

Tester: Kamil Rybak

Testowanie aplikacji trwało codziennie od 29.03.2019 do 02.04.2019 r.

Środowisko: aplikacja mobilna LeanCode Chat,
urządzenia:

- Huawei Honor 8 FRD-L09, system Android 8.0.0,
- Samsung Galaxy J6, system Android 8.0.0,
- Samsung Galaxy Tab A, system Android 8.1.0,
- NoxPlayer 6.2.7.1 emulator systemu operacyjnego Android, system Android 5.1.1

Dane wejściowe: środowisko testowe.

Usterki w zakresie zgodności z wymaganiami biznesowymi.

1. Możliwość zalogowania się do aplikacji bez podania nicka (podanie nicka jest wymagane).

Warunki wstępne:

Uwagi do reprodukcji:

Kroki do reprodukcji:

- 1) uruchamiamy aplikację.
- 2) pole 'user' postawiamy puste.
- 3) klikamy button „LOGIN”.

Rezultat otrzymany:

aplikacja bez podawania nazwy użytkownika przenosi nas do kolejnego ekranu (ekran wyboru pokoju rozmów).

Rezultat oczekiwany:

aplikacja uniemożliwia zalogowanie się do niej; prosi o wprowadzanie poprawnego nicka.

Severity: low

Priority: critical

2. Możliwość zalogowania się do aplikacji loginem użytkownika, który już jest zalogowany w aplikacji, co skutkuje tym, że wiadomości od dwóch niezależnych użytkowników wyglądają jakby pochodziły od jednego.

Warunki wstępne: wykonujemy kroki na dwóch niezależnych urządzeniach jednocześnie

Uwagi do reprodukcji:

Kroki do reprodukcji:

- 1) uruchamiamy aplikację
- 2) pole 'user' wpisujemy login np. 123
- 3) klikamy button „LOGIN”

Rezultat otrzymany:

aplikacja umożliwia zalogowanie się dwóm użytkownikom tym samym loginem. Wiadomości wysyłane z dwóch urządzeń, ale zalogowane tymi samymi loginami wyglądają identycznie; każdy z użytkowników widzi wiadomości drugiego użytkownika jakby to były jego.

Rezultat oczekiwany:

aplikacja uniemożliwia zalogowanie się dwóm użytkownikom tym samym loginem; informuje, że istnieje już zalogowany użytkownik o tym loginie, proponuje wybranie innego loginu/nicka.

Severity: high

Priority: critical

3. Możliwość ustanowienia loginu/nicka składającego się tylko z znaków białych (jednej/lub wielu spacji).

Severity: low

Priority: critical

4. Nick/login użytkownika przyjmuje znak ! pomimo, że nie może go zawierać.

Warunki wstępne:

Uwagi do reprodukcji:

Kroki do reprodukcji:

- 1) uruchamiamy aplikację
- 2) w polu 'user' wpisujemy znak !
- 3) klikamy button „LOGIN”

Rezultat otrzymany:

logujemy się do aplikacji; przenosi nas do kolejnego ekranu (ekran wyboru pokoju rozmów)

Rezultat oczekiwany:

aplikacja uniemożliwia zalogowanie się do niej w związku z użyciem znaku !; nad polem 'user' pojawia się komunikat „Login nie może zawierać !@#\$\$%^&* lub aplikacja uniemożliwia wprowadzenie znaków !@#\$\$%^&*.

Severity: low

Priority: low

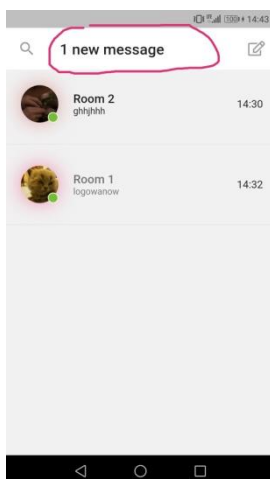
5. Na ekranie wyboru pokoiów 'button' z licznikiem nowych wiadomości (górny pasek) non stop pokazuje „1 new message”, ponadto nie jest aktywny/nie się odczytać nowych wiadomości.

Warunki wstępne:

Uwagi do reprodukcji:

Kroki do reprodukcji:

- 1) uruchamiamy aplikację
- 2) w polu 'user' wpisujemy login
- 3) klikamy button „LOGIN”
- 4) aplikacja przenosi nas do ekranu wyboru pokoju.



Rezultat otrzymany:

button jest nieaktywny, pomimo logowania się, jako różny użytkownik zawsze widoczna jest informacja „1 new message”.

Rezultat oczekiwany:

aplikacja powinna umożliwić odczytanie nowej/nowych wiadomości, jeśli button informuje użytkownika, że takie istnieją. Button powinien być funkcjonalny.

Severity: low

Priority: high

6. W treści nowej wiadomości w ‘Room 1’ i ‘Room 2’ aplikacja nie przyjmuje polskiego znaku diakrytycznego **ą (dotyczy małej litery).**

Warunki wstępne:

Uwagi do reprodukcji: sprawdzamy dla każdego pokoju osobno.

Kroki do reprodukcji:

- 1) uruchamiamy aplikację
- 2) w polu ‘user’ wpisujemy dowolny nick
- 3) klikamy button „LOGIN”
- 4) logujemy się do pokoju ‘Room 1’/‘Room 2’ i wpisujemy literę **ą**

Rezultat otrzymany:

aplikacja nie przyjmuje litery **ą** lecz zmienia ją na **a**

Rezultat oczekiwany:

aplikacja powinna przyjąć literę diakrytyczną **ą**

Severity: low

Priority: low

7. W treści nowej wiadomości w ‘Room 1’ i ‘Room 2’ aplikacja zamienia co trzeci ciąg znaków **:) na ☹.**

Warunki wstępne:

Uwagi do reprodukcji: sprawdzamy dla każdego pokoju osobno.

Kroki do reprodukcji:

- 1) Uruchamiamy aplikację
- 2) w polu 'user' wpisujemy dowolny nick
- 3) klikamy button „LOGIN”
- 4) logujemy się do pokoju 'Room 1'/'Room 2' i wpisujemy kilka ciągów znaków 😊

Rezultat otrzymany:

aplikacja zamienia ciąg znaków :) co trzeci na emotikonę 😞.

Rezultat oczekiwany:

aplikacja powinna każdy ciąg znaków 😊 zamienić na emotikonę 😊.

Severity: low

Priority: low

8. Przy usuwaniu emotikon 😊 oraz 😞 w oknie wpisywania wiadomości usuwana emotikona zamienia się w znak ?.

Warunki wstępne:

Uwagi do reprodukcji:

usterka nie występuje na urządzeniu Huawei Honor 8 FRD-L09, system Android 8.0.0.

Kroki do reprodukcji:

- 1) Uruchamiamy aplikację
- 2) w polu 'user' wpisujemy dowolny nick
- 3) klikamy button „LOGIN”
- 4) logujemy się do pokoju 'Room 1'/'Room 2' i wpisujemy kilka ciągów znaków 😊 lub 😞. Ciągi znaków powinny zamienić się na odpowiednie emotikony.
- 5) usuwamy backspace pojedyncze emotikony

Rezultat otrzymany:

usunięcie poprzez 'backspace' emotikony powoduje, że emotikona zamienia się w znak ?

Rezultat oczekiwany:

usunięcie poprzez 'backspace' emotikony powoduje usunięcie całkowicie emotikony.

Severity: low

Priority: low

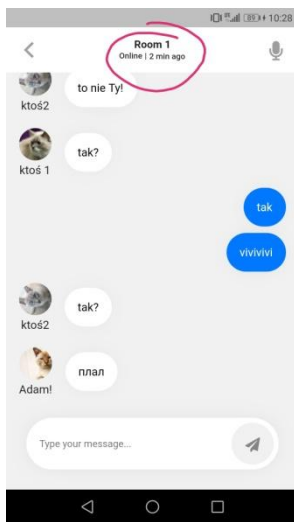
9. Na górnej belce na ekranie chatu czas ostatniej aktywności zawsze pokazuje 'Online|2 min ago'.

Warunki wstępne:

Uwagi do reprodukcji: sprawdzamy dla każdego pokoju osobno.

Kroki do reprodukcji:

- 1) Uruchamiamy aplikację
- 2) polu 'user' wpisujemy dowolny nick
- 3) klikamy button „LOGIN”
- 4) logujemy się do pokoju 'Room 1'/'Room 2'



Rezultat otrzymany:

informacja jest sprzeczna, ponieważ nie można być jednocześnie online i aktywnym 2 minuty temu.

Rezultat oczekiwany:

aplikacja powinna pokazywać rzeczywisty czas ostatniej aktywności

Severity: low

Priority: medium

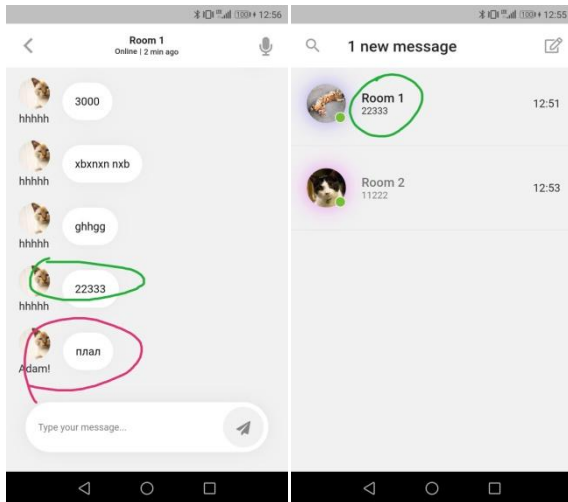
10. Na ekranie z listą pokoi, treść wiadomości w pokoju nr 1 (jako ostania na czacie) (obok awatara) nie jest tożsama z ostatnią wiadomością na chacie (testowanie w dniu 29.03.2019 godzina 12:55).

Warunki wstępne:

Uwagi do reprodukcji:

Kroki do reprodukcji:

- 1) uruchamiamy aplikację
- 2) polu 'user' wpisujemy dowolny nick
- 3) klikamy button „LOGIN”
- 4) logujemy się do pokoju 'Room 1'
- 5) wpisujemy dowolną treść i wysyłamy
- 6) wracamy do ekranu wyboru pokoi
- 7) odświeżamy (poprzez przesunięcie palcem w dół ekranu)



Rezultat otrzymany:

aplikacja odświeża ostatnią wiadomość na czacie pomimo iż wysłana ostanía wiadomość nią nie jest.

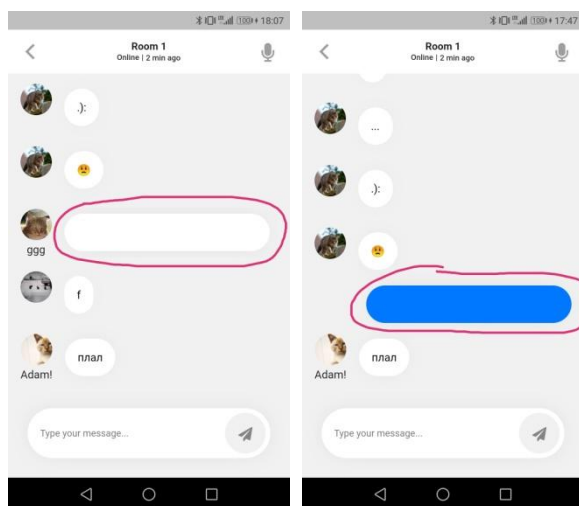
Rezultat oczekiwany:

aplikacja nie odświeża ostatniej wysłanej wiadomości na czacie jeśli ta nie znajduje się na końcu listy dialogowej czatu. Usterka występowała przez dłuższy czas, nie był to jednorazowy przypadek.

Severity: low

Priority: medium

11. Możliwość wysyłania wiadomości, która złożona jest tylko z znaków białych (tj. spacji) widocznej jako okrąg lub pasek (w zależności o ilości białych znaków).



Severity: low

Priority: high

12. W dniu 29.03.2019 r. (około godziny 10:28) prowadząc rozmowę/chat w pokoju nr 2 pomiędzy dwoma użytkownikami treść wiadomości jednego z użytkowników non stop pozostaje na samym końcu listy pomimo pojawiania się nowszych wiadomości od innych użytkowników.

Warunki wstępne:

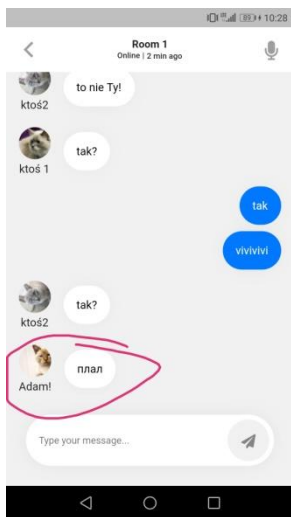
logujemy się na dwóch osobnych urządzeniach jako dwóch niezależnych użytkowników.

Uwagi do reprodukcji:

kroki reprodukujemy jednocześnie na dwóch urządzeniach zalogowani jako pod różnymi nickami np. 'ktoś1' i 'ktoś2'

Kroki do reprodukcji:

- 1) uruchamiamy aplikację
- 2) w polu 'user' wpisujemy login
- 3) klikamy button „LOGIN”
- 4) logujemy się do tego samego pokoju np. „Room1”
- 5) wysyłamy treści raz z jednego a raz z drugiego urządzenia.



Rezultat otrzymany:

pomimo pojawia się nowych wiadomości (dwóch użytkowników prowadzi rozmowę w czasie realnym) ich wiadomości nie są na końcu listy lecz treść użytkownika 'Adam!' non stop znajduje się na końcu listy dialogowej.

Rezultat oczekiwany:

nowe wiadomości powinny sukcesywnie pojawiać się na końcu listy dialogowej.

Severity: low

Priority: high

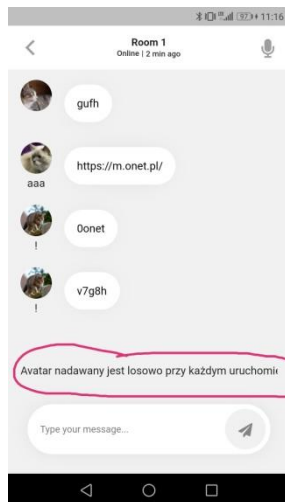
Usterki/Uwagi w zakresie standardów tworzenia aplikacji mobilnych na system Android.

13. Brak ograniczenia znaków z których użytkownik ustanawia swój nick/login.

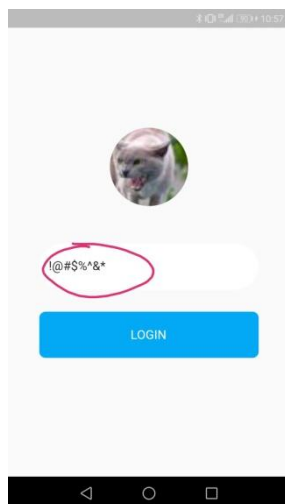
14. Ustanowienie nazwy użytkownika z zbyt dużej ilości znaków powoduje rozjechanie się avatara w oknie czatu.



15. Przy dużej ilości znaków w loginie w oknie czatu nie widać avatara, nie widać pełnego loginu użytkownika, nie widać treści wiadomości.

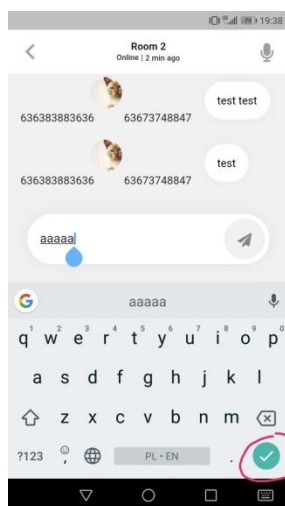


16. W czasie wprowadzania znaków zakazanych w loginie brak natychmiastowej informacji, że są one zakazane. Aplikacja powinna automatycznie informować użytkownika, że wprowadzany znak jest zakazany lub bez jego wiedzy automatycznie go usuwać.



17. Po wpisaniu wiadomości ekran nie scrolluje w dół ekranu, aby widzieć swoją najnowszą wiadomość.

18. Aplikacja nie wysyła wiadomości za pomocą klawisza funkcyjnego OK z klawiatury urządzenia, tylko zamyka klawiaturę.



19. Przy każdym zalogowaniu awatary pokoju zmieniają się (nic nie ma mowy na ten temat w wymaganiach).

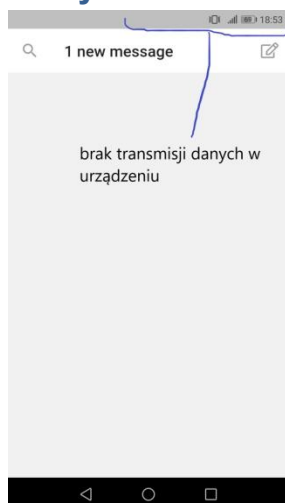
20. Nie ma informacji kto z użytkowników jest online na czacie, nie ma informacji co oznacza zielona kropka przy awatarze pokoju.

21. Brak możliwości wysłania załącznika np. pliku pdf.doc. jpg. albo linka jako załącznika.

22. Brak informacji czy wiadomość została wysłana/dostarczona/odczyta.

23. Nie można możliwości wysłania prywatnej wiadomości, nie można odpowiedzieć na wiadomość.

24. Istnieje możliwość zalogowania się do aplikacji (aplikacja przerzuca na kolejny ekran) pomimo, że urządzenie w danej chwili nie korzysta z transmisji danych/działa w trybie offline.



25. Po wysłaniu wiadomości na czacie w pokoju nr 1 lub 2 lista pokoi po odświeżeniu układu się wbrew chronologii.

Warunki wstępne:

Uwagi do reprodukcji:

nie występuje, jeśli czas jest zsynchronizowany z siecią w urządzeniu.

Kroki do reprodukcji:

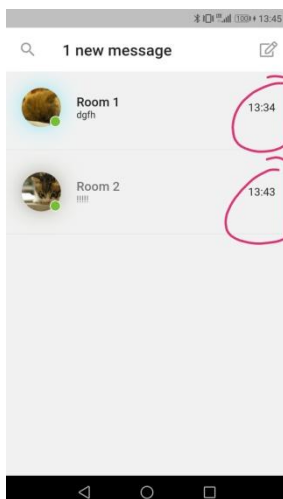
- 1) uruchamiamy aplikację
- 2) polu 'user' wpisujemy dowolny nick
- 3) klikamy button „LOGIN”
- 4) logujemy się do pokoju np. 'Room 1'
- 5) wpisujemy dowolną treść i wysyłamy
- 6) wracamy do ekranu wyboru pokoi
- 7) odświeżamy (poprzez przesunięcie palcem w dół ekranu)

Rezultat otrzymany:

aplikacja ustawia kolejność pokoi na liście w ten sposób, że pokój w którym jest nowsza wiadomość znajduje się poniżej tego w którym jest starsza wiadomość.

Rezultat oczekiwany:

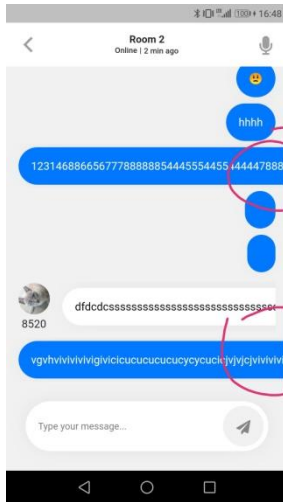
aplikacja ustawia kolejność pokoi na liście w ten sposób, że pokój w którym jest nowsza wiadomość znajduje się najwyżej na liście lub kolejność pokoi nie na liście zawsze jest tak sama.



Severity: low

Priority: low

26. Aplikacja ucina zbyt długi tekst na ekranie czatu.



Rezultat otrzymany:

przy wprowadzaniu dłuższego tekstu, tekst nie mieści się w obrębie obszaru aplikacji dostępnego dla użytkownika; tekst jest ucięty.

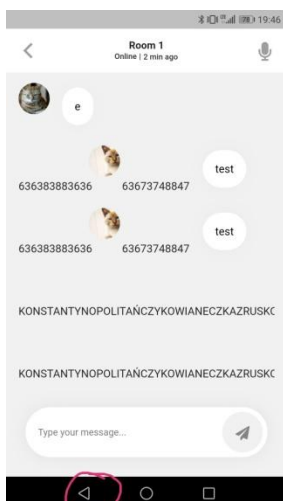
Rezultat oczekiwany:

aplikacja powinna zawiązać tekst, aby ten jeśli posiada dużą liczbę znaków mógł być w całości dostępny dla użytkownika, nawet w przypadku scrollowania. Aplikacja powinna również posiadać ograniczenia co długości tekstu.

Severity: low

Priority: high

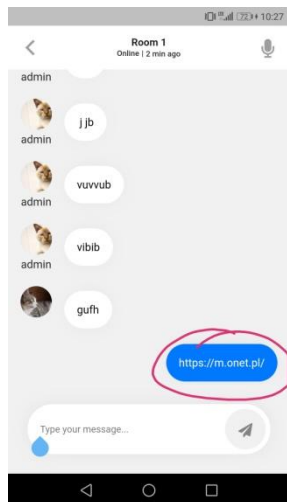
27. Strzałka funkcyjna 'cofnij' na poziomie ekranu czatu reaguje dopiero za drugim razem; powinna za pierwszym razem (zarówno w pierwszym jak i w drugim pokoju).



Severity: low

Priority: medium

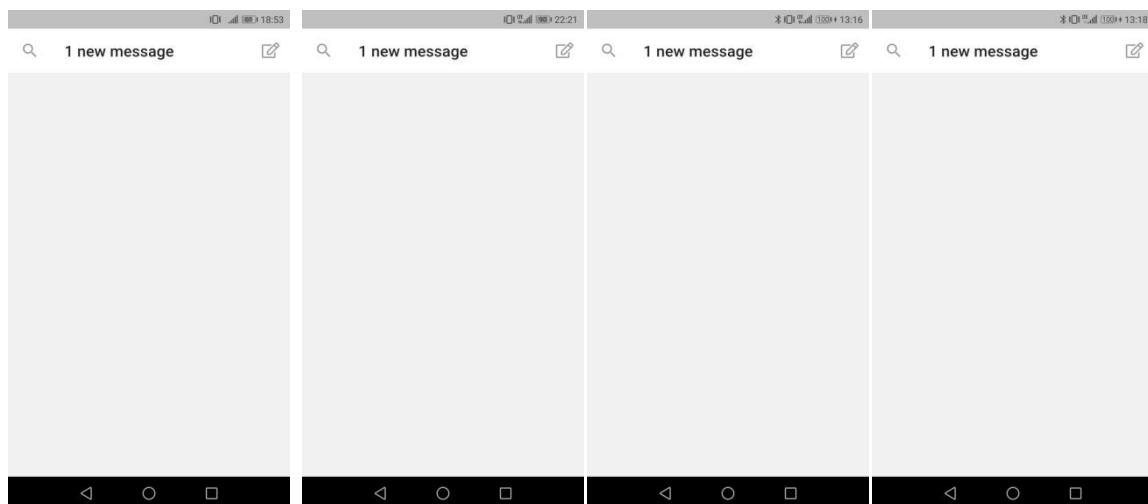
28. Brak możliwości otwierania adresów stron internetowych jako linków albo kopiowania linków wysłanych jako wiadomość.



Severity: low

Priority: high

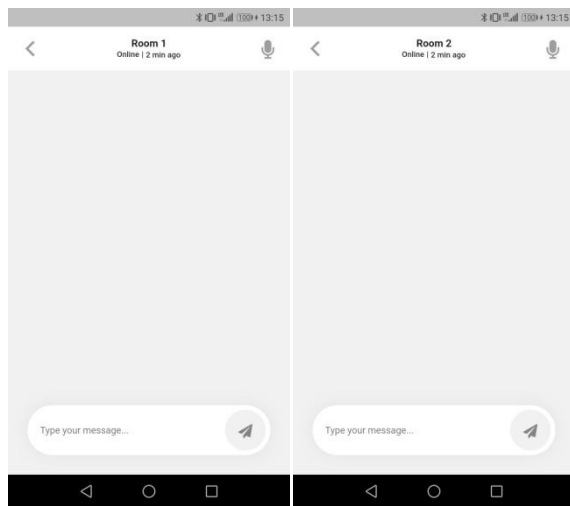
29. W dniu 31.03.2018 r. w godzinach wieczornych (godzina 18:53 oraz 22:21) oraz w dniu 01.04.2018 r. (godzina 13:16, 13:18,14:22) stwierdzono brak dostępu do pokoi rozmów. Usunięcie danych z pamięci podręcznej, reinstalacja nie przywróciły pożądanego działania aplikacji.



Severity: low

Priority: critical

30. W dniu 01.04.2018 r. (godzina 13:15) stwierdzono brak dostępu do wiadomości w pokojach.



Severity: low

Priority: critical

Usterki/uwagi w zakresie wymagań niefunkcjonalnych; performance, użyteczność UX.

31. Wymiary okna do wprowadzania tekstu na ekranie czatu są niedostosowane do wielkości kursora i ogólnie nieproporcjonalne do całego ekranu. Okno jest zbyt szerokie na wysokość i zbyt wąskie na szerokość. Ponadto powinno być przesunięte do dołu ekranu, tym samym zwiększyć obszar na wiadomości czatu.

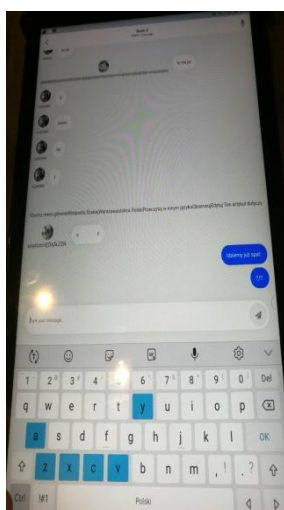


32. Wokół avatara pokoi pojawia podświetlenie w różnych kolorach (np. różowa, zielona); funkcja ich nie jest znana.



33. Brak informacji którzy i ilu użytkowników w danej chwili są online w danym pokoju.

34. Nie jest obsługiwana funkcja na klawiaturze ctrl+y,a,z,x,c,v (dotyczy urządzenia Samsung Galaxy Tab A).



35. Aplikacja obsługuje tylko jedną wersję językową/brak dostosowania do wersji językowej urządzenia.

36. Gdy w danym pokoju znajduje się coraz więcej wiadomości to spada wydajność (prawdopodobnie jest to spowodowane tym, że wszystkie wiadomości są zaczytywane jednocześnie, a nie sukcesywnie w miarę scrollowania wiadomości).

37. Na ekranie czatu brak godziny wysłania wiadomości.

38. Ikona mikrofonu w oknie czatu pokoju nr 1 i nr 2 są nieaktywne.

