

Testowanie gier

Lista 1

Damian Lukas 300456, Wojciech Ganobis 310519

1. Scenariusze użycia

Główny:

- Użytkownik podchodzi do bankomatu
- Użytkownik wsuwa swoją kartę w odpowiednie miejsce
- Użytkownik wpisuje pin
- Użytkownik wybiera opcję “szybka wypłata 50 zł”
- Na bankomacie pojawia się komunikat o realizowaniu transakcji
- Użytkownik wyciąga kartę z bankomatu
- Użytkownik odbiera pieniądze
- Użytkownik odchodzi

Alternatywny 1 (brak środków na koncie):

- Użytkownik podchodzi do bankomatu
- Użytkownik wsuwa swoją kartę w odpowiednie miejsce
- Użytkownik wpisuje pin
- Użytkownik wybiera opcję “szybka wypłata 50 zł”
- Bankomat wyświetla informację o braku wystarczającej ilości pieniędzy
- Użytkownik odbiera kartę
- Użytkownik odchodzi

Alternatywny 2 i 3 (wprowadzono błędny pin):

- Użytkownik podchodzi do bankomatu
- Użytkownik wsuwa swoją kartę w odpowiednie miejsce
- Użytkownik wpisuje błędny pin
- Użytkownik zostaje poproszony o ponowne wpisanie pinu
 - Użytkownik wpisuje pin
 - Użytkownik wybiera opcję “szybka wypłata 50 zł”
 - Na bankomacie pojawia się komunikat o realizowaniu transakcji
 - Użytkownik wyciąga kartę z bankomatu
 - Użytkownik odbiera pieniądze
 - Użytkownik odchodzi
- Użytkownik ponownie wpisuje błędny pin
- Użytkownik zostaje poproszony o ponowne wpisanie pinu
- Użytkownik ponownie wpisuje błędny pin
- Karta zostaje zablokowana
- Użytkownik wyciąga kartę z bankomatu
- Użytkownik odchodzi

Alternatywny 4 (brak pieniędzy w bankomacie, brak połączenia):

- Użytkownik podchodzi do bankomatu
- Na bankomacie wyświetla się informacja o nieczynności bankomatu
- Użytkownik odchodzi

2. Przypadki testowe

Główny:

- **Tytuł:** Poprawna wypłata pieniędzy
- **Warunek wstępny:**
 - Działający bankomat
 - Posiadanie karty bankowej
 - Odpowiednia suma pieniędzy na koncie
- **Kroki:**
 - Wsuniecie karty do bankomatu
 - Wpisanie poprawnego pinu
 - Wybór opcji "Szybka wypłata 50 zł"
 - Wyciągnięcie karty z bankomatu
 - Zabranie wypłaconej gotówki
- **Oczekiwany rezultat:**
 - Wypłacone pieniądze
 - Wysłunięcie karty z bankomatu
- **Warunki końcowe:**
 - Bankomat gotowy do podjęcia kolejnej transakcji
- **Dane testowe:**
 - Poprawny pin

Alternatywny 1:

- **Tytuł:** Brak środków na karcie
- **Warunek wstępny:**
 - Działający bankomat
 - Posiadanie karty bankowej
 - Brak 50zł na koncie
- **Kroki:**
 - Wsuniecie karty do bankomatu
 - Wpisanie poprawnego pinu
 - Wybór opcji "Szybka wypłata 50 zł"
 - Pojawienie się komunikatu o braku środków
 - Wyciągnięcie karty z bankomatu
- **Oczekiwany rezultat:**
 - Zwrócenie karty
 - Nie wypłacenie pieniędzy
- **Warunki końcowe:**
 - Bankomat gotowy do podjęcia kolejnej transakcji
- **Dane testowe:**
 - Poprawny pin

Alternatywny 2:

- **Tytuł:** Wpisany błędny pin i poprawa na prawidłowy
- **Warunek wstępny:**
 - Działający bankomat
 - Posiadanie karty bankowej
 - Odpowiednia suma pieniędzy na koncie
- **Kroki:**
 - Wsunięcie karty do bankomatu
 - Wpisanie błędnego pinu
 - Prośba o ponowne wpisanie pinu
 - Wpisanie poprawnego pinu
 - Wybór opcji "Szybka wypłata 50 zł"
 - Wyciągnięcie karty z bankomatu
 - Zabranie wypłaconej gotówki
- **Oczekiwany rezultat:**
 - Wypłacone pieniądze
 - Wysłunięcie karty z bankomatu
- **Warunki końcowe:**
 - Bankomat gotowy do podjęcia kolejnej transakcji
- **Dane testowe:**
 - Poprawny pin
 - Niepoprawny pin

Alternatywny 3:

- **Tytuł:** Wpisany błędny pin 3 razy
- **Warunek wstępny:**
 - Działający bankomat
 - Posiadanie karty bankowej
 - Odpowiednia suma pieniędzy na koncie
- **Kroki:**
 - Wsunięcie karty do bankomatu
 - Wpisanie błędnego pinu
 - Prośba o ponowne wpisanie pinu
 - Wpisanie błędnego pinu
 - Prośba o ponowne wpisanie pinu
 - Wpisanie błędnego pinu
 - Blokada karty bankomatowej
 - Wyciągnięcie karty z bankomatu
- **Oczekiwany rezultat:**
 - Zablokowana karta bankowa
 - Wysłunięcie karty z bankomatu
 - Brak wypłaconych środków
- **Warunki końcowe:**
 - Bankomat gotowy do podjęcia kolejnej transakcji
- **Dane testowe:**
 - Niepoprawny pin

Alternatywny 4:

- **Tytuł:** Niesprawny bankomat
- **Warunek wstępny:**
 - Niesprawny bankomat
- **Kroki:**
 - Nie ma możliwości włożenia karty do bankomatu
- **Oczekiwany rezultat:**
 - Bankomat nie zrealizuje żadnej transakcji
- **Warunki końcowe:**
 - Bankomat pozostanie nieczynny
- **Dane testowe:**
 - Brak

Zadanie 2

Analizowana przez nas strona: apple.com/pl

10 heurystyk Jakoba Nielsena:

1. **Pokazuj status systemu:** Analizowana przez nas strona realizuje to zagadnienie bardzo dobrze. Ładowane grafiki i widgety podczas ładowania wyświetlają kręcące się kółko. Jeżeli najedziemy na link przenoszący do następnej strony. Strona pokazuje nam również w jakiej części strony się znajdujemy. Jeżeli wejdziemy na dowolną podstronę z na przykład iphonami, informacja ta będzie zawsze widoczna na górze strony.
2. **Zachowaj zgodność pomiędzy systemem a rzeczywistością:** Jest to trudna do zweryfikowania heurystyka. Głównym jej wyznacznikiem jest czytelność strony i język używany do opisanie elementów strony. Strona ma być zrozumiała przez każdego. Analizowana przez nas strona pomimo, że jej treść jest techniczna, jest łatwa do zrozumienia nawet przez laików. Każdy parametr jest dokładnie opisany prostym językiem.
3. **Daj użytkownikowi pełną kontrolę:** Ten podpunkt odnosi się do możliwości które użytkownik dostaje na danej stronie. Np. po dodaniu czegoś do koszyka powinien on mieć łatwą możliwość usunięcia tej rzeczy. Jeżeli użytkownik schodzi do coraz bardziej szczegółowych filtrów i podkategorii, powinien on mieć możliwość powrotu do "wyższej" kategorii. Na analizowanej przez nas stronie dodanie do koszyka jest proste i intuicyjne, natomiast aby coś z niego usunąć trzeba już wejść w zakładkę "koszyk" i kliknąć przycisk usuń obok przedmiotu. Nie jest to do końca zgodne z heurystykami Nielsena. Natomiast schodzenie do podkategorii i filtrowanie da się łatwo odwrócić bez klikania cofnij w przeglądarce.
4. **Trzymaj się standardów i zachowaj spójność:** Strona nie atakuje nas różnymi wyglądem oraz stylistyką strony. Cała strona jest wykonana w podobnym designie. Po wybraniu jakiejś puli produktów na przykład tablety, zawsze będziemy mieli do dyspozycji "belkę" na górę strony. Czcionki używane na stronie są estetyczne i jednakowe na dowolnej podstronie.

5. **Zapobiegaj błędom:** Nie zauważyliśmy żadnych błędów. Podczas użytkowania strony nie mieliśmy również wrażenia zgubienia się. Strona zawsze jasno dawała informacje gdzie się znajdujemy. Uważamy więc, że punkt ten został zrealizowany.
6. **Pozwalaj wybierać zamiast zmuszać do pamiętania:** Zasada ta mówi, aby nie oczekiwać od użytkownika, żeby pamiętał wcześniejsze wybory na stronie. Analizowana przez nas strona w sposób wzorowy spełnia tę heurystykę, wszystko jest wybierane na jednej podstronie gdzie nie musimy pamiętać co wybraliśmy wcześniej.
7. **Zapewnij elastyczność i efektywność:** Analizowana przez nas strona zapewnia elastyczność i efektywność. W miejscu w którym wybieramy produkty znajduje się wyszukiwarka tekstowa, menu do wyboru filtrów oraz graficzne podpowiedzi, aby każdy użytkownik może wybrać opcję która najbardziej mu odpowiada i najszybciej uzyska pożądany efekt.
8. **Dbaj o estetykę i umiar:** Jak już wcześniej wspominaliśmy strona jest wykonana estetycznie. Umiar również został zachowany. Nie jesteśmy bombardowani niepotrzebnymi informacjami, dopóki nie otworzymy jakiegoś produktu.
9. **Zapewnij skuteczną obsługę błędów:** Podczas testowania strony jedynym błędem na który natrafiłem jest błąd 404 Not Found (po wymuszeniu jego wystąpienia). Jest on obsługiwany w sposób poprawny. Na ekranie wyskakuje informacja o błędzie i możliwe kolejne kroki, które mogą owy błąd wyeliminować.
10. **Zadbaj o pomoc i dokumentację:** Strona ma sekcję FAQ oraz posiada stosowny formularz do kontaktu z producentem.