

Scenariusze testowe aplikacji SMYK

Poniżej przedstawiam scenariusze i przypadki testowe, które napisałam przed i w trakcie testowania aplikacji SMYK.

Przygotowałam 4 scenariusze: logowanie i zmiana danych w aplikacji, wyszukiwanie korzystając z lupki, sortowanie oraz funkcjonalności koszyka.

Scenariusz 1. Logowanie

W tym scenariuszu chcę przetestować logowanie użytkownika do aplikacji, wylogowanie użytkownika z aplikacji, zmianę hasła, zmianę danych.

Unikalny identyfikator: Logowanie 1

Środowisko: Aplikacja Smyk wersja 2.10

User story: Jako użytkownik chcę zalogować się do aplikacji, by móc korzystać z funkcjonalności.

Warunki wstępne: Użytkownik posiada aktywne konto.

Krok do wykonania testu:

1. Dotknij "Moje konto"
2. Dotknij "Zaloguj się"
3. Wypełnij formularz logowania, poprawnymi danymi
4. Kliknij "Zaloguj się"

Oczekiwany rezultat: przekierowanie na stronę "konto użytkownika"

Warunki końcowe: Użytkownik zalogowany

Unikalny identyfikator: Logowanie 2

Środowisko: Aplikacja Smyk wersja 2.10

User story: Jako użytkownik chcę móc zmienić sobie hasło, wylogować się i zalogować się ponownie.

Warunki wstępne: Użytkownik posiada aktywne konto.

Krok do wykonania testu:

1. Zaloguj się (kroki 1-4 poprzedniego przypadku)
2. Dotknij "Moje konto"
3. Dotknij "Ustawienia"
4. Dotknij "Moje dane"

5. Dotknij "Zmień hasło"
6. Wpisz adres email
7. Otwórz e maila
8. Dotknij "Resetuj hasło"
9. Zmień hasło
10. Dotknij "Ustaw nowe hasło"
11. Zaloguj się ponownie

Oczekiwany rezultat: przekierowanie na aplikację Smyk.

Warunki końcowe: Użytkownik zalogowany

Unikalny identyfikator: Logowanie 3 - zmiana danych w aplikacji

Środowisko: Aplikacja Smyk wersja 2.10

User story: Jako użytkownik chcę móc zmienić dane w aplikacji.

Warunki wstępne: Użytkownik posiada aktywne konto.

Krok do wykonania testu:

1. Otwórz aplikację SMYK, jeśli nie jesteś zalogowany zaloguj się
2. Otwórz "Moje konto"
3. Otwórz "Ustawienia"
4. Otwórz "Moje dane"
5. Zmień dane
6. Kliknij "Zapisz zmiany"

Oczekiwany rezultat: przekierowanie na zakładkę moje konto

Warunki końcowe: Użytkownik ma zmienione dane

Unikalny identyfikator: Logowanie 4

Środowisko: Aplikacja Smyk wersja 2.10

User story: Użytkownik usunie konto i spróbuje się zalogować na nieistniejące konto.

Unikalny identyfikator: Logowanie 5

Środowisko: Aplikacja Smyk wersja 2.10

User story: Użytkownik loguje się podając nieprawidłowy adres e mail.

Unikalny identyfikator: Logowanie 6

Środowisko: Aplikacja Smyk wersja 2.10

User story: Użytkownik loguje się podając nieprawidłowe hasło.

Unikalny identyfikator: Logowanie 7

Środowisko: Aplikacja Smyk wersja 2.10

User story: Użytkownik chce zmienić adres e mail.

Unikalny identyfikator: Logowanie 8

Środowisko: Aplikacja Smyk wersja 2.10

User story: Użytkownik chce zmienić numer telefonu.

Unikalny identyfikator: Logowanie 8.1

Środowisko: Aplikacja Smyk wersja 2.10

User story: Użytkownik chce zmienić numer telefonu podając nieprawidłowe dane - litery, bądź za długi/ za krótki ciąg znaków.

Scenariusz 2. Wyszukiwarka “lupka”

W tym scenariuszu chcę przetestować funkcjonalność “lupki” wpisywanie za długich ciągów znaków albo nie wpisywanie nic, wyszukiwanie pojedynczych słów, sprawdzenie czy formularz zwiija tekst, wyszukiwanie ciągów znaków.

Unikalny identyfikator: Wyszukiwarka 1

Środowisko: Aplikacja Smyk wersja 2.10

User story: Jako użytkownik chce wyszukać produkty po nazwie używając “lupki”.

Warunki wstępne:-

Krok do wykonania testu:

1. Otwórz aplikację.
2. Dotknij lupki by wpisać czego szukasz.
3. Nie wpisuj w lupkę nic i wyszukaj.

Oczekiwany rezultat: Aplikacja pokazuje produkty randomowo.

Warunki końcowe:

Unikalny identyfikator: Wyszukiwarka 2

Środowisko: Aplikacja Smyk wersja 2.10

User story: Jako użytkownik chce wyszukać produkty po nazwie używając “lupki”.

Warunki wstępne: -

Krok do wykonania testu:

1. Otwórz aplikację.
2. Dotknij lupki by wpisać czego szukasz.
3. Wpisz jakieś słowo (np buty) i wyszukaj.

Oczekiwany rezultat: Aplikacja pokazuje rzeczy które zawierają wyszukane słowo.

Unikalny identyfikator: Wyszukiwarka 3

Środowisko: Aplikacja Smyk wersja 2.10

User story: Jako użytkownik chce wyszukać produkty po nazwie używając “lupki”.

Warunki wstępne: -

Krok do wykonania testu:

1. Otwórz aplikację.
2. Kliknij w lupkę by wpisać czego szukasz.
3. Wpisz długi ciąg znaków.

Oczekiwany rezultat: Aplikacja zwija tekst.

Scenariusz 3. Sortowanie

W tym scenariuszu chcę przetestować różne sortowania produktów dostępnych w aplikacji.

Unikalny identyfikator: Sortowanie 1

Środowisko: Aplikacja Smyk wersja 2.10

User story: Jako użytkownik chce skorzystać z sortowania od najniższej ceny do najwyższej.

Warunki wstępne:

Krok do wykonania testu:

1. Otwórz aplikację.
2. Wybierz Kategorie.
3. Sortuj po cenie od najmniejszej do najwyższej.

Oczekiwany rezultat: Aplikacja pokazuje posortowane produkty.

Unikalny identyfikator: Sortowanie 2

Środowisko: Aplikacja Smyk wersja 2.10

User story: Jako użytkownik chce skorzystać z sortowania od najwyższej do najniższej ceny.

Warunki wstępne:

Krok do wykonania testu:

1. Otwórz aplikację.
2. Wybierz Kategorie.
3. Sortuj po cenie od najwyższej.

Oczekiwany rezultat: Aplikacja pokazuje posortowane produkty.

Unikalny identyfikator : Sortowanie 3

Środowisko: Aplikacja Smyk wersja 2.10

User story: Jako użytkownik chce skorzystać z sortowania od A do Z.

Warunki wstępne:

Krok do wykonania testu:

1. Otwórz aplikację.
2. Wybierz Kategorie.
3. Sortuj wg nazwy od A do Z.

Oczekiwany rezultat: Aplikacja pokazuje posortowane produkty.

Unikalny identyfikator : Sortowanie 4

Środowisko: Aplikacja Smyk wersja 2.10

User story: Jako użytkownik chce skorzystać z sortowania od Z do A.

Warunki wstępne:

Krok do wykonania testu:

1. Otwórz aplikację.
2. Wybierz Kategorie.
3. Sortuj wg nazwy od Z do A.

Oczekiwany rezultat: Aplikacja pokazuje posortowane produkty.

Scenariusz 4. Koszyk

W tym scenariuszu chcę przetestować funkcjonalność koszyka. Dodawanie produktów do koszyka, usuwanie z koszyka, zmiana koloru/rozmiaru z koszyka, próba dodania nieprawidłowej liczby produktów, sprawdzenie czy w koszyku scalają się produkty.

Unikalny identyfikator: Sklep 1

Środowisko: Aplikacja Smyk wersja 2.10

User story: Jako użytkownik chcę dodać do koszyka produkty.

Warunki wstępne: Użytkownik posiada aktywne konto.

Krok do wykonania testu.

1. Wejdź do aplikacji.
2. Wyszukaj produkt.
3. Dodaj do koszyka.

Oczekiwany rezultat: Informacja, że produkt został dodany do koszyka i został od rzeczywiście dodany.

Warunki końcowe: Produkt został dodany do koszyka.

Unikalny identyfikator: Sklep 2

Środowisko: Aplikacja Smyk wersja 2.10

User story: Jako użytkownik chcę dodać do koszyka większą ilość produktów.

Warunki wstępne: Użytkownik posiada aktywne konto.

Krok do wykonania testu.

1. Wejdź do aplikacji.
2. Wyszukaj produkt.
3. Dodaj do koszyka, dodawaj pojedynczo do informacji zwrotnej o limicie.

Oczekiwany rezultat: informacja, że produkt został dodany do koszyka, informacja, że limit został przekroczony.

Warunki końcowe: Produkt został dodany do koszyka w maksymalnej ilości.

Unikalny identyfikator: Sklep 3

Środowisko: Aplikacja Smyk wersja 2.10

User story: Jako użytkownik chcę dodać do koszyka większą ilość produktów.

Warunki wstępne: Użytkownik posiada aktywne konto.

Krok do wykonania testu.

1. Wejdź do aplikacji.
2. Wyszukaj produkt.
3. Dodaj do koszyka.
4. Przejdź do koszyka.
5. Zmień ilość dodanych produktów.
6. Spróbuj dodać więcej niż w poprzednim przypadku.

Oczekiwany rezultat: Informacja, że limit został przekroczony.

Warunki końcowe: Produkt został dodany do koszyka w maksymalnej ilości.

Unikalny identyfikator: Sklep 4

Środowisko: Aplikacja Smyk wersja 2.10

User story: Jako użytkownik chcę usunąć produkt z koszyka.

Warunki wstępne: Użytkownik posiada aktywne konto.

Krok do wykonania testu:

1. Wejdź do aplikacji.
2. Wyszukaj produkt.
3. Dodaj do koszyka.
4. Przejdź do koszyka.
5. Usuń produkt.

Oczekiwany rezultat: informacja, że produkt został usunięty z koszyka, zaktualizowanie koszyka.

Warunki końcowe: W koszyku nie ma usuniętego produktu.

Unikalny identyfikator: Sklep 5

Środowisko: Aplikacja Smyk wersja 2.10

User story: Jako użytkownik chcę dodać możliwość zmienić rozmiar i ilość w koszyku.

Warunki wstępne: Użytkownik posiada aktywne konto.

Krok do wykonania testu:

1. Wejdź do aplikacji.
2. Wyszukaj produkt.

3. Wybierz rozmiar/ kolor.
4. Dodaj do koszyka.
5. Otwórz koszyk.
6. Zmień rozmiar/ kolor.

Oczekiwany rezultat: Zaktualizowanie koszyka.

Warunki końcowe: W koszyku jest zamieniony produkt.