

Test Rapport

Your Own Pizza

Rene Huiberts

31 Januari, 2020



Inhoudsopgave

0. Inhoudsopgave	1
1. Overzicht	2
- 1.1 Object onder test	
- 1.2 Testomgevingen	
- 1.3 Test missie	
2. Test aanpak	3
- 2.1 Strategie	
- 2.2 Soorten test	
- 2.3 Test Scope	
3. Test resultaten	4
- 3.1 Overzicht	
- 3.2 Usability Test	
4. Advies	5
- 4.1 Oordeel	
- 4.2 Gevolgen van issues	
- 4.2 Aanbevelingen	

1. Overzicht

1.1 Object onder test

Your Own Pizza is een applicatie die wordt gebruikt in een restaurant om digitaal pizza's te kunnen bestellen. De klant gebruikt deze applicatie om zijn pizza zelf samen te stellen. Drinken te bestellen en hun order af te ronden. De app wordt gebruikt op een tablet. Het doel van de applicatie is om klanten een mogelijkheid te geven om hun eigen pizza te kunnen samenstellen en om het bestellen efficiënter te maken.

1.2 Testomgevingen

Overzichten omgevingen

Apperaten	Besturingssystemen
iPad Pro (9.7-inch)	iOS 13.3
Pixel C	Android 10 (Q)
iPad Pro (11-inch)	iOS 13.3

Verantwoording keuze van omgevingen.

De bedoeling van deze app is dat in de toekomst het makkelijk is om over te schakelen naar een ander besturingsysteem. De tablets kunnen iPads zijn (iOS 9 of hoger) of Android tablets (Android 4.4 of hoger).

Er zou ook een mogelijkheid zijn om deze app uit te breiden naar een progressive web app.

1.3 Test missie

Wij willen met onze missie bereiken dat alles zo breed mogelijke dekking heeft van het product. Hierdoor kunnen we door onze test een indruk geven van de staat van het product op andere besturingssystemen. We hebben vooral gefocussed op widget testing en usability.



2. Test aanpak

2.1 Strategie

Door het tijdsbudget moeten de testen in een korte tijd een brede omgeving kunnen checken. Hierdoor hebben wij besloten om de impact van afwijkingen niet te documenteren. Het gaat hier om kleine afwijkingen van het totale design / functies die de app niet aantasten.

2.2 Soorten tests

Bij het testen van onze product hebben wij gebruik gemaakt van widget test en unit test. Deze zijn in flutter zelf inbegrepen en zorgen niet voor een groter / zwaardere app. Ook hebben wij gelet op de flow waar de user doorheen gaat om naar een bepaald punt te komen, dit zien wij als de happy flow, en de unhappy flow. Tijdens het testen speelde performance ook een hele belangrijke rol.

2.3 Test scope

In-scope - testen wij vooral de usability en de performance.

Buiten-scope - testen wij de stress wat de applicatie aankan. Maar ook de security van de database.

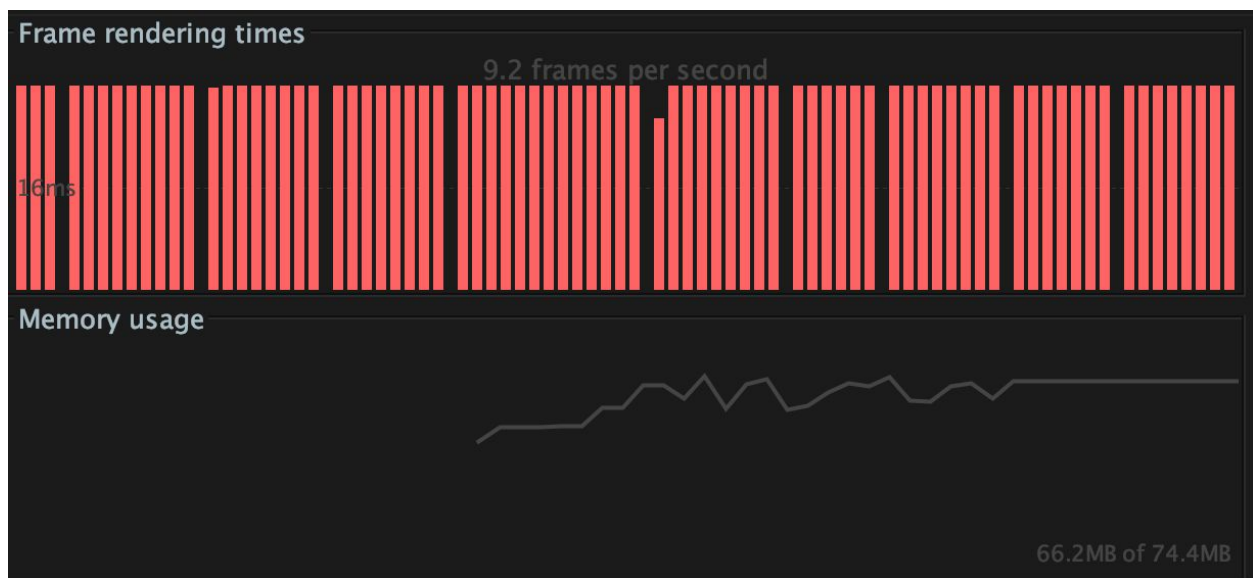
3. Test resultaten

3.1 Overzicht

Op onze Github pagina is het makkelijk te zien of er nog bug open staan:

<https://github.com/GewoonRene/yourownpizza/issues>

Overzicht in een stress test:



In een van de stresstest (momenten waar er veel gevraagd wordt van de app). Zien we dat snelheid van de app dramatisch vertraagd. Problemen wat hier kunnen ontstaan zijn bijvoorbeeld, een langere reactie tijd. Dit is issues die in de loop van de tijd nog hard aan gewerkt moet worden.

De applicatie in dit soort testen is nog geen enkele keer gecrashed of een verkeerde route genomen. En veel van de issues hebben een lage prioriteit.

3.2 Usability tests

Tijdens het maken van deze applicatie is vooral aan de usability gewerkt. De applicatie is bedoeld voor meerdere doelgroepen hierdoor is het erg belangrijk dat elke view een route heeft. Zodat je niet snel kan verdwalen, ook zijn de icoontjes groot gemaakt zodat deze overzichtelijk zijn. Er is mogelijkheid tot het verbergen van bepaalde producten zodat je hier niet naar hoeft te kijken als je niet geïnteresseerd ben. Wat wel niet meer binnen de tijd budget kon passen was het maken van een logo.



4. Advies

4.1 Oordeel over Your Own Pizza

Het product werkt in het algemeen goed, echter heeft de app wel moeite met grote iPads/tablets. Hoewel alle functies het nog prima doen is het misschien wat lastiger te zijn voor mensen die een bril gebruiken. Het vinden van dit soort fouten zal de gebruiksvriendelijkheid verhogen.

4.2 Gevolgen van de issues

Als er een bug wordt gevonden door de klant kan de gebruiksvriendelijkheid van de applicatie verlagen. Dit kan leiden tot onvrede bij de klant van de applicatie, maar er kunnen alternatieve oplossingen worden bedacht hierdoor kan de restaurant wel door blijven draaien.

4.4 Aanbevelingen

Onze aanbeveling is om de applicatie verder te testen met gebruikers binnen de restaurant. We kunnen beginnen met een tafel die gebruik maakt van de tablet en daarna steeds meer uitbreiden naar meerdere tafels.