Міністерство освіти і науки України Національний Технічний Університет України «Київський Політехнічний Інститут» Навчально-науковий комплекс «Інститут прикладного системного аналізу» Кафедра системного проектування

Лабораторна робота №3.1 з дисципліни «Проектування інформаційних систем» Розробка життєвого циклу проекту та системи багтрекінгу

Виконала:

студентка групи ДА-72

Потапова С. С.

Варіант 24

Мета роботи: Вивчити типові життєві цикли розробки програмного забезпечення. Усвідомити методику роботи з багтрекінгом, навчитися створювати питання, задавати їх статус, а також навчитися оперувати статистикою багтрекінга.

Задача: Вивчити зміст прикладу інформаційної системи та створити опис життєвого циклу розробки відповідного програмного забезпечення. Використовуючи систему багтрекінга MantisBT або подібну необхідно ознайомитися веденням журналу для повного циклу розробки та тестування, відтворити статуси для питання (ticket) та ролі у процесі розробки програмного забезпечення.

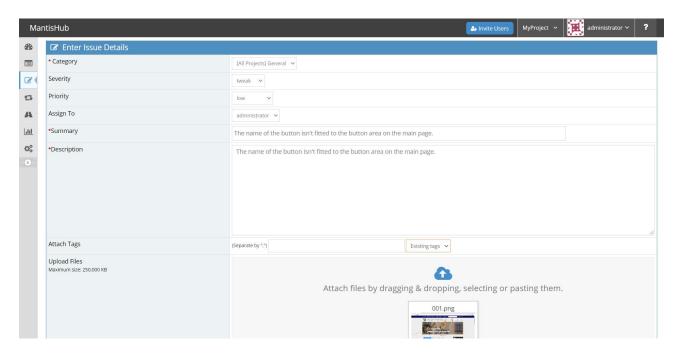
Завдання:

Використовуючи систему багтрекінга MantisBT або подібну необхідно виконати наступні дії:

- створити питання (ticket)
- видалити питання
- змінити статус
- додати коментар
- прикріпити файл
- ознайомитися з журналом змін
- ознайомитися з виведенням статистики.

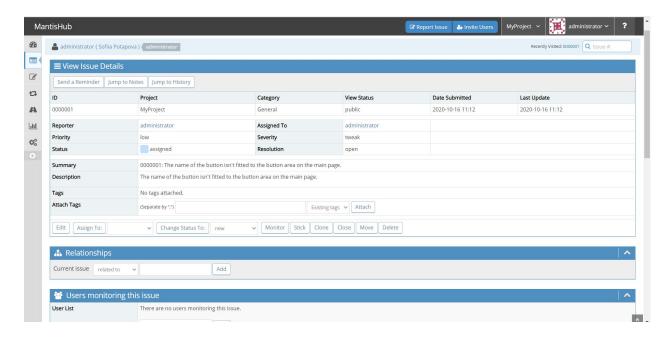
Хід роботи

1. Створити питання



Summary питання повинне відповідати на питання у чіткому порядку: Що? Де? Коли? У разі, якщо питання "коли" не є раціональним (тобто проблема відтворюється завжди) його можна не враховувати і не писати. При цьому, у даному прикладі відсутнє поле Steps to reproduce, де необхідно вказати кроки відтворення даної проблеми, а також реальний результат і очікуваний. Також необхідно додати скріншот проблеми на якому буде червоним прямокутником позначено конкретне місце проблеми, а також червону стрілку, яка одразу приверне увагу до потрібного місця, що скоротить час для розробника у пошуку того, що необхідно виправити. Адже добрий багрепорт має читатися не більше ніж за дві хвилини від початку до кінця.

Submitted issue:

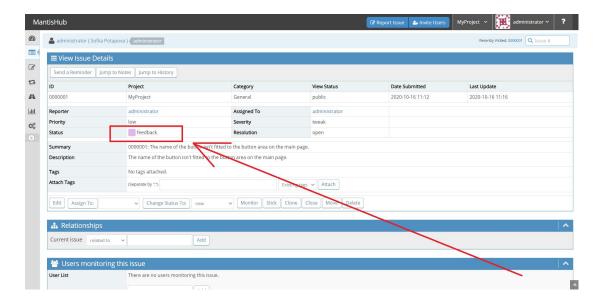


2. Видалити питання

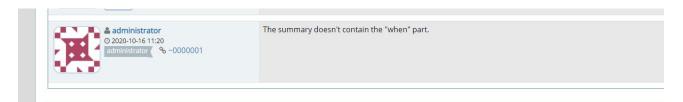


3. Змінити статус

Так як всі питання я назначаю собі на перевірку (бо це не ϵ реальний проект) я можу змінити статус на інший, як показано на скріншоті, де статус змінений на feedback.



4. Додати коментар

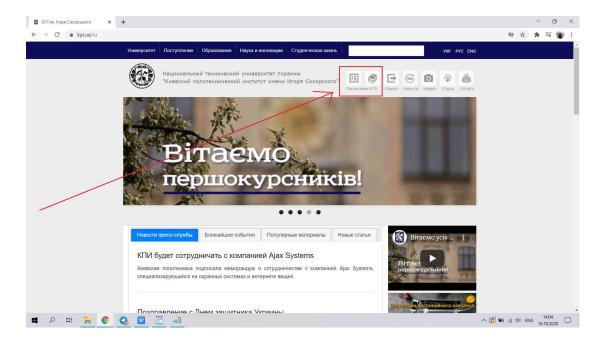


Додаємо коментар, який не відповідає дійсності, просто для демонстації, адже як вже зазначалося вище проблема відтворюється завжди, а отже поле "коли" можна опустити.

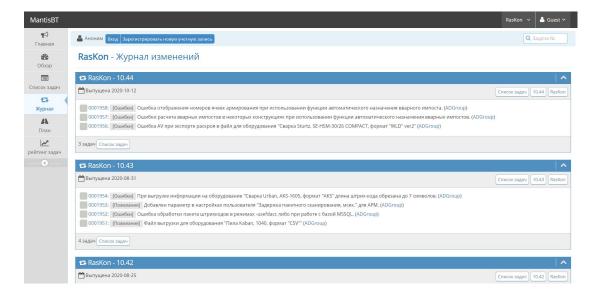
5. Прикріпити файл

Файл був прикріплений одразу, адже баг репорт завжди має мати в собі скріншот або, якшо це не відтворить і не пояснить суть проблеми - відео. При цьому, навіть якщо прикріплене відео, скріншот усеодно має бути.

Прикріплений скріншот:

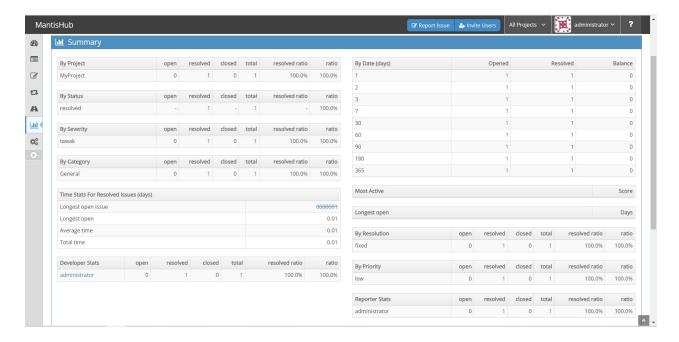


6. Ознайомитися з журналом змін



В журнал змін можуть потрапляти проблеми, які мають резолюцію fixed і версію, останню у демо версії, наскільки я зрозуміла, вказати не можна.

7. Ознайомитися з виведенням статистики



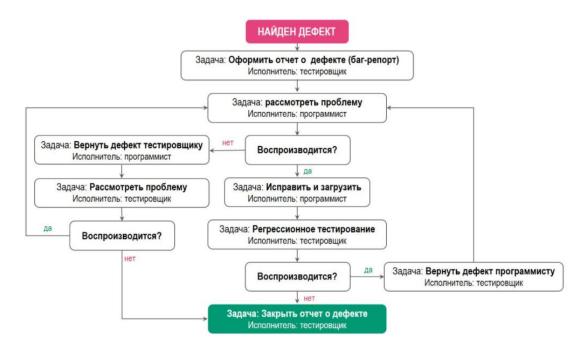
Статистика по проблемам по різним критеріям. Звичайно має смисл тільки у разі, якщо це реальний проект. Просто для прикладу наведений скріншот.

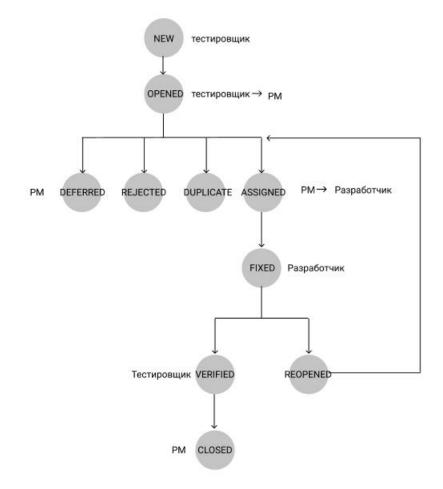
8. Опис життєвого циклу питання у розробці програмного забезпечення інформаційної системи

Життєвий цикл розробки ПО у розрізі роботи з баг трекером складається з повторюваних ітерацій тестування, додавання проблем до баг трекеру, взяття цих проблем на виправлення, присвоєння їм нового статусу, розгляд їх керівниками певних відділів, закриття кейсів, або повернення на доопрацювання.

На першому етапі після тестування створюються баг репорти, які заносяться до системи з статусом assigned, що означає, що розробник має їх отримати, переглянути, виправити помилки та повернути баг репорт з іншим статусом відповідно до ситуації. Ситуації можуть бути наступні: це може бути не багом, для цього є окремий статус not a bug, ця проблема може бути вирішена до цього

і тоді статус замінюється на closed, також цей статус може бути поставлений у випадку, коли було вирішено, що даний баг не несе в собі великої проблеми, в той же час його вирішення може призвести до виникнення ще більших проблем і втрати часу і ресурсів. Також це може бути дублікат, тобто такий баг репорт, що описує цю ж проблему, вже існує і взятий на вирішення. А також це може бути статус, що означає, що проблему було вирішено. Дуже добре цей життєвий цикл показано на зображенні нижче.





Висновки

У даній роботі було розглянуто роботу з системою багтрекінгу Mantis та досліджено життєвий цикл питання у розробці програмного забезпечення. Ніяких складностей не виникло, адже я вже мала досвід робот з даною системою під час проходження курсів з тестування програмного забезпечення.