

Отчёт о тестировании Kittygram

Участники команды:

Колодяжный Андрей
Сибирцева Екатерина

Текст отчёта

Приложение проверено на стенде: <https://kittygram-frontend-18.practicum-team.ru/>.

Требования: <https://wiki.yandex.ru/homepage/trebovanijakkittygram/>

Макеты:

<https://www.figma.com/file/mzeWaE7icA8DuWrhhID2cR/Kittygram?node-id=0%3A1>

Все известные требования были покрыты чек-листом:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1tGeVLL86zAqRjPljW9LlvCsFA28X0LZWRwSau_hMorY/edit?usp=sharingZ-6aRt8YuZc4Lvbw7M/edit?usp=sharing

Результаты выполнения тестов можно посмотреть здесь:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1tGeVLL86zAqRjPljW9LlvCsFA28X0LZWRwSau_hMorY/edit?usp=sharing. Из 434 успешно прошло 306, не прошло — 124.

Список багов, найденных при тестировании, разбит по приоритетам:

1. Блокирующие:

- 0

2. Критичные:

- 0

3. Средний приоритет:

- | | | |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| 1. BUG 4-22 | 12. BUG 4-34 | 23. BUG 4-45 |
| 2. BUG 4-24 | 13. BUG 4-35 | 24. BUG 4-46 |
| 3. BUG 4-25 | 14. BUG 4-36 | 25. BUG 4-47 |
| 4. BUG 4-26 | 15. BUG 4-37 | 26. BUG 4-48 |
| 5. BUG 4-27 | 16. BUG 4-40 | 27. BUG 4-49 |
| 6. BUG 4-28 | 17. BUG 4-41 | 28. BUG 4-50 |
| 7. BUG 4-29 | 18. BUG 4-42 | 29. BUG 4-54 |
| 8. BUG 4-30 | 19. BUG 4-43 | 30. BUG 4-59 |
| 9. BUG 4-31 | 20. BUG 4-44 | 31. BUG 4-16 |
| 10. BUG 4-32 | 21. BUG 4-62 | 32. BUG 4-61 |
| 11. BUG 4-33 | 22. BUG 4-52 | |

4. Низкий приоритет:

- | | |
|------------------------------|-----------------------------|
| 1. BUG 4-106 | 5. BUG 4-51 |
| 2. BUG 4-60 | 6. BUG 4-17 |
| 3. BUG 4-57 | 7. BUG 4-15 |
| 4. BUG 4-56 | 8. BUG 4-14 |

5. Незначительные:

- | | | | |
|-------------------------------|-------------------------------|------------------------------|-------------------------------|
| 1. BUG 4-122 | 11. BUG 4-115 | 21. BUG 4-92 | 31. BUG 4-71 |
| 2. BUG 4-128 | 12. BUG 4-110 | 22. BUG 4-90 | 32. BUG 4-72 |
| 3. BUG 4-124 | 13. BUG 4-109 | 23. BUG 4-89 | 33. BUG 4-117 |
| 4. BUG 4-127 | 14. BUG 4-111 | 24. BUG 4-88 | 34. BUG 4-75 |
| 5. BUG 4-123 | 15. BUG 4-108 | 25. BUG 8-81 | 35. BUG 4-80 |
| 6. BUG 4-126 | 16. BUG 4-107 | 26. BUG 4-78 | 36. BUG 4-58 |
| 7. BUG 4-125 | 17. BUG 4-99 | 27. BUG 4-79 | 37. BUG 4-55 |
| 8. BUG 4-121 | 18. BUG 4-98 | 28. BUG 4-74 | 38. BUG 4-53 |
| 9. BUG 4-119 | 19. BUG 4-94 | 29. BUG 4-73 | |
| 10. BUG 4-120 | 20. BUG 4-95 | 30. BUG 4-76 | |

Список серых зон, которые обсуждали с тимлидом:

*серые зоны, которые команда обсуждала с наставником в слаке и на встречах.

Поможет заказчику впоследствии учесть их в требованиях

Список новых серых зон с пояснениями:

Было бы здорово получить доступ к документации бэкенда, чтобы исключить ошибки на стороне API, а также понимать какие пользователи уже зарегистрированы, а какие имена свободны.

Еще не помешали бы макеты для страницы шириной около 400px. Верстка адаптируется корректно, но задокументировать расположение элементов невозможно. Если только исследовательски тестировать.

1 - Страница авторизации:

1. На макете в окне Вход не обозначено, как выглядит поле когда оно пустое (плейсхолдер с надписью Имя или почта, пароль). Было принято решение, по макету окна регистрации, что соответствующие плейсхолдеры должны присутствовать.
2. В требованиях не описано, что отображается в поле пароля когда пароль замаскирован (точки или звездочки). Основываясь на опыте было принято решение, что отображаются точки.
3. Ни в требования, ни на макете не отображено что происходит с полем "Имя" при фокусе на него (подсвечивается зеленым как пароль). В команде решили, что все должно выглядеть примерно одинаково, поэтому поле "Имя" подсвечивается зеленым при фокусе на него.
4. Одной из серьезных недоработок является отсутствие возможности восстановить пароль.

2 - Страница регистрации:

1. В требованиях не описано, что отображается в поле пароля и повтор пароля когда пароль замаскирован (точки или звездочки). Основываясь на опыте было принято решение, что отображаются точки.
2. В приложении оригинальная форма регистрации. Мы бы предложили сделать регистрацию более защищенной с использованием адреса электронной почты.
3. Было бы здорово, поставить ограничение на ввод данных в поля, чтобы при введении некорректного символа, ошибка отображалась сразу, а не после попытки зарегистрироваться.
4. В требованиях не описано как система себя ведет если введен некорректный пароль. Команда пришла к выводу, что система должна уведомить пользователя о том, что введены некорректные данные, по аналогии с полем Имя, сообщение выглядит так - "Некорректный пароль". А если имя и/или пароль не введены, то пользуясь опытом окна авторизации должно приходиться сообщение: "Поле с именем является обязательным" и "Поле с паролем является обязательным" соответственно.
5. Не описано, если пароль введен, а повторный пароль нет, то как об этом сообщает система. Мы приняли решение, что она сообщает: "Пароли не совпадают!".

3 - Главная страница:

1. Контроль пагинации не отображен на макете когда он в неактивном состоянии. Мы воспользовались опытом т.к. элемент часто встречаем и выглядит примерно одинаково. Решили, что при невозможности перемещаться влево или вправо стрелка затухает.
2. Непонятно, если карточек до 10 отображается ли контроль пагинации, но здесь снова подсказал опыт и принято решение, что нет.
3. В требованиях не прописаны ограничения к максимальному количеству групп и карточек. Было принято решение, что максимального ограничения нет.
4. На макете заглушка фото в карточке описана в виде серого квадрата. При тестировании командой выявлено несоответствие, заглушка которая отображена в фактическом результате выглядит намного приятней той, что на макете. Команда рекомендует принять фактическую заглушку за основную и не вносить изменения.
5. Нет понимания меняется ли цвет в поле с цветом кота или остается все время серым как на макете и какими цветами отображаются буквы (если цвет черный например). В команде было решено, что поле меняет цвет в соответствии с выбранным и текст меняет цвет на белый, если поле в темном цвете.

4 - Страница создания карточки:

1. В требованиях не описано, при создании карточки после выбора фотографии она сразу обновляется в окне создания или обновление происходит после сохранения. По опыту фото должно сразу загружаться и отображаться.
2. В макете на странице создания карточки на кнопке загрузки фото предложено загрузить фото в формате JPG, а в требованиях написано: "Разрешены любые изображения". Команда рекомендует конкретнее прописать форматы файлов с изображением, в том числе gif. Сейчас эти два документа вводят в заблуждение. А

также в тексте в макете орфографическая ошибка. Команда указала ее наличие в баг-репорте.

3. В макете на странице создания карточки в вариантах цветов отображено 12 вариантов. Следует уточнить какие цвета загружены на сервер и как они отображаются если добавится или убавится один из цветов (если они сменяемы).
4. В карточке создания кота, в макете прописан неверный формат года рождения, а в требования нет информации по количеству символов и ограничений. Может ли быть котик 1950 или 2025 года рождения, а 9999999? Врядли. Стоит проработать этот момент.
5. В требованиях неоднозначно описано как работает кнопка “Добавить кота”. В разделе “Шапка” указано, что кнопка ведет на страницу создания карточки и реакция элемента на каждой странице одинаковая, но когда пользователь находится на странице создания карточки неясно создается новая карточка, а внесенные уже данные сбрасываются или ничего не происходит. Следует этот момент отразить в документации. На данном этапе команда приняла решение, что правильно будет если нажатие кнопки не будет стирать введенные данные (что может вызвать негативную реакцию пользователя), а оставит нажатие без внимания.
6. В поле “Имя” не определено как система реагирует на пробел в начале, в конце текста и когда в поле только пробел. По опыту было принято решение, что в начале текста пробел допустим, система его убирает, в конце текста аналогично.
7. Не описано как происходит смена фото. Можно нажать на кнопку с фото и откроется диспетчер загрузки нового фото или нужно сначала удалить фото, а потом загрузить новое. Команда решила, что второй вариант предпочтительней.
8. Было бы здорово сделать, чтобы при введении пробела в начале и в конце он удалялся автоматически.

5 - Список достижений:

1. В окне нового достижения не описан цвет введенного в поисковую строку текста. Проверки построены на основании опыта и других полей макета.
2. В поле поиска не описан принцип отсеивания текста, делается выборка с начала текста или с любой части. Команда приняла решения, что удобнее когда выборка происходит по наличию и сочетанию символов в любой части текста (например - в поиске: “ый”, в результате: “гордый, сильный”).

6 - Окно нового достижения:

1. Не описано, принимает ли система ввод в поле добавления нового достижения пробелы и можно ли добавить новое достижение оставив поле пустое. Команда приняла решение, что это недопустимо. Было бы корректно оповестить об ошибке или просто закрыть окно без сохранения.
2. Не описано как скроллится список достижений. Принято решение. что стандартно колесиком, клавишами и перетягиванием полосы прокрутки.
3. Нет возможности удалить созданное достижение. Было бы неплохо ввести такую функцию.

7 - Окно деталей карточки:

1. В требованиях к разделу детали карточки описана кнопка удаления карточки, нахождение ее в макете не отображено. Пользуясь логикой мы приняли решение,

что она находится справа возле кнопки редактировать и выглядит подобно кнопке редактирования с изображением корзины на ней.

2. Не описано, после создания новой карточки открывается окно деталей карточки и после нажатия на кнопку “назад”, куда происходит переход. Основываясь на логике мы решили, что происходит переход на Главную страницу.

8 - Окно редактирования карточки:

1. Стоит прописать в требованиях как система отреагирует если удалить имя и/или год рождения и нажать сохранить. Система выдаст соответствующую ошибку или поля заполнятся прежними данными. Основываясь на опыте, команда посчитала, что правильной будет если появится соответствующая ошибка как в окне создания карточки и сохранение не произойдет.

*серые зоны, которые не обсуждали с тимлидом. Для каждой такой нужно подготовить краткое обоснование, почему это серая зона, а также предположение, как данная функциональность может работать. Этот пункт творческий, здесь нет правильного ответа

- 1.

В процессе была разработана mindmap, а также выделены объекты тестирования. Mindmap приложена к данному отчёту:

https://miro.com/welcomeonboard/TkF4WkpKUDEzcWIWWUtBM01oRUINNGRTNENXdmpzQkpaSVBDc0Fja1Vwd3BVazZvU3hOUjJ3RmVWZUdGNEo3bHwzNDU4NzY0NTQ0MzA4Mzc3MDUwfDI=?share_link_id=649143966278

По итогу тестирования в приложении не выявлено блокирующих и критичных багов. Достаточно большое количество ошибок со средним и незначительным приоритетом. Команда не против выпуска в релиз приложения в текущем состоянии, но стоит помнить, что любая ошибка может повлечь отток пользователей. Если позволяет время, мы рекомендуем исправить хотя бы часть багов и серых зон перед релизом, если не позволяет, то это можно сделать после релиза.