Тема проекта: РАЗРАБОТКА И ТЕСТИРОВАНИЕ КОНСОЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ.

Над проектом работали студенты группы ИС-33:

Серебряков Савелий

Вакун Данила

Брежнев Дмитрий

Выбор программы

 В рамках данной проделанной работы была выбрана программа управления тестированием под названием Qase.

Qase.

о Основанная в 2018 году бывшим техническим менеджером Avito Никитой Федоровым



Программа имеет в себе как плюсы, так и минусы.

Плюсы:

- 1). Понятный и не сложный для использования пользовательский интерфейс;
- 2). Программа находится в облаке, а значит не требует установки и тем самым не занимает место на компьютере;
- 3). Тестовый репозиторий: выстраивание тестов в логические группы;
- 4). Оповещения во внешние сервисы об изменениях в тестах;
- 5). Хранение документации по проекту;
- 6). Гибкая ролевая политика.

Минусы:

- 1). Можно создать Shared'ы с одинаковым названием.
- 2). Нет динамических фильтров. Если набрали кейсы по условию, а потом они перестали туда входить план не изменится.
- 3). Не видно, что вписали в комментарий при прохождении кейса. Нужно открыть общий список кейсов в Run'e и нажать на ярлык результата. А если не проставить результат каждому шагу кейса нельзя увидеть шагов в пройденном кейсе.
- 4). У программы плохо реализовано приглашение участников в одну команду.

Почему именно QASE?



Ход работы

- ❖ Для тестирования была выбрана программа по нахождению корней квадратного уравнения
- ❖ Инструменты, с помощью которых была написана данная программа:

Язык



Приложение



Роли участников

- Данила Вакун Разработчик-тестер.
- Серебряков Савелий Тим-лидер тестер.
- ▶Брежнев Дмитрий Документатор тестер.

Трудности при работе

• При разработке консольного приложения проблем не возникло. Однако при разработке тестов возникли следующие проблемы:

❖Отсутствие навыков при работе с программой по тестированию.



Отестах

В ходе данной работы было разработано 10 тестов, распределённых по 3-м тестовым сценариям



Заключение

- ✓ В ходе проделанной работы команда приобрела навыки того, как пользоваться тестовыми программами, создавать тестовые наборы, а также работать в команде.
- ✓ Каждый участник попробовал себя в разной роли, и отвечал за свою часть задания, однако общими усилиями удалось добиться нужного результата и получить необходимые навыки.
- ✓ Разумеется не обошлось без трудностей, которые усложняли задачу, однако они были также решены общими усилиями