МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ   
АЭРОКОСМИЧЕСКОГО ПРИБОРОСТРОЕНИЯ»

Кафедра компьютерной математики и программирования

ОТЧЕТ   
ЗАЩИЩЕН С ОЦЕНКОЙ

ПРЕПОДАВАТЕЛЬ

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| асс. |  |  |  | Д.А.Кочин |
| должность, уч. степень, звание |  | подпись, дата |  | инициалы, фамилия |

|  |
| --- |
| ОТЧЕТ О ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ №5 |
| «Функциональное тестирование оконного интерфейса» |
| по курсу: УПРАВЛЕНИЕ КАЧЕСТВОМ ПО |
|  |

РАБОТУ ВЫПОЛНИЛ

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СТУДЕНТ ГР. № | 4831 |  | 14.11.20 |  | К.А. Корюнщенков |
|  |  |  | подпись, дата |  | инициалы, фамилия |

Санкт-Петербург 2020

1. **Цель работы:**

В рамках лабораторной работы необходимо произвести функциональное тестирование Rich интерфейса приложения.

1. **Задание на лабораторную работу:**

Взять задание из лабораторной работы номер 2 и добавить к нему оконный интерфейс (Rich). Реализовать поля ввода, поле вывода результата, кнопку расчета результата и кнопку отмены. Сделать так, чтобы кнопку расчета можно было нажать, только если все поля ввода заполнены.

Разработать функциональные сценарии и реализовать их с помощью одного из средств автоматизации

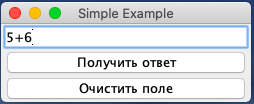
1. **Описание программы:**

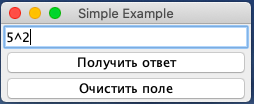
В ходе лабораторной работы проводилось тестирование программы, для написания которой использовалась среда разработки JetBrains IDEA и язык программирования Java. Тестирование производилось с помощью библиотеки assertj-swift.

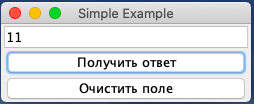
**test.java**

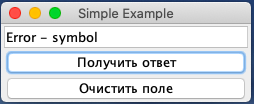
public class test {  
 private FrameFixture window;  
  
 @Before  
 public void setUp() {  
 SimpleGUI frame = GuiActionRunner.*execute*(() -> new SimpleGUI());  
 window = new FrameFixture(frame);  
 window.show();  
 }  
  
 @Test  
 public void simpleTest() {  
 window.textBox().enterText("5+5+1-2");  
 window.button("button").click();  
 Assert.*assertEquals*("9", window.textBox().text());  
 }  
  
 @Test  
 public void errorFirstOrLastItemIsNotNumberTest() {  
 window.textBox().enterText("-5+2");  
 window.button("button").click();  
 Assert.*assertEquals*("Error - first or last item is not number", window.textBox().text());  
 }  
  
 @Test  
 public void errorSymbolTest() {  
 window.textBox().enterText("5^2");  
 window.button("button").click();  
 Assert.*assertEquals*("Error - symbol", window.textBox().text());  
 }  
  
 @Test  
 public void errorTryClickOnEmplyTextField() {  
 window.textBox().enterText("");  
 window.button("button").click();  
 Assert.*assertEquals*("", window.textBox().text());  
 }  
  
 @Test  
 public void clearTextField() {  
 window.textBox().enterText("5+5+4+3");  
 window.button("cancelButton").click();  
 Assert.*assertEquals*("", window.textBox().text());  
 }  
  
  
+3 public void tearDown() {  
 window.cleanUp();  
 }  
}

1. **Пример выполнения программы:**

****

****

****

****

1. **Выводы:**

В ходе данной лабораторной работы были получены навыки тестирования оконного приложения на Java с помощью библиотеки assertj-swift.