

VILNIAUS UNIVERSITETAS
MATEMATIKOS IR INFORMATIKOS FAKULTETAS
PROGRAMŲ SISTEMOS

**Kelionių į Mėnulį maršrutų planavimo
programos „Poon“ prototipo panaudojamumo
testavimas**

Laboratorinis darbas

Darbą atliko: 3 kurso 5 grupės studentai

Gabrielė Žielytė (parašas)

Daumantas Šimkus (parašas)

Nedas Valentinovičius (parašas)

TURINYS

1. SANTRAUKA	4
2. ĮVADAS	5
3. TESTAVIMO APRAŠAS	6
3.1. Testuojamos užduotys	6
3.2. Metodas	7
3.3. Aplinka	7
3.4. Dalyviai	7
4. TESTAVIMO REZULTATAI	8
4.0.1. Užduočių vykdymo rezultatai	8
4.0.2. Dalyvių komentarai	8
5. REKOMENDACIJOS	9
6. PRIEDAI	10
6.1. Klausimynai	10
6.2. Dalyvių rezultatų lentelės	10
6.3. Dalyvio sutikimo dalyvauti testavime raštas	10

Anotacija

Šiame dokumente aprašomas bilių pirkimo kelionėms į mėnulį telefoninės programos „Poon“ prototipo panaudojamumo testavimas. Kiekvienas komandos narys prisidėjo prie prototipo kūrimo naudodami „JustInMind“ prototipavimo priemonę. Studentų, dirbusių prie šio projekto, kontaktai:

- Gabrielė Žielytė – gabriele.zielyte@mif.stud.vu.lt.
- Daumantas Šimkus – daumantas.simkus@mif.stud.vu.lt.
- Nedas Valentinovičius – nedas.valentinovicius@mif.stud.vu.lt.

1. Santrauka

Šiame dokumente bus patekti „Poon“ prototipo testavimo rezultatai. Prototipą testavo kruopščiai atrinkti penki asmenys, kurie atitinka panaudojamomo scenarijus. Juos sudaro statistikos departamento darbuotojas, neregys, senjoras, žmogus perkantis kelionės bilietus tik sau bei žmogus, bilietus perkantis sau ir draugams. Testavimą vertino „Poon“ trijų kūrėjų komanda, testuotojams davusi prieigą prie programos ir prižiūrėjusi visą testavimo procesą.

2. Įvadas

Kelionių į Mėnulį bilietų pirkimo programos „Poon“ prototipas kurtas pagal apibrėžtus maketus pasinaudojant nemokama prototipavimo priemone „JustInMind“. Ši programa turi integruota apmokymo sistemą, kuri greitai ir nesudėtingai leido kurti prototipą, atsižvelgiant į vartotojų poreikius.

3. Testavimo aprašas

3.1. Testuojamos užduotys

- Pirkti bilietą(us)

Kriterijai:

- Sistema neišmetė lango, jog ne visi laukai užpildyti
- Pasirinktas skrydis tik į vieną pusę arba į abi
- Pasirinktas išvykimo miestas
- Pasirinktas atvykimo miestas
- Pasirinktos išvykimo atvykimo datos
- Pasirinktas teisingas keleivių skaičius
- Rastas patraukliausias skrydis(-džiai)
- Pasirinta teisingai keleivių lytis
- Suvesti keleivių vardai ir pavardės
- Pasirinktos sėdėjimo vietos
- Paspaustas mygtukas „Tvirtinti“ duomenis
- Neprireikė vertintojo pagalbos
- Atlikta greičiau nei per 2min

Sėkmės matas: Pasiiektas bilietų apmokėjimo langas

- Sumokėti už kelionės bilietą(us)

Kriterijai:

- Sistema neišmetė lango, jog ne visi laukai užpildyti
- Neprireikė vertintojo pagalbos
- Pasirinktas mokėjimo būdas

Sėkmės matas: Sistema išmetė langą, jog bilietai sėkmingai nupirkti

- Parsisiųsti statistiką

Kriterijai:

- Nunaviguota į statistikos langą
- Pasirinkta kompanija
- Pasirinktas duomenų formatas
- Neprireikė vertintojo pagalbos
- Užduotis atlikta greičiau nei per 1min

Sėkmės matas: Sistema išmetė langą, jog statistika sėkmingai parsisiųsta

- Pakeisti nustatymus

Kriterijai:

- Nunaviguota į nustatymų langą
- Pakeistas nustatymas

- Neprireikė vertintojo pagalbos
- Atlikta per mažiau nei minutę

Sėkmės matas: Pakeitus nustatymus sėkmingai grįžta į pradinį langą

3.2. Metodas

Testavimui buvo pasirinktas metodas kai vertintojas viso testavimo proceso metu stebi testuotoją ir seka jo progresą, o iškilus bėdai suteikia pagalbos pasižymėdamas, jog testavimas neįvyko nepriekaištingai. Testuotojas buvo supažindintas su užduotimis kurias jis turi atlikti.

3.3. Aplinka

Testavimas vyksta testuotojui natūralioje aplinkoje t. y. jo namuose, darbe ar miesto kavinėje. Testuotojui buvo duotas išmanusis telefonas su iOS operacine sistema, kurioje yra įrašyta „Poon“ prototipavimo programa.

3.4. Dalyviai

dalyvių charakteristikų lentelė, sukurta remiantis klausimynų atsakymais.

4. Testavimo rezultatai

4.0.1. Užduočių vykdymo rezultatai

dalyvių rezultatai sugrupuojami pagal užduotis.

- 1-oji užduotis
- 2-oji užduotis
- 3-oji užduotis
- 4-oji užduotis

4.0.2. Dalyvių komentarai

komentarai taip pat grupuojami pagal užduotis

- 1-oji užduotis
- 2-oji užduotis
- 3-oji užduotis
- 4-oji užduotis

5. Rekomendacijos

Rekomendacijų skyriuje analizuojamas rastų defektų sunkumas ir dažnis, skaičiuojami prioritetai, pateikiami siūlomų defektų sprendimai.

6. Priedai

6.1. Klausimynai

6.2. Dalyvių rezultatų lentelės

6.3. Dalyvio sutikimo dalyvauti testavime raštas

1. paprastas žmogus, perkantis sau 2. statistikos departamento darbuotojas 3. neregys (like
bbz kaip tai padaryt) 4. uhhh žmogus, perkantis keliems žmonėms 5. diedukas, kuris vos moka
telefonu naudotis