**02.04.20**

**Тестирование и оптимизация мобильного приложения.**

Тестирование – очень важный этап разработки мобильных приложений. Стоимость ошибки в релизе мобильного приложения высока. Приложения попадают в Google Play в течении нескольких часов, в Appstore несколько недель. Неизвестно сколько времени будут обновляться пользователи. Ошибки вызывают бурную негативную реакцию, пользователи оставляют низкие оценки и истерические отзывы. Новые пользователи, видя это, не устанавливают приложение. Мобильное тестирование сложный процесс: десятки различных разрешений экрана, аппаратные отличия, несколько версий операционных систем, разные типы подключения к интернету, внезапные обрывы связи.

**Тестирование требований**

Тестирование начинается до разработки. Отдел дизайна передает тестировщикам навигационную схему и макеты экранов, менеджер проекта – требования невидимые на дизайне. Если дизайн предоставляет заказчик, макеты до передачи в отдел тестирования проверяются нашими дизайнерами.

Тестировщик анализирует требования на полноту и противоречивость. В каждом проекте исходные требования содержат противоречивую информацию. Мы их решаем еще до начала разработки. Так же в каждом проекте требования неполны: не хватает макетов второстепенных экранов, ограничений на поля ввода, отображения ошибок, кнопки никуда не ведут. Неочевидны невидимые на макетах вещи: анимации, кеширование картинок и содержимого экранов, работа в нестандартных ситуациях. Недостатки требований обсуждаются с менеджером проекта, разработчиками и дизайнерами. После 2-3 итераций, вся команда гораздо лучше понимает проект, вспоминает забытый функционал, фиксирует решения по спорным вопросам. В основном на этом этапе используется basecamp. Когда требования

стали полны и непротиворечивы, тестировщик составляет smoke-тесты и функциональные тесты, покрывающие исходные данные.

