

ВВЕДЕНИЕ

Данный документ является тестовым планом для проекта «OWL». В данном тестовом плане будут рассмотрены только те объекты и элементы, которые относятся к системе. Главная цель данного плана – убедиться в том, тестируемая система соответствует функциональным и нефункциональным требованиям, заявленным в документации.

Проект будет иметь 3 уровня тестирования: Модульное (Unit), Интеграционное (Integration), Системное (System).

ОБЪЕКТ ТЕСТИРОВАНИЯ

Проект представляет собой десктопное приложение для помощи в проведении интеллектуальных игр типа «Что? Где? Когда?». Организатор игр должен зарегистрироваться в системе для того, чтобы отслеживать статистику проведённых им игр, которая доступна к просмотру при каждом входе в систему.

Основными компонентами системы являются:

- Приложение Java;
- Платформа JavaFX для создания GUI;
- База данных представлена файловой системой;

Система должна обладать следующими атрибутами качества:

- Функциональность - система должна быть пригодной к применению, корректной, правильной, точной и защищённой.
- Практичность — использование системы должно быть очевидным для пользователя, должна являться привлекательной для применения.
- Сопровождаемость - проект должен быть удобен для анализа, легко изменяется и быть стабильным.

РИСКИ

Главными рисками являются:

1. Некорректный выход из приложения в связи с неверными действиями пользователя или обрывом сети электропитания.
2. Внезапное для приложения отсутствие места на жестком диске для сохранения прогресса пользователя, что повлечет его утрату.
3. Резервное копирование данных файловой системы должно проводиться регулярно.

АСПЕКТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Следующие пункты – список областей системы, которые будут рассмотрены в процессе тестирования:

1. Регистрации пользователя;
2. Авторизация пользователя;
3. Создание команды;
4. Сохранение базы данных команд и их статистики.

АСПЕКТЫ, КОТОРЫЕ НЕ БУДУТ ПРОТЕСТИРОВАНЫ

1. Прохождение test room при достижении максимального уровня;
2. Скорость работы файловой системы в качестве базы данных;
3. Скорость работы приложения.

ПОДХОДЫ К ТЕСТИРОВАНИЮ

Для проверки возможностей работы системы с различными браузерами будут использоваться различные браузеры для персональных компьютеров и мобильных устройств и, путём обращения к системе через них, проверятся корректность обработки запросов и отображения информации.

Идентификатор (ID)	01
Назначение (название / описание) (Purpose / Title / Description)	Проверка работоспособности регистрации пользователя.
Сценарий(Scenario Instructions)	1. Запустить jar файл приложения. 2. Нажать на кнопку “To Sign Up!”. 3. Убедиться в успешной отрисовке следующей сцены. 4. Ввести логин и пароль в соответствующие поля. 5. Нажать на кнопку “Sing up”. 6. Убедиться в успешной регистрации. 7. Убедиться в успешном входе в приложение.
Ожидаемый результат (Expected Result)	Оповещение об успешной регистрации.
Фактический результат (Actual Result)	
Оценка (Pass/Fail Indication)	

Идентификатор (ID)	02
Назначение (название / описание) (Purpose / Title / Description)	Проверка работоспособности авторизации пользователя.
Сценарий(Scenario Instructions)	1. Запустить jar файл приложения. 2. Ввести логин и пароль пользователя. 3. Убедиться в успешном входе в главное меню приложения.

Ожидаемый результат (Expected Result)	Появление главного меню приложения с авторизацией под указанным логином.
Фактический результат (Actual Result)	
Оценка (Pass/Fail Indication)	

Идентификатор (ID)	03
Назначение (название / описание) (Purpose / Title / Description)	Проверка работоспособности функции добавления нового пользователя в БД.
Сценарий(Scenario / Instructions)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Запустить jar файл приложения. 2. Нажать на кнопку “To Sign Up!”. 3. Убедиться в успешной отрисовке следующей сцены. 4. Ввести логин и пароль в соответствующие поля. 5. Нажать на кнопку “Sing up”. 6. Убедиться в успешной регистрации. 7. Убедиться в успешном входе в приложение. 8. Закрыть приложение. 9. Запустить приложения заново. 10. Ввести логин и пароль созданного пользователя. 11. Убедиться в успешном входе в главное меню приложения.
Ожидаемый результат (Expected Result)	Корректное сохранение информации о пользователе с фиксацией необходимых полей в БД.
Фактический результат (Actual Result)	
Оценка (Pass/Fail Indication)	

Идентификатор (ID)	04
Назначение (название / описание) (Purpose / Title / Description)	Проверка работоспособности функции регистрации новой команды.
Сценарий(Scenario / Instructions)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Запустить jar файл приложения. 2. Ввести логин и пароль пользователя. 3. Убедиться в успешном входе в главное меню приложения. 4. Нажать на кнопку “New Team” в главном меню. 5. Заполнить поля названия команды, имени капитана, и членов команды. 6. Нажать на кнопку “Create Team!”. 7. Перейти в главное меню приложения. 8. Зайти в раздел “Show Stats”. 9. Созданная команда должна находиться в списке команд.
Ожидаемый результат	Созданная команда находится в списке команд в разделе “Show

(Expected Result)	Stats”.
Фактический результат (Actual Result)	
Оценка (Pass/Fail Indication)	

Идентификатор (ID)	05
Назначение (название / описание) (Purpose / Title / Description)	Проверка работоспособности сохранения списка команд в БД при выходе из приложения.
Сценарий(Scenario Instructions)	1. Запустить jar файл приложения. 2. Ввести логин и пароль пользователя. 3. Убедиться в успешном входе в главное меню приложения. 4. Произвести создание новой команды. 5. Выйти из приложения и зайти заново. 6. Зайти в раздел главного меню “Show Stats”. 7. Все созданные ранее команды должны успешно подгрузиться из БД после предвыходного сохранения.
Ожидаемый результат (Expected Result)	Корректное сохранение данных команд при выходе из приложения.
Фактический результат (Actual Result)	
Оценка (Pass/Fail Indication)	

Нефункциональные сценарии:

Идентификатор (ID)	6
Назначение (название / описание) (Purpose / Title / Description)	Проверка работоспособности приложения под операционными системами Linux и Windows.
Сценарий(Scenario Instructions)	1. Запустить jar файл приложения под системой Windows. 2. Убедиться в успешной работе приложения. 3. Запустить jar файл приложения под системой Linux. 4. Убедиться в успешной работе приложения.
Ожидаемый результат (Expected Result)	Корректный запуск приложения под обеими операционными системами.
Фактический результат (Actual Result)	
Оценка (Pass/Fail Indication)	

Негативные сценарии:

Идентификатор (ID)	7
Назначение (название / описание) (Purpose / Title / Description)	Проверка работоспособности регистрации пользователя.
Сценарий(Scenario Instructions)	1. Запустить jar файл приложения. 2. Нажать на кнопку “To Sign Up!”. 3. Убедиться в успешной отрисовке следующей сцены. 4. Нажать на кнопку “Sing up” с пустыми полями логина и пароля. 5. Убедиться в том, что приложение требует ввода данных. 6. Ввести логин и пароль уже зарегистрированного в системе пользователя в соответствующие поля. 7. Нажать на кнопку “Sing up”. 8. Убедиться в невозможности внесения в базу уже зарегистрированного пользователя.
Ожидаемый результат (Expected Result)	Корректная реакция на неверные действия пользователя.
Фактический результат (Actual Result)	
Оценка (Pass/Fail Indication)	

Идентификатор (ID)	8
Назначение (название / описание) (Purpose / Title / Description)	Проверка работоспособности авторизации пользователя.
Сценарий(Scenario Instructions)	1. Запустить jar файл приложения. 2. Нажать на кнопку “To sign in” с пустыми полями логина и пароля. 3. Убедиться в том, что приложение требует ввода данных. 4. Ввести логин и пароль несуществующего пользователя. 7. Нажать на кнопку “To sign in”. 8. Убедиться в невозможности входа под несуществующим логином.
Ожидаемый результат (Expected Result)	Корректная реакция на неверные действия пользователя.
Фактический результат (Actual Result)	
Оценка (Pass/Fail Indication)	