

PLAN TESTÓW

PROJEKT: PLATFORMA „CODERS GURU”

WERSJA: WERSJA 1.0

METRYKA DOKUMENTU

Nazwa dokumentu	Plan testów Platformy “Coders Guru		
Nr ID dokumentu	01		
Właściciel dokumentu	Marek Kwiatek		
Sporządził	Marek Kwiatek		
Nr wersji	1.0	Data sporządzenia	20.10.2022
Status	Nowe	Data ostatniej modyfikacji	24.10.2022
Zatwierdził		Data zatwierdzenia	

ZAŁĄCZNIKI

1	Projekt techniczny platformy ‘Coders Guru’
---	--

HISTORIA ZMIAN DOKUMENTU

Nr wersji	Data	Opis zmian	Autor
1.1	24.10.2022	Dodanie nowych elementów do planu testów	Marek Kwiatek

SPIS TREŚCI

1. Wprowadzenie	3
2. Przedmiot testów	3
3. Zakres planowanych testów	4
4. Podejście do testów	5
5. Kryteria	6
6. Produkty procesu testowego	7
7. Czynności i zadania testowe	7
8. Środowisko testowe	7
9. Role, odpowiedzialności i potrzeby szkoleniowe	8
10. Ryzyka projektowe i produktowe	9
11. Harmonogram	9
12. Zatwierdzenie planu	10

1. Wprowadzenie

1.1 Cel i zakres dokumentu

Celem tego dokumentu jest wprowadzenie czytelnika w plan oraz proces testów aplikacji Coders Guru. W dokumencie zostały rozpisane kryteria oraz warunki potrzebne do zakończenia i zaliczenia testów.

1.2. Oczekiwania

Testowanie ma dowieść, że aplikacja spełnia wszystkie wymagania klienta i jest gotowa do wdrożenia na rynek.

2. Przedmiot testów

2.1. Ogólna charakterystyka produktu

Przedmiotem testów jest platforma Coders Guru, przeznaczona do nauki programowania, konsultacji z doświadczonymi wykładowcami oraz wsparcia w rozwiązaniu konkretnego problemu.

2.2. Użytkownicy i cele produktu

Użytkownikami są zarówno kursanci jak i wykładowcy.

Cele:

- Budowa bazy potencjalnych wykładowców
- Zwiększenie przejęcia potencjalnych kursantów

2.3. Elementy podlegające testowaniu

Elementami podlegającymi testowaniu będą:

- Aplikacja webowa na komputery i urządzenia mobilne
- Makiety projektowe
- Dokumentacja techniczna
- Integracja platformy z zewnętrznymi systemami

3. Zakres planowanych testów

3.1. Wymagania objęte zakresem testów

*Wymagania są dokładnie opisane w załączniku nr.1

Należy przetestować następujące wymagania:

- Wymagania funkcjonalne
- Wymagania dotyczące integracji z systemami zewnętrznymi
- Wymagania dotyczące użyteczności serwisu
- Wymagania dotyczące baz danych

3.2. Wymagania nieobjęte zakresem testów

- Wymagania dotyczące bezpieczeństwa
- Wymagania dotyczące wydajności

4. Podejście do testów

4.1. Poziomy i typy testów

Poziomy testów:

- Testy modułowe
- Testy integracyjne
- Testy systemowe
- Testy akceptacyjne

Typy testów

- Testy funkcjonalne
- Testy нефunkcjonalne
- Testy strukturalne
- Retesty
- Testy regresji

4.2. Wykorzystane techniki projektowania testów oraz narzędzia

Techniki oparte na specyfikacji:

- Analiza wartości brzegowych
- Testowanie w oparciu o tablicę decyzyjną
- Testowanie przejść między stanami
- Testowanie w oparciu o przypadki testowe

Techniki oparte na strukturze, białoskrzynkowe:

- Testowanie i pokrycie instrukcji
- Testowanie i pokrycie decyzji

Techniki oparte na doświadczeniu

Narzędzia:

- Narzędzia do zarządzania defektami (Jira)
- Narzędzia do zarządzania testami (Jira, TestLink)
- Narzędzia do komunikacji (Zoom, Slack)

5. Kryteria

5.1. Kryteria zaliczenia / niezaliczenia testu

- Brak defektów o priorytecie wysokim lub średnim (priorytety ustalane na podstawie wytycznych klienta)
- Nienaprawione defekty o priorytecie niskim nie przekraczają 10% wszystkich defektów z tej kategorii.

5.2. Warunki rozpoczęcia testów

- Dostęp do aplikacji
- Dostęp do bazy danych

5.3. Warunki zakończenia testów

- Brak defektów o priorytecie wysokim lub średnim
- Pozytywna opinia klienta o stanie produktu

5.4 Kryteria zawieszenia testów

- Brak dostępu do aplikacji lub bazy danych
- Przekroczenie dostępnego budżetu
- Decyzja klienta o zawieszeniu prac

6. Produkty procesu testowego

- Raporty
- Przypadki testowe
- Historyjki użytkowników
- Zgłoszone błędy

7. Czynności i zadania testowe

- Tworzenie przypadków testowych
- Wykonywanie testów
- Wykonywanie retestów
- Zgłaszanie defektów
- Pisanie historyjek użytkowników

8. Środowisko testowe

Komputer stacjonarny:

Procesor AMD Ryzen 5 3600

Płyta główna chipset b550

16 GB Ram DDR4

Karta graficzna NVIDIA RTX 2060super

System operacyjny Windows 10 64bit

Przeglądarka Chrome w wersji 106.0.5249.119

Urządzenie mobilne:

Xiaomi Mi 10t Pro 5g

System Android 11

Przeglądarka systemowa

9. Role, odpowiedzialności i potrzeby szkoleniowe

Rola	Liczba	Zakres obowiązków
Kierownik	1	-Planowanie i logistyka -Składanie raportów klientowi -Dopilnowanie spełnienia kryteriów zawieszenia / zakończenia testów
Analitik	1	-Ocena jakości testów -Opracowywanie wymagań -Analiza wymagań
Tester	2	-Implementacja testów -Wykonywanie testów - Projektowanie testów

10. Ryzyka projektowe i produktowe

Ryzyka projektowe:

- Utrata kluczowych członków zespołu projektowego
- Zmieniające się wymagania
- Opóźnienia w developmencie
- Niewłaściwe podejście do testowania
- Niewystarczające kwalifikacje pracowników
- Utrata dostępu do bazy danych

Ryzyka produktowe

- Błędy związane z integracją systemu płatności
- Niewykonywanie zakładanych funkcji oprogramowania zgodnie z potrzebami użytkowników/klientów
- Niedostateczne spełnienie określonych wymagań

11. Harmonogram

- Implementacja testów 31.10.2022 - 04.11.2022
- Wykonywanie testów 07.11.2022 - 18.11.2022
- Ocena i raportowanie 21.11.2022 - 23.11.2022
- Czynności zamykające testowanie 24.11.2022 - 25.11.2022

12. Zatwierdzenie planu

Poniżej zamieszczona jest tabela interesariuszy, którzy muszą zatwierdzić plan, aby mógł on wejść w życie.

Imię i nazwisko	Funkcja	Organizacja