

План тестирования мобильного приложения по доставке пиццы

Стратегия

1. Цель - демоверсия с идеальным базовым функционалом для Android устройств от версии Android 4.4 и старше и для Iphone устройств от версии iOS 7 и старше;
2. Ресурсы: два программиста и один тестировщик;
3. 3 месяца разработки + 1 месяц поддержки;
4. Целевая аудитория: пользователи мобильного приложения;
5. Территория: РФ
6. Каркас стратегии смешанный : I **SLICED UP FUN**, пользовательский сценарий;
7. Девайсы

❖ В наличии:

1. Nexus 5
2. iPhone 5s

❖ Куплены:

3. Samsung Galaxy A12 (2021) - 8990,00р
4. Samsung Galaxy a51 - 24 495,00 ₺
5. Samsung Galaxy a10 - 4 990,00 р
6. Samsung Galaxy S22 Ultra - 58 400 р
7. iPhone 11 - 35 999 р
8. iPhone SE - 39 990 р
9. iPhone 13 Pro Max - 101 749 ₺

Итого осталось 29.610 р

+\$3000 (~211576 руб)

№ п/п	Смартфоны	Разрешение экрана	Плотность пикселей	Размеры экранов	Версии ОС
Android					
1.	Samsung Galaxy a10	1520x720	271 ppi	6.2 дюйма	Android 9
2.	Samsung Galaxy A12 (2021)	1600 x 720	270 ppi	6.5 дюйма	Android 10
3.	Nexus 5	1920x1080	445 ppi	4.95 дюймов	Android 4.4
4.	Samsung Galaxy a51	2400 x 1080	404 ppi	6.5 дюйма	Android 13

5.	Samsung Galaxy S22 Ultra	3088x1440	500 ppi	6.8 дюйма	Android 12
iOS					
6.	iPhone 5s	1136x640	326 ppi	4.0 дюйма	iOS 7 (обновление до iOS 12)
7.	iPhone 11	1792x828	326 ppi	6.1	iOS 13
8.	iPhone se	1334x750	326 ppi	4.7	iOS 15
9.	iPhone 13 Pro Max	2778x1284	458 ppi	6.7	iOS 15

Статистика по выбору девайсов была проведена с использованием информации с ресурсов:

<https://gs.statcounter.com/vendor-market-share/mobile/russian-federation>,

<https://www.appbrain.com/stats/top-android-phones-tablets-by-country?country=ru>

- Критерии начала тестирования:** возможность создание требований
- Критерии окончания тестирования:**
 - Все критически важные тест-кейсы оказались успешными;
 - Все дефекты с высоким уровнем приоритета закрыты и соответствующие регрессионные сценарии успешно проведены;
 - Число дефектов среднего уровня критичности незначителен, их разбор проведен;
 - Срок, отведенный на тестирование, истек;
 - Все 100% требований учтены.
- Необходимые для тестирования оборудование и программные средства (Инструменты):** Android Studio, Xcode simulator, Postman, Charles proxy, Monkey, Maps to GPX converter (создание GPX маршрутов). Программное обеспечение для аналитики мобильных приложений: Google Analytics, App Annie. Splunk.

План тестирования

Итерация	Что тестируем	Как тестируем
1 мес. 1-2 нед	<ol style="list-style-type: none"> 1. Тестируем требования 2. API (возможность оплаты картой, через сторонний сервис), соглашение API 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Требования: свойства требований (выполнимость, непротиворечивость, завершенность и т.д.); 2. API: Основные позитивные тесты, негативное тестирование, авторизации и доступности; 3. Написание тест-кейсов, чек-листов.
1 мес. 3-4 нед	<ol style="list-style-type: none"> 1. Тестируем альфа-версию 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Дымовое тестирование. 2. Тестирование прерываний. Работа

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Функциональное тестирование 3. Нагрузочное тестирование 4. Стресс-тестирование 5. Инсталляционное тестирование 6. Юзабилити 	<p>приложения во время звонка и при получении SMS (Пуш-уведомления).</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Мнемоника I SLICED UP FUN. 4. Прохождение пользовательского сценария. 5. Выполнение тест-кейсов, чек-листов. Тестирование с помощью инструмента Monkey. 6. Тестирование GPS (использование эмулятора). Тестирование записанного GPX маршрута. Тестирование различных координат, точности GPS-сигнала. 7. Тестирование Online-соединения: при автоматическом переключении WiFi/GPRS. При корректных и некорректных настройках GPRS-соединения в телефоне. при отсутствии SIM-карты в телефоне. 8. Юзабилити тесты на телефонах с разными размерами диагоналей и плотностей пикселей (тестирование с использованием эмуляторов и симуляторов). Тестирование удобства использования, понятности и соответствия стилевым решениям (соответствие требованиям Гайдов). 9. Фоновая активность приложения при переключении на работу с другими приложениями. 10. Тестирование приложения с разряженной батареей. 11. Снятие логов. 12. Удаление, переустановка приложения.
2 мес. 1-2 нед	<ol style="list-style-type: none"> 1. Тестирование исправления найденный ошибок. 2. Тестирование доработанного функционала: экраны выбора продукта, корзина, возможность оплаты картой (через сторонний сервис) и указания местоположения пользователя на карте 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ре-тест (проверяем, что ранее заваленные тест-кейсы теперь проходят без ошибок). 2. Регрессионное тестирование (проверяем, что доработанная функциональность не повлияла на работу ранее стабильных функций).
2 мес. 3-4 нед	Тестируем бета-версию	<ol style="list-style-type: none"> 1. Тестирование с привлечением сторонних пользователей. Google play для андроид и TestFlight для iOS. 2. Сбор и анализ обратной связи.
3 мес. 1-2 нед	Тестирование исправления найденный ошибок	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ре-тест (проверяем, что ранее заваленные тест-кейсы теперь проходят без ошибок). 2. Регрессионное тестирование (проверяем, что доработанная функциональность не

		повлияла на работу ранее стабильных функций.
3 мес. 3-4 нед	Приемочное тестирование	1. Мнемоника I SLICED UP FUN 2. Прохождение пользовательского сценария

Пользовательский сценарий

Выбрать пункт выдачи для получения заказа

Легенда:

П - пользователь

С - система

Сценарий использования:

1. П инициирует открытие приложения.
2. С отображает главную страницу приложения.
3. П инициирует открытие меню.
4. С отображает страницу с меню.
5. П добавляет в корзину товар.
6. С отображает цифру равную количеству добавленного товара справа от значка Корзина.
7. П инициирует открытие Корзины.
8. С отображает страницу Корзина.
9. Находясь в Корзине П инициирует выбор адреса доставки.
10. С отображает страницу с картой и просит разрешения на использование текущей геодезии П.
11. П разрешает использовать текущую геопозицию.
12. С отображает геопозицию П на карте.
13. П подтверждает адрес доставки.
14. С отображает страницу с формой для заполнения адреса доставки (подъезд, этаж, квартира, домофон, комментарии к адресу).
15. П заполняет поля.
16. С отображает страницу с выбором способа оплаты: система быстрых платежей или оплата картой.
17. П соглашается с вариантом оплата картой.
18. С отображает страницу с полями для ввода реквизитов карты.
19. П заполняет поля.
20. С отображает страницу с полем для ввода кода.
21. П получает Пуш-уведомление (СМС) от банка и вводит валидный код в поле ввода кода.
22. С отображает сообщение "Заказ оформлен".
23. П инициирует закрытие приложения.

Альтернативные варианты:

1. П ознакомился с меню и инициирует закрытие страницы. С отображает главную страницу приложения. Переход к шагу 23.
2. 9а. П удаляет из корзины выбранный товар. С отображает пустую корзину. П закрывает корзину. С отображает главную страницу приложения. Переход к шагу 3.
3. 11а. П запрещает С использовать текущую геопозицию. П выбирает адрес доставки вручную. Переход к шагу 13.
4. 17а. П не соглашается с представленными вариантами оплаты и закрывает форму оформления заказа. Завершение сценария.
5. 17б. П соглашается с вариантом оплата через систему быстрых платежей. С открывает приложение банка на девайсе. П. оплачивает заказ. С отображает сообщение “Заказ оформлен”. Завершение сценария.
6. 20а. С отображает сообщение “На вашем счете недостаточно средств”. П. пополняет счет. П находясь в форме оформления заказа повторно инициирует оплату заказа картой. Переход к шагу 21.
7. 20б. С отображает сообщение “На вашем счете недостаточно средств”. П закрывает форму оформление заказа. Переход к шагу 23.

Поддержка

1. Отслеживание Crash-logs. Передача краш логов разработчикам.
Splunk - сбор, хранение и анализ логов.
2. Сбор статистики.

Google Analytics сбор данных о:

- средней длительности сеанса;
- количество просмотренных страниц за одно посещение;
- сколько посещений закончилось оформлением заказа в приложении;
- показатель отказов;
- события/действия пользователя;

App Annie - сбор данных о:

- кол-ве скачивания приложений за первый день после релиза и в течении месяца;
- рейтинг;
- открытие и загрузку нашего приложения;
- обнаруживают точки выхода пользователей;
- анализ популярности приложения в регионах.

На основании полученной с помощью программного обеспечения для аналитики мобильных приложений информации о кол-ве скачиваний нашего

приложения и отзывах, мы можем сделать вывод о том, какой из вариантов дизайна оказался наиболее популярным у пользователей.