bước:   1. Để trống Vùng văn bản “nhập email” 2. Để trống Vùng văn bản “nhập mật khẩu” 3. Kiểm tra kết quả | | | Thông báo lỗi xuất hiện:  "Vui lòng nhập tên người dùng!"  "Xin vui lòng nhập mật khẩu!"  với nút “OK” | |  |
| 5.3.4 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” =user@mail.com 2. Gõ Vùng Văn bản “enter password” = Passe 3. Kiểm tra kết quả | | | Thông báo lỗi xuất hiện:  “Đăng nhập hoặc mật khẩu không chính xác!”  với nút “OK” | |  |
| 5.3.5 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” =user123@mail.com 2. Nhập Khu vực Văn bản “nhập mật khẩu” = vượt qua 3. Kiểm tra kết quả | | | Thông báo lỗi xuất hiện:  “Đăng nhập hoặc mật khẩu không chính xác!”  với nút “OK” | |  |
| 5.3.6 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” =user123@mail.com 2. Nhập Khu vực Văn bản “nhập mật khẩu” = passer 3. Kiểm tra kết quả | | | Thông báo lỗi xuất hiện:  “Đăng nhập hoặc mật khẩu không chính xác!”  với nút “OK” | |  |
| 5.3.7 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” = ''user@mail.com 2. Nhập Khu vực Văn bản “nhập mật khẩu” = vượt qua 3. Kiểm tra kết quả | | | Thông báo lỗi xuất hiện:  “Đăng nhập hoặc mật khẩu không chính xác!”  với nút “OK” | |  |
| 5.3.8 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” = user@mail.com '' 2. Nhập Khu vực Văn bản “nhập mật khẩu” = vượt qua 3. Kiểm tra kết quả | | | Thông báo lỗi xuất hiện:  “Đăng nhập hoặc mật khẩu không chính xác!”  với nút “OK” | |  |
| 5.3.9 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” = '' user@mail.com '' 2. Nhập Khu vực Văn bản “nhập mật khẩu” = '' vượt qua '' 3. Kiểm tra kết quả | | | Thông báo lỗi xuất hiện:  “Đăng nhập hoặc mật khẩu không chính xác!”  với nút “OK” | |  |
| 5,3.10 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” = <user@mail.com> 2. Nhập Khu vực Văn bản “nhập mật khẩu” = vượt qua 3. Kiểm tra kết quả | | | Thông báo lỗi xuất hiện:  “Đăng nhập hoặc mật khẩu không chính xác!”  với nút “OK” | |  |
| 5.3.11 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” = user@mail.com 2. Nhập Vùng Văn bản “nhập mật khẩu” = <pass> 3. Kiểm tra kết quả | | | Thông báo lỗi xuất hiện:  “Đăng nhập hoặc mật khẩu không chính xác!”  với nút “OK” | |  |
| 5.3.12 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “nhập email” = UseR@mail.com 2. Nhập Khu vực Văn bản “nhập mật khẩu” = vượt qua 3. Kiểm tra kết quả | | | Thông báo lỗi xuất hiện:  “Đăng nhập hoặc mật khẩu không chính xác!”  với nút “OK” | |  |
| 5.3.13 | Các bước:   1. Nhập Vùng Văn bản “enter email” = user@mail.com 2. Vùng Văn bản “nhập mật khẩu” = paSS 3. Kiểm tra kết quả | | | Thông báo lỗi xuất hiện:  “Đăng nhập hoặc mật khẩu không chính xác!”  với nút “OK” | |  |
| **5,4** | **Nhớ tôi chức năng** | | | | | |
| 5.4.1 | Các bước:   1. Đăng nhập với người dùng đã đăng ký 2. Đăng xuất 3. Đóng / mở trò chơi 4. Kiểm tra người dùng đã đăng nhập | | | Người dùng chưa đăng nhập | |  |
| 5.4.2 | Các bước:   1. Đăng nhập với người dùng đã đăng ký 2. Đăng xuất 3. Ẩn / mở trò chơi 4. Kiểm tra người dùng đã đăng nhập | | | Người dùng chưa đăng nhập | |  |
| 5.4.3 | Các bước:   1. Đăng nhập 2. Xóa bộ nhớ cache 3. Ẩn trò chơi 4. Mở trò chơi | | | Người dùng chưa đăng nhập | |  |