

Scenariusz testowy xxx

Autor:			Data:		Testowane elementy:	
Łukasz Zmerek			25.09.19		Proces zakupu w aplikacji mobilnej (na bazie „XXX”)	
Test ID	Nazwa testu	Opis	Warunki wstępne	Czynności testowe	Spodziewany rezultat	Aktualny rezultat
Z001	Uruchomienie sklepu	Celem testu jest sprawdzenie, czy przycisk odpowiedzialny za przekierowanie do sklepu w grze działa prawidłowo.	1. Posiadanie środowiska testowego zdolnego do uruchomienia gry.	1. Uruchom grę. 2. Naciśnij przycisk „Sklep”.	Po naciśnięciu przycisku „Sklep”, gra powinna przekierować nas do sklepu w grze.	
Z002	Działanie zakładki „Złote Pakiety”	Celem testu jest sprawdzenie czy po naciśnięciu przycisku „Złote Pakiety”, program wyświetli odpowiednie przedmioty.	1. Posiadanie środowiska testowego zdolnego do uruchomienia gry.	1. Uruchom grę. 2. Naciśnij przycisk „Sklep”. 3. Naciśnij przycisk „Złote Pakiety”.	Po naciśnięciu przycisku „Złote pakiety”, gra powinna wyświetlić nam przedmioty z wybranej grupy.	
Z003	Działanie zakładki „Paczki”	Celem testu jest sprawdzenie czy po naciśnięciu przycisku „Paczki”, program wyświetli odpowiednie przedmioty.	1. Posiadanie środowiska testowego zdolnego do uruchomienia gry.	1. Uruchom grę. 2. Naciśnij przycisk „Sklep”. 3. Naciśnij przycisk „Paczki”.	Po naciśnięciu przycisku „Paczki”, gra powinna wyświetlić nam przedmioty z wybranej grupy.	
Z004	Działanie zakładki „Paliwo”	Celem testu jest sprawdzenie czy po naciśnięciu przycisku „Paliwo”, program wyświetli odpowiednie przedmioty.	1. Posiadanie środowiska testowego zdolnego do uruchomienia gry.	1. Uruchom grę.. 2. Naciśnij przycisk „Sklep”. 3. Naciśnij przycisk „Paliwo”.	Po naciśnięciu przycisku „Paliwo”, gra powinna wyświetlić nam przedmioty z wybranej grupy.	
Z005	Wyświetlenie okna sklepu Google Play	Celem testu jest sprawdzenie, czy po naciśnięciu na cenę dowolnego przedmiotu wyświetli się okno sklepu Google Play.	1. Posiadanie środowiska testowego zdolnego do uruchomienia gry. 2. Posiadanie działającego konta na Google Play.	1. Uruchom grę. 2. Naciśnij przycisk „Sklep”. 3. Naciśnij na cenę dowolnego przedmiotu.	Po naciśnięciu ceny dowolnego przedmiotu powinno pojawić się okno sklepu Google Play umożliwiające nam wybór karty oraz zakupu przedmiotu.	

Z006	Zakup przedmiotu (Ścieżka pozytywna)	Celem testu jest sprawdzanie czy po podaniu prawidłowych danych karty jest możliwość dokonania zakupu.	1. Posiadanie środowiska testowego zdolnego do uruchomienia gry. 2. Posiadanie działającego konta na Google Play. 3. Posiadanie ważnej karty kredytowej.	1. Uruchom grę. 2. Naciśnij przycisk „Sklep”. 3. Naciśnij na cenę dowolnego przedmiotu. 4. Wybierz ważną kartę kredytową. 5. Kliknij kup przedmiot.	Przy próbie zakupu przedmiotu wszystko powinno przebiec sprawnie, powinna pojawić się informacja o dokonanym zakupie oraz przedmiot powinien się znaleźć w naszym posiadaniu.	
Z007	Zakup przedmiotu (Ścieżka negatywna)	Celem testu jest sprawdzanie czy po podaniu nieprawidłowych danych karty jest możliwość dokonania zakupu.	1. Posiadanie środowiska testowego zdolnego do uruchomienia gry. 2. Posiadanie działającego konta na Google Play. 3. Posiadanie nieważnej karty kredytowej.	1. Uruchom grę. 2. Naciśnij przycisk „Sklep”. 3. Naciśnij na cenę dowolnego przedmiotu. 4. Wybierz nieważną kartę kredytową. 5. Kliknij kup przedmiot.	Przy próbie zakupu przedmiotu używając nieważnej karty, gra powinna odrzucić zakup oraz wyświetlić informacje o podaniu prawidłowej karty.	

