

1. UAT - тестирование.

Готовый программный продукт тестирует ограниченный круг пользователей.

Тестируется каждый кейс из UserCase диаграммы. При этом группа людей изучает эффективность сервиса, его функционала. UAT нужен для того, чтобы понять:

- a) как ведет себя продукт в реальных условиях, соответствует ли результат задумке;
- b) выявить, были ли добавлены всевозможные функции;
- c) проверить, есть ли ошибки, которые будут мешать пользователю.

№	Use Case	Действие	Ожидаемый результат	Соответствие
1	Работа экрана авторизации пользователя	Ввести логин и пароль и нажать кнопку «войти»	При успешном прохождении авторизации пользователь будет перенаправлен на экран управления зарегистрированными роботами пылесосами При отказе при прохождении авторизации пользователю выводиться всплывающее окно «Ошибка при вводе логина или пароля»	
2	Работа навигационного меню приложения	Нажать на кнопки: -Зарегистрированные устройства; -Настройки; -Карта помещения; -Ручное управление.	Переход на страницу, соответствующее пункту меню	
3	Добавление нового устройства	Нажать на кнопку «добавить новое устройство»	После нажатия открываются всплывающее окно с настройками для нового устройства	
4	Выбор типа уборки	Выбрать тип уборки из имеющихся на экране	После нажатия на кнопку происходит смена типа уборки	
5	Удаление устройства	Нажать на кнопку «удалить»	После нажатия на кнопку устройство удаляется	
6	Обновление приложения	Нажать на кнопку «Обновить приложение»	Переход на страницу проверки и установки обновления	
7	Управление днями уборки в расписании	Проверить работоспособность возможности выбора дней уборки	При выборе конкретного дня уборки выбранный день меняется	
8	Выбор зоны уборки	Нажать на кнопку «выбор зоны уборки»	После нажатия кнопки, выбирается зона	

			уборки на карте (подсвечивается зеленым)	
9	Ограничение зон уборки	Выбрать зону и нажать на кнопку «запретные зоны уборки»	После выбора зоны ограничения и нажатия кнопки, зона подсвечивается «красным»	
10	Ручное управление пылесосом	Нажать на кнопки движения (вправо, влево, вперед, назад) на экране	При нажатии и удержании кнопки, устройство движется согласно направлению	