**План тестирования**(IEEE 829)

**Содержание:**

1.[Test Plan Identifier](#_Toc483257402)…………………………………………………………………….….…2

2. [References……………………………………………………………………………….….2](#_Toc483257403)

[3. Introduction](#_Toc483257403) …………………………………………………………………………………2

3.1 basic information …………………………………………………….....................……2

3.2 Goals…………………………………………………………………………...……..…3

4. Test Items……………………………………………………………………………...….…3

5.Software Risk Issues..........................................................................................................3 6.Features to be Tested…………………………………………………………………………3

7.Features not to be Tested……………………………………………………………..……....4

8.Approach…………………………………………………………………………………….4

9.Item Pass/Fail Criteria…………………………………………………………………… ….5

10.Suspensions Criteria and Resumption Requirements…………………………………..….5

11.Test Deliverables………………………………………………………………………..…5

12.Remaining Test Tasks……………………………………………………..………………6

13.Environmental Needs………………………………………………………………………6

14.Staffing and Training Needs……………………………………………………………….6

15.Responsibilities…………………………………………………………………...………..7

16.Schedule………………………………………………………………………..……….…7

17. Planning Risks and Contingencies……………………………………………..…………7

18.Approvals……………………………………………………………………………….…7

19. Glossary……………………………………………………………………………….….8

1. **Test Plan Identifier (Идентификатор тест плана)**



ООО «АРИШОК» Тест план ПО “Собаседник” v1.0

2023

**2) References (Ссылки)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Дата** | **Версия** | **Описание** | **Автор** |
| 12.04.2023 | 1.0 | составление тест плана ПО Собаседник | Софьина Галина Романовна |
| 15.04.2023 | 1.0 | Внесение изменений в пункт Введение | Ким Алина Романовна |
| 18.04.2023 | 1.0 | Внесение изменений в пункт проблемы и риски | Дворцова Снежана Михайловна |

1. **Introduction (Введение)**

**3.1 basic information (Основная информация )**

|  |
| --- |
| -Документ описывает методы и подходы к тестированию, которые будут использоваться для тестирования ПО Собаседник |
| -План тестирования может использоваться как тестировщиками, так и менеджерами, разработчиками. |
| -Объект тестирования- ПО которое является официальным питомником говорящих собак в Санкт-Петербурге и предназначено для подбора собак.  Будет произведено тестирование UI\UX и функциональное. |

**3.2** Goals **(Цели)**

Данный тест план преследует следующие цели:

|  |
| --- |
| определить существующую информацию о проекте тестирования; |
| описать подходы тестирования; |
| определить ресурсы для проведения работ по тестированию; |
| определить критерии начала, остановки и окончания тестирования; |
| определить риски, проблемы и непредвиденные обстоятельства; |
| провести результаты тестирования. |

**Результаты будут отправлены заказчику в виде отчетов. Все найденные ошибки будут отслеживаться с помощью баг-трекинговой системы.**

1. **Test Items/Объекты тестирования**

|  |
| --- |
| 1.Блоги |
| 2.Магазин: |
| 2.1 Корзина заказов |
| 2.2 Избранное |
| 3.форма бронирования питомца |
| 4.форма обратной связи |
| 5.Галерея |

1. **Software Risk Issues/Проблемы и риски**

|  |
| --- |
| Форс мажор |
| Неверная оценка времени |
| Временное отсутствие заказчика |
| Прекращение финансирования |

**6.Features to be Tested/Функции, которые нужно протестировать**

|  |
| --- |
| Поиск |
| Фильтры |
| Эквайринг |
| Страница сравнения нескольких товаров |
| Функция заполнения галереи |
| Фоб |
| Страница статьи |
| Страница проверь свой уровень |

**Планируемое время тестирования 2 месяца.**

**7)Features not to be Tested/Функции, которые НЕ нужно тестировать**

|  |
| --- |
| Работа с БД |
| Рекламная интеграция |
| Локализация |

**8) Approach/Подходы**

|  |  |
| --- | --- |
| * Smoke-тестирование | проверка программного обеспечения на стабильность и наличие явных ошибок. Тест должен подтвердить или опровергнуть правильность выполнения ПО своих основных функций перед его передачей на более глубокое тестирование. |
| * UI\UX | **UX тестирование** (также юзабилити-тестирование, Usability testing) – комплекс мер, направленных на выявление любых проблемных мест на вашем ресурсе: достаточно ли он понятен, логичен, удобен, правильно ли работают все его технические элементы.  **UI-тестирование — этап комплексного тестирования программного обеспечения, на этом этапе QA-специалисты проверяют качество всех компонентов интерфейса.**UI-тестирование помогает убедиться, что функции приложения отрабатывают на достижение целей и удобны для пользователей. |
| * Исследовательское | одновременное создание тестов, их прохождение и корректировка в зависимости от поведения продукта. |
| * Функциональное | представляет собой комплекс ключевых мероприятий по проверке программного обеспечения, по результатам которых устанавливается соответствие этого ПО исходным требованиям заказчика |
| * Интеграционное | В данном подходе **тестирование** выполняется путем объединения двух или более логически связанных модулей. Затем добавляются другие связанные модули и проверяются на правильность функционирования. Процесс продолжается до тех пор, пока все модули не будут соединены и успешно протестированы. |

**9) Item Pass/Fail Criteria/Критерии прохождения тестов для объектов тестирования**

|  |  |
| --- | --- |
| **Критерии начала** | **Критерии окончания** |
| * наличие всей необходимой документации | * Время |
| * готовность тестовой платформы (тестового стенда) | * бюджет |
| * наличие всей необходимой документации | * Все тест кейсы пройдены |
|  | * Найденные баги исправлены и перепроверены |
|  | * Отчет по тестированию |

**10) Suspensions Criteria and Resumption Requirements/Критерии остановки и требования для возобновления тестирования**

|  |
| --- |
| * Наличие/отсутствие блокеров |
| * Отсутствие/порча оборудования и неисправность |
| * Изменение Технического задания |

**11) Test Deliverables/Результаты тестирования**

|  |
| --- |
| * Количество завершенных тестов 99% |
| * Метрики |
| * Затраченное время |
| * Схемы |
| * Документации |
| * Количество заведенных фичей |

**12) Remaining Test Tasks/Оставшиеся задачи тестирования**

|  |  |
| --- | --- |
| Интеграции | Мобилки |

**13) Environmental Needs/Требования среды**

|  |  |
| --- | --- |
| Браузеры: | Mozilla Firefox, Chrome, Safari последних версий. |
| Операционные системы: | Windows 10, MacOS. |
| Разрешение экрана: | 1366х768; 1280х800; 1280х1024; 1680х1050;  1920х1080. |
| Отображение на дисплеях мобильных устройств с  расширением: | 480х800; 640x960; 768x1280; 1024x768; 1366x768. |

**14) Staffing and Training Needs/Требования по части кадров и их обучения**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Кол-во | Уровень | Что тестируем | Время/ч | Оплата | SkillUp |
| 1 | Senior | тест-план | 10 | 1000$|ч | Курсы ДОП |
| 500 | Junior | BE\FE | 80 | 600р/ч | Консультации с сеньором |
|  |  |  |  |  |  |

**15) Responsibilities/Распределение обязанностей**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ФИО | Уровень | Область тест-я |
| Софьин А.В | Senior | Mobile iOS |
| Софьина Г.Р | Junior | FE главная страница |

**16) Schedule/Расписание**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Задача | Время/ч | Дата начала | Дата окончания |
| Составление тест плана | 5 | 13.04.2023 | 13.04.2023 |
| Тестирование требований | 9 | 12.04.2023 | 13.04.2023 |
| Написание тест кейсов | 25 | 14.04.2023 | 25.04.2023 |
| Тестирование FE | 50 | 14.04.2023 | 06.05.2023 |

**17) Planning Risks and Contingencies/Планирование рисков и непредвиденных обстоятельств**

|  |
| --- |
| * Графики отпусков |
| * Больничные |
| * 10% непригодность оборудования |
| * Национальные праздники |

**18) Approvals/Утверждение**

Утверждено:

|  |  |
| --- | --- |
| Менеджер Проекта: Дворцова Н.Н |  |
| Тест менеджер: Ким А.Р |  |
| Аналитик :Холкина Т.В |  |
| Заказчик: Ада Лавлейс |  |
| Автор Тестплана:Софьина Г.Р |  |

**19) Glossary/Глоссарий**

|  |
| --- |
| Андерклокинг — снижение частоты работы оборудования. |
|  |
| Баг (дефект) — недостаток компонента или системы, который может привести к отказу определенной функциональности. |
|  |
| Приоритет багов — важность той или иной ошибки в ПО: |
|  |
| Trivial — косметическая малозаметная проблема. |
| Minor — очевидная, незначительная проблема. |
| Major — значительная проблема. |
| Critical — проблема, нарушающая работу c ключевыми функциями ПО. |
| Blocker — проблема, нарушающая функционирование ПО. |
| Баг-репорт — документ, описывающий ситуацию или последовательность действий приведшую к некорректной работе объекта тестирования, с указанием причин и ожидаемого результата. |
|  |
| Валидация — определение соответствия разрабатываемого ПО ожиданиям и потребностям пользователя, требованиям к системе. |
|  |
| Верификация — процесс оценки системы или её компонентов с целью определения удовлетворяют ли результаты текущего этапа разработки условиям, сформированным в начале этого этапа. |
|  |
|  |
| Failure — сбой (причём не обязательно аппаратный) в работе компонента, всей программы или системы. |
|  |
| UX (англ. User eXperience — опыт пользователя) — ощущение, испытываемое пользователем во время использования цифрового продукта. |
|  |
| UI (англ. User Interface — пользовательский интерфейс) — это инструмент, позволяющий осуществлять взаимодействие «пользователь — приложение». |
|  |
|  |
| Дымовое тестирование (англ. Smoke test) — короткий цикл тестов для подтверждения, что после сборки кода (нового или исправленного) приложение стартует и выполняет основные функции. |
|  |
| Исследовательское (ad-hoc) тестирование — это разработка и выполнения тестов в одно и то же время, что является противоположностью сценарного подхода. |
| Story Point - это относительная оценка сложности задачи, в которой мы учитываем следующие составляющие: Сложность работы Объём работы Риски и неопределенность |
|  |
| Серьезность (англ. Severity) — это атрибут, характеризующий влияние дефекта на работоспособность приложения. |
|  |
| Стадии разработки ПО — это этапы, которые проходят команды разработчиков ПО, прежде чем программа станет доступной для широко круга пользователей. |
|  |
| Пре-альфа (англ. Pre-alpha) — начальная стадия разработки. Период времени со старта разработки до выхода стадии Альфа. Также так называются программы, прошедшие стадию разработки, для первичной оценки функциональных возможностей в действии. |
|  |
| Альфа-тестирование (англ. Alpha testing) — имитация реальной работы с системой штатными разработчиками, либо реальная работа с системой потенциальными пользователями/заказчиком на ранней стадии разработки продукта, но в некоторых случаях может применяться для законченного продукта в качестве внутреннего приёмочного тестирования. |
|  |
| Бета-тестирование (англ. Beta testing) — интенсивное использование почти готовой версии продукта с целью выявления максимального числа ошибок в его работе для их последующего устранения перед окончательным выходом (релизом) продукта на рынок, к массовому потребителю. |
|  |
| Релиз-кандидат или RC (англ. Release candidate), Пре-релиз, иногда «гамма-версия» — стадия-кандидат на то, чтобы стать стабильной. |
|  |
| Релиз или RTM (англ. Release to manufacturing — промышленное издание) — издание продукта, готового к тиражированию. |
|  |
| Пост-релиз или Post-RTM (англ. Post-release to manufacturing) — издание продукта, у которого есть несколько отличий от RTM и помечается как самая первая стадия разработки следующего продукта. |
|  |
| Таблица принятия решений (англ. Decision table) — инструмент для упорядочения сложных бизнес требований, которые должны быть реализованы в продукте. |
|  |
| Тест-дизайн (англ. Test design) — это этап процесса тестирования ПО, на котором проектируются и создаются тестовые случаи (тест кейсы). |
|  |
| Тест-план (англ. Test Plan) — это документ, описывающий весь объем работ по тестированию, а также оценки рисков с вариантами их разрешения. |
|  |
| Тестирование взаимодействия (англ. Interoperability Testing) — это функциональное тестирование, проверяющее способность приложения взаимодействовать с одним и более компонентами или системами. |
|  |
| Тестирование сборки (англ. Build Verification Test) — тестирование направленное на определение соответствия, выпущенной версии, критериям качества для начала тестирования. |
|  |
| Тестирование пользовательского интерфейса (англ. UI Testing) — тестирование, выполняемое с целью определения, удобен ли некоторый искусственный объект (такой как веб-страница, пользовательский интерфейс или устройство) для его предполагаемого применения. |
|  |
| Тестовый случай (англ. Test Case) — это артефакт, описывающий совокупность шагов, конкретных условий и параметров, необходимых для проверки реализации тестируемой функции или её части. |
|  |
| Чек-лист (англ. Check list) — это документ, описывающий что должно быть протестировано. |
|  |
| Эквивалентное Разделение (англ. Equivalence Partitioning — EP). Как пример, у вас есть диапазон допустимых значений от 1 до 10, вы должны выбрать одно верное значение внутри интервала, скажем, 5, и одно неверное значение вне интервала — 0. |
|  |
| Z-конфликт (англ. Z-fighting) — наложение текстур друг на друга. |
|  |
| Оверклокинг (англ. Overclocking) — процесс увеличения частоты (и напряжения) компонента компьютера сверх штатных **режимов с целью увеличения скорости его работы.** |