# Задание 3.

Протестируйте ту область workspace'а Студии, в которой содержится список

загруженных в программу файлов (отмечена на скриншоте qa\_task\_p2.png).

Составьте багрепорты с описанием найденных проблем. Напишите несколько

тест-кейсов, которые должны войти в стандартную проверку данного функционала

в предрелизном тестировании.

## Перечень ресурсов, используемых для тестирования:

1. Мануал к приложению;
2. Набор готовых отсканированных объектов с официального сайта <https://www.artec3d.com/ru/3d-models>
3. Триальная версия Artec Studio 14
4. Станционарный ПК

Конфигурация:

Система: Windows 8.1

Тип хранителя информации - SSD

Процессор - intel i5 2.9 GHz

ОЗУ - 8 Gb

Видеокарта - Nvidia 1060 6 Gb

Ноутбук Lenovo

Конфигурация:

Система: Windows 8.1

Тип хранителя информации - HDD

Процессор - intel i5 1.7 GHz

ОЗУ - 4 Gb

Видеокарта - AMD Radeon 8500M 1-2 Gb (неточная информация)

## Комментарии к ресурсам:

1. Считается источником требований к тестируемой области программы
2. Является источником объектов с помощью которых будет проводиться функциональное и нагрузочное тестирование области. Для тестирования были выбраны следующие пары и группы объектов :
   1. объект с простой геометрией
   2. объект со сложной геометрией
   3. объект с малым расстоянием между слоями полигонов (имеющий тонкие участки) и(ли) одним слоем полигонов без внутреннего пространства
   4. объект без тонких участков
   5. маленький объект (менее полуметра в любом измерении)
   6. большой объект (более полуметра хотя бы в одном измерении)
   7. объект без текстур
   8. объект с текстурами
   9. живой объект сканирования
   10. неживой объект сканирования
   11. объект с матовой поверхностью
   12. объект с глянцевой поверхностью
   13. объект .stl
   14. объект .obj
   15. объект .wrl
   16. объект .maya
   17. объект .blend
   18. объект .ply
   19. объект .3ds
   20. объект, отсканированный с помощью Eva
   21. объект, отсканированный с помощью Space Spider
   22. объект, отсканированный с помощью Leo
   23. объект, отсканированный с помощью Ray
   24. объект, отсканированный с помощью Micro

Некоторые объекты удовлетворяют более, чем одному условию, поэтому их итоговое число меньше чем число пунктов данного списка.

**Carburetor.mb** - маленький, без текстуры, без тонких участков, глянцевый, сложный, не живой, Space Spider, .mb.

**Meetal nut.ply** - простой, матовый, Micro, .ply

**Borderlands cosplay-wrl.wr**l - большой, с текстурами, с тонкими участками, матовый + глянец, живой, Eva, .wrl

**Airplane without texture.stl** - очень большой, Ray, .stl

**Car body.OBJ** - тонкие участки, Leo, .obj

**Chandeler.max** - .3ds

**Flower.blend** - очень тонкий, .blend

Такой набор объектов подходит для функционального тестирования общей производительности программы и области отображения и редактирования ресурсов. Я предположил что для всех видов тестирования удобно использовать именно такой стандартный набор объектов, поэтому буду использовать его и для своих тестов.

1. Тестируемое ПО

4-5. Платформы для сравнения работы рабочей области программы на разном железе. В идеале нужно было бы еще и прогнать на разных ОС, но я предпочту не переставлять систему на личных ПК.

## Тест-кейс.

Данные тесты будут проведены на триальной версии Artec Studio 14 установленной на двух вариантах конфигурации ПК.

1.Проверить работу области при изменении масштаба полей

1.1.Масштабировать каждый из столбцов

1.2.Проверить, что происходит при уменьшении ширины столбца до нулевой.

1.3.Проверить отображение элементов интерфейса при масштабировании окна самой программы Artec Studio.

1.4.Проверить отображение тестируемой области при смене разрешения экрана.

2.Проверить работу интерфейса данной области при смене языка и размера шрифтов. Для тестирования были выбраны латиница и китайский.

3.Проверить сортировку по каждому из параметров.

4.Проверить скрытие объектов

5.Проверить срабатывание функции переименования (через правый клик и через хоткей)

6.Проверить работу функции дублирования

8.Проверить срабатывание функции сброса положения

9.Проверить срабатывание функции корректировки текстуры

9.1.Срабатывает ли функция на объектах без текстур и на их дубликатах

9.2.Срабатывает ли функция на объектах с текстурами

9.3.Срабатывает ли функция при выделении нескольких объектов как с текстурами, так и без

9.4.Проверить, как ведет себя тестируемая область при открытии окна корректировки текстуры.

10.Проверить срабатывание функции открытия статистики проекта

11.Проверить действительно ли недоступны остальные функции в триальной версии.

## Репорты и уточнения.

0. В принципе не грузился файл makita.blend. Да, он не относился к списку.

1.1.Баг или фича - при масштабировании столбцов при зажатии клика изменяется лишь область с заголовками столбцов. Сами же столбцы масштабируются только после того как отпускается мышь.

1. 2.Периодически при нажатии на кнопки заголовков столбцов (при сортировке) мигает строка с этими наименованиями.

3.1.Не понимаю, что именно делает третий клик при сортировке по любому из признаков.

3.2.Баг это или фича, но сортировка по имени судя по всему устроена по ascii, а не по алфавиту. Сначала идут заглавные буквы, затем строчные.

4.1.Возможно было бы удобнее работать, если бы иконка глаза в ячейке заголовка столбца перечеркивалась бы при скрытии всех объектов.

6.0.Каким образом генерируется цвет отображения объекта без текстур? Различается ли генерация при обычном добавлении объекта в программу и при дублировании уже загруженного объекта.Иногда генерируются три объекта почти одного цвета - это не очень удобно.

Все функции отработали в штатном режиме во время всех проведенных тестов, критических ошибок не выявлено.