FOSS

Futsal Organizational Support Software

Test specifikacija

Verzija 1.0

Istorija revizija

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 22.05.2021. | 1.0 | Inicijalna verzija | Filip Trajković,  Željko Miloradović,  Veljko Mijović Ušković |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

1. Test slučajevi 4

1.1 Registracija novog administratora 4

1.2 Prikaz za administratora 4

1.3 Prikaz za organizatora 5

1.4 Login za administratora 5

1.5 Login za organizatora 6

1.6 Prikaz takmičenja 6

1.7 Prikaz mečeva 7

1.8 Prikaz timova 7

1.9 Kreiranje takmičenja 8

1.10 Dodavanje igrača 8

1.11 Dodavanje sudija 9

1.12 Dodavanje trenera 9

1.13 Kreiranje mečeva 10

1.14 Kreiranje timova 11

1.15 Upravljanje mečevima 11

1.16 Ažuriranje podataka o timovima 12

1.17 Ažuriranje podataka o igračima 12

1.18 Detaljan prikaz mečeva 13

1.19 Prikaz timova u meču 13

1.20 Prikaz igrača po timovima 13

1.21 Provera prolagodjavanja prozora aplikaije različitim veličinama ekrana 14

1.22 Provera prilagođenosti WEB stranice različitim WEB čitačima 14

1.23 Provera prikaza zahtevanih podataka na WEB stranici 15

1.24 Provera vremena potrebnog za dodavanje novog takmičenja u sistem 15

1.25 Provera odziva sistema kada mu pristupa 20 organizatora iz različitih klijenata 16

1.26 Provera odziva sistema kada 75 posetilaca istovremeno pristupa stranici za pregled svih mečeva 16

1.27 Provera mogućnoti pristupa stranici sistema sa udaljenog računara 17

1.28 Provera vremena odziva sistema kada 10 administratora istovremeno pristupa formi za unos podataka o uživo meču 17

1.29 Provera da li je FOSS sistem dostupan 24 časova dnevno, 7 dana u nedelji 18

1.30 Provera mogućnosti prikaza web stranice kroz web čitače 18

**Projekat** 19

Test specifikacija

# Test slučajevi

## Registracija novog administratora

**Opis testa:**

Provera registracije/dodavanja novog administratora u FOSS sistem..

**Preduslovi:**

Organizator je prijavljen i nalazi se u prikazu za organizatora.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju za dodavanje novog administratora u sistem
2. Tekuća forma na panelu se zamenjuje novom formom za dodavanje novog administratora.
3. Organizator unosi “enterKey“, „name“ i „surname“ za administratora.
4. Organizator potvrđuje unos klikom na dugme za registraciju.
5. Uneti podaci se proveravaju [izuzetak: pogrešno korisničko ime i/ili lozinka].
6. Tekuća forma se zatvara i prikazuje se glavna forma.
7. Administrator je dodat u bazu podataka.

**Očekivani rezultati:**

Ako su uneti validni parametri u gore navedena polja, vrši se dodavanje novog administratora u bazi. Ako uneti podaci nisu validni, prikazuje se negativna povratna informacija organizatoru.

**Napomene:**

Nema.

## Prikaz za administratora

**Opis testa:**

Provera prikaza osnovne forme za administratora.

**Preduslovi:**

Administrator treba biti ulogovan.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju za prikaz osnovne forme aplikacije.
2. Trenutno otvorena forma u panelu se zamenjuje formom prikaza za administratora.
3. Prikazuje se osnovna forma aplikacije.

**Očekivani rezultati:**

Prikazuje se forma prikaza za administratora.

**Napomene:**

Nema.

## Prikaz za organizatora

**Opis testa:**

Provera prikaza osnovne forme za organizatora.

**Preduslovi:**

Organizator mora biti ulogovan u aplikaciju.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju za prikaz osnovne forme aplikacije.
2. Trenutno otvorena forma u panelu se zamenjuje formom prikaza za organizatora.
3. Prikazuje se osnovna forma aplikacije.

**Očekivani rezultati:**

Prikazuje se forma prikaza za organizatora.

**Napomene:**

Nema.

## Login za administratora

**Opis testa:**

Provera prijavljivanja administratora unutar aplikacije u cilju pristupa specifičnim funkcijama koje zahtevaju autorizaciju.

**Preduslovi:**

Trenutno je prikazana forma za logovanje administratora/organizatora.

Administrator nije trenutno prijavljen.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Uneti „enterKey” koji smo prethodno dobili od organizatora.
2. Aktivirati dugme (komandu) Enter Key.
3. Vrši se autorizacija i validacija unetih parametara.
4. Vrši se kripcija unete vrednosti radi sigurne komunikacije sa serverom.
5. Dobija se povratna informacija o validnosti unetih parametara.

**Očekivani rezultati:**

U zavisnosti od unosa osvežava se prozor aplikacije i prikazuje se prikaz za administratora ili se

dobija povratna informacija o nevalidnosti unetih parametara.

**Napomene:**

Proveriti rad testa za sledeće slučajeve:

1. tačno uneto ime i lozinku,
2. za tačno uneto ime, a pogrešno unetu lozinku,
3. za pogrešno uneto ime, a tačno unetu lozinku i
4. za pogrešno uneto ime i lozinku.

Test izvesti ponoviti nekoliko puta za svaki od slučajeva.

## Login za organizatora

**Opis testa:**

Provera prijavljivanja organizatora unutar aplikacije u cilju pristupa specifičnim funkcijama koje zahtevaju autorizaciju.

**Preduslovi:**

Trenutno je prikazana forma za logovanje administratora/organizatora.

Organizator nije trenutno prijavljen.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Uneti „username” I “password”.
2. Aktivirati dugme (komandu) “Login”.
3. Vrši se autorizacija i validacija unetih parametara.
4. Vrši se kripcija unete vrednosti radi sigurne komunikacije sa serverom.
5. Dobija se povratna informacija o validnosti unetih parametara.

**Očekivani rezultati:**

U zavisnosti od unosa osvežava se prozor aplikacije i prikazuje se prikaz za organizatora ili se

dobija povratna informacija o nevalidnosti unetih parametara.

**Napomene:**

Proveriti rad testa za sledeće slučajeve:

1. tačno uneto ime i lozinku,
2. za tačno uneto ime, a pogrešno unetu lozinku,
3. za pogrešno uneto ime, a tačno unetu lozinku i
4. za pogrešno uneto ime i lozinku.

Test izvesti ponoviti nekoliko puta za svaki od slučajeva.

## Prikaz takmičenja

**Opis testa:**

Provera prikaza forme sa podacima o takmičenju.

**Preduslovi:**

Administrator ili organizator trebaju biti prijavljeni na sistem.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju za prikaz informacija o takmičenjima.
2. Osvežava se prikaz na glavnom panelu.
3. Unutar glavnog panela aplikacije prikazuje se forma za prikaz informacija o takmičenju.

**Očekivani rezultati:**

Prikazuje se forma sa svim relevantnim podacima o takmičenju.

**Napomene:**

Test izvesti za nekoliko proizvoljno izabranih takmičenja.

## Prikaz mečeva

**Opis testa:**

Provera prikaza stranice sa listom trenutno dostupnih mečeva unutar izabranog takmičenja.

**Preduslovi:**

Takmičenje je odabrano, administrator/organizator je prijavljen na sistem.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju za prikaz mečeva.
2. Unutar glavnog panela aplikacije prikazuje se forma za prikaz informacija o mečevima.

**Očekivani rezultati:**

Prikazane su sve relevantne informacije o mečevima.

**Napomene:**

Test izvesti za nekoliko proizvoljno izabranih mečeva za različito-izabrana takmičenja.

## Prikaz timova

**Opis testa:**

Provera prikaza stranica sa spiskom timova koji su prijavljeni za odabrano takmičenje.

**Preduslovi:**

Izabrano je takmičenje.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju za prikaz informacija o timovima.
2. Prikazuje se stranica sa spiskom timova prijavljenih za postojeće takmičenje.

**Očekivani rezultati:**

Stranica sadrži spisak timova koji su prijavljeni za postojeće takmičenje.

**Napomene:**

Proveriti spiskove timova za različita takmičenja.

## Kreiranje takmičenja

**Opis testa:**

Provera unosa svih neophodnih podataka za kreiranje takmičenja.

**Preduslovi:**

Trenutno je prikazana glavna forma u glavnom panelu u prikazu za organizatora.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju za kreiranje novog takmičenja.
2. Prikazuje se stranica sa kontrolama za unos podataka o novom takmičenju.
3. Uneti ime takmičenja, lokaciju takmičenja i datum održavanja takmičenja unutar kontrola.
4. Dodati prijavljene klubove, prijavljene takmičare i trenere za ovo takmičenje.

**Očekivani rezultati:**

Takmičenje je perzistentno u bazi podataka i vidljivo je unutar aplikacije.

**Napomene:**

Potrebno je izvršiti validaciju unetih parametara:

* ime takmičenja
* lokacija takmičenja
* datum održavanja

## Dodavanje igrača

**Opis testa:**

Provera dodavanja novih igrača u novi ili postojeći tim unutar sistema.

**Preduslovi:**

Organizator je prijavljen u sistem.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju dodavanja novog kluba u sistem.
2. Prikazuje se forma za dodavanje novog kluba.
3. U formi za izabrani klub izabrati opciju “Dodaj igrača”.
4. Prikazuje se forma za dodavanje novog igrača.
5. Uneti ime, prezime, poziciju u timu, broj na dresu i informaciju da li je kapiten ili ne kroz korisničke kontrole za unos.
6. Izvršiti validaciju unetih parametara.
7. **Očekivani rezultati:**

Ako je korisnik tačno uneo ime, prezime, broj na ledjima, poziciju u timu i informaciju da li je kapiten, prikazuje se prethodno izabrana forma za dodavanje novog kluba , ako su ime ili lozinka pogrešno uneti pojavljuje se poruka o grešci.

**Napomene:**

Proveriti rad testa za različitu kombinaciju unetih parametara i neunetih parametara:

1. Uneti ime i prezime, a ostaviti prazna polja za ostale kontrole
2. Uneti sve parametre, a ostaviti prazno polje za ime.
3. Uneti sve parametre, a ostaviti prazno polje za prezime.

Test izvesti ponoviti nekoliko puta za svaki kombinaciju.

## Dodavanje sudija

**Opis testa:**

Provera dodavanja podataka sudijama u sistem.

**Preduslovi:**

Organizator je prijavljen na sistem.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju za dodavanje novog sudije.
2. Prikazuje se forma za unos podataka o novom sudiji.
3. Uneti ime, prezime i inicijalni kvalitet sudije.
4. Osvežava se stranica sa osnovnim prikazom aplikacije.

**Očekivani rezultati:**

Ako su uneti podaci validni prikazuje se osnovna forma za prikaz organizatora. Ako uneti podaci nisu validni sistem prikazuje poruku o grešci.

**Napomene:**

Proveriti rad testa za sledeće slučajeve:

1. validno unete nove podatke i
2. nevalidno uneti ime i prezime
3. uneti granične slučajeve za kvalitet sudije

Test izvesti ponoviti nekoliko puta za svaki od slučajeva.

## Dodavanje trenera

**Opis testa:**

Provera dodavanje trenera u sistem.

**Preduslovi:**

Organizator je prijavljen na sistem i početak procedure dodavanja turnira i kluba.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju za dodavanje novog trenera u okviru forme za dodavanje novog kluba.
2. Prikazuje se forma za unos podataka o novom treneru.
3. Uneti ime i prezime trenera.
4. Osvežava se stranica sa osnovnim prikazom aplikacije.

**Očekivani rezultati:**

Ako su promenjeni podaci validni prikazuje se stanica koja sadrži unetu publikaciju. Ako promenjeni podaci nisu validni sistem prikazuje poruku o grešci.

**Napomene:**

Proveriti rad testa za sledeće slučajeve:

1. validno unete podatke o treneru i
2. nevalidno unete podatke o treneru

Test izvesti ponoviti nekoliko puta za svaki od slučajeva.

## Kreiranje mečeva

**Opis testa:**

Provera dodavanja novih mečeva u sistem.

**Preduslovi:**

Organizator je prijavljen na sistem.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju za dodavanje meča.
2. Prikazuje se forma za unos osnovnih podataka o meču.
3. Biraju se 2 od ponuđenih klubova u padajućem meniju, i unose se osnovni podaci o meču kao sto je datum.
4. Osvežava se stranica sa osnovnim prikazom aplikacije.

**Očekivani rezultati:**

Ako su uneti podaci validni prikazuje se osnovna forma za prikaz svih mečeva selektovanog turnira. Ako uneti podaci nisu validni sistem prikazuje poruku o grešci.

**Napomene:**

Proveriti rad testa za sledeće slučajeve:

1, validno unete podatke o meču i

2, nevalidno unete podatke o meču

Test izvesti ponoviti nekoliko puta za svaki od slučajeva.

## Kreiranje timova

**Opis testa:**

Provera dodavanja novih timova u sistem.

**Preduslovi:**

Organizator je prijavljen na sistem.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

# Izabrati opciju za dodavanje tima u okviru forme za kreiranje turnira.

# Prikazuje se forma za unos osnovnih podataka o timu.

# Osvežava se stranica sa osnovnim prikazom aplikacije.

**Očekivani rezultati:**

Ako su uneti podaci validni prikazuje se osnovna forma za prikaz svih timova koji učestvuju u okviru selektovanog turnira. Ako uneti podaci nisu validni sistem prikazuje poruku o grešci.

**Napomene:**

Proveriti rad testa za sledeće slučajeve:

1, validno unete podatke o meču i

2, nevalidno unete podatke o meču

Test izvesti ponoviti nekoliko puta za svaki od slučajeva.

## Upravljanje mečevima

**Opis testa:**

Provera ažuriranja osnovnih podataka o meču uživo.

**Preduslovi:**

Administrator je prijavljen na sistem.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati jedan od ponuđenih mečeva i pokrenuti meč.
2. Uneti gol za goste.
3. Uneti gol za domaće.
4. Ažurirati igrace koji su postigli gol.
5. Završiti meč.

**Očekivani rezultati:**

Meč završen, rezultat će biti vidljiv u bazi podataka, a i na web stranici sistema.

**Napomene:**

Nema.

## Ažuriranje podataka o timovima

**Opis testa:**

Provera ažuriranja osnovnih podataka o timovima.

**Preduslovi:**

Korisnik je prijavljen na sistem kao Organizator.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Selektovati jedan od ponuđenih timova i kliknuti na opciju izmeni.
2. Otvara se forma za izmenu podataka o timu.
3. Osvežava se stranica sa osnovnim prikazom aplikacije.

**Očekivani rezultati:**

Ako su uneti podaci validni prikazuje se osnovna forma za prikaz svih timova koji učestvuju u okviru selektovanog turnira. Ako uneti podaci nisu validni sistem prikazuje poruku o grešci.

**Napomene:**

Proveriti rad testa za sledeće slučajeve:

1. validno unete podatke o timu i
2. nevalidno unete podatke o timu

Test izvesti ponoviti nekoliko puta za svaki od slučajeva.

## Ažuriranje podataka o igračima

**Opis testa:**

Provera ažuriranja osnovnih podataka o igračima.

**Preduslovi:**

Korisnik je prijavljen na sistem kao Organizator.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Selektovati jednog od ponuđenih igrača i kliknuti na opciju izmeni.

2. Otvara se forma za izmenu podataka o igraču.

1. Osvežava se stranica sa osnovnim prikazom aplikacije.

**Očekivani rezultati:**

Ako su uneti podaci validni prikazuje se osnovna forma za prikaz svih igrača koji učestvuju u okviru selektovanog tima. Ako uneti podaci nisu validni sistem prikazuje poruku o grešci.

**Napomene:**

Proveriti rad testa za sledeće slučajeve:

1. validno unete podatke o igraču i
2. nevalidno unete podatke o igraču

Test izvesti ponoviti nekoliko puta za svaki od slučajeva.

## Detaljan prikaz mečeva

**Opis testa:**

Postupak detaljnog prikaza meča.

**Preduslovi:**

Korisnik je prijavljen na sistem kao Organizator ili Administrator, ili ima pristup internetu za odlaza na web sajt sistema.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Kliknuti na dugme “Prikaz mečeva“ u okviru glave forme i odabrati turnir u kome učestvuje.
2. Na web stranici kliknuti na neki od mečeva.

**Očekivani rezultati:**

Prikaz forme za detaljan prikaz svih mečeva koji trbaju da se odigraju i koji su odigrani ili otvaranje nove stranice o meču.

**Napomene:**

Nema.

## Prikaz timova u meču

**Opis testa:**

Proveriti postupak detaljnog prikaza tima.

**Preduslovi:**

Korisnik je prijavljen na sistem kao Organizator ili Administrator.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Kliknuti na dugme “Prikaz timova“ u okviru glave forme i odabrati turnir u kome učestvuje.
2. Na web stranici kliknuti na neki od timova.

**Očekivani rezultati:**

Na stranici se nalaze korektni podaci o timu. Na aplikaciji se nalaze podaci o timu.

**Napomene:**

Nema.

## Prikaz igrača po timovima

**Opis testa:**

Provera prikaza informacija o igračima.

**Preduslovi:**

Korisnik nije prijavljen na portal.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izvršiti test 3.5.
2. Kliknuti na dugme “Prikaz igrača“

**Očekivani rezultati:**

Tabela igrača selektovanog kluba sa podacima i statistikom.

**Napomene:**

Proveriti rad testa za sledeće slučajeve:

1. validno unete podatke o projektu i
2. nevalidno unete podatke o projektu

Test izvesti ponoviti nekoliko puta za svaki od slučajeva.

## Provera prolagodjavanja prozora aplikaije različitim veličinama ekrana

**Opis testa:**

Provera da li se izgled aplikacije menja po planu u zavisnosti od različite veličine ekrana ili veličine glavnog prozora.

**Preduslovi:**

Nema.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Otvoriti apliakciju na ekranu određene rezolucije.
2. Proeminiti veličinu prozora apliakcije od minimalne do maksimalne (full screen)
3. Ponoviti proces za različite veličine ekrana.

**Očekivani rezultati:**

Elementi u prozoru aplikacije ostaju na svojim pozicijama, nema preklapanja elemenata i text na elementina je čitljiv.

**Napomene:**

## Provera prilagođenosti WEB stranice različitim WEB čitačima

**Opis testa:**

Provera pravilnog funkcionisanja WEB stranice sa različitim WEB čitačima.

**Preduslovi:**

Nema.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Otvoriti WEB stranicu u određenom web čitaču.
2. Proveriti sve funkcionalnosti WEB stranice koje su osetljive na web čitač.
3. Ponoviti proces za odgovarajuće čitače.

**Očekivani rezultati:**

Na svim proverenim čitačima WEB stranica pravilno funkcionise.

**Napomene:**

Provera se vrši za Firefox, Chrome, proizvoljni čitač baziran na Chromium-u, Edge.

## Provera prikaza zahtevanih podataka na WEB stranici

**Opis testa:**

Proverava se da li se podaci zahtevani i učitani sa servera pravilno prikazuju na WEB stranici.

**Preduslovi:**

Podaci su ispravno vraćeni sa servera.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Potivaju se funkcije za pribavljanje podataka sa servera.
2. Podaci sa servera se učitavaju u WEB stranicu i prikazuju u odgovarajućem obliku.
3. Proverava se prikaz podataka za nevalidan zahtev sa WEB stranice.

**Očekivani rezultati:**

Svi podaci se pravilno prikazuju, ukoliko se sa servera dobiju nedefenisani podaci, oni se ne prikazuju.

**Napomene:**

## Provera vremena potrebnog za dodavanje novog takmičenja u sistem

**Opis testa:**

Proverava se srednje potrebno vreme za dodavanje novog takmičenja u sistem.

**Preduslovi:**

Server je u stanju da osluškuje zahteve desktop klijenta.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

Za parametre funkcije za dodavanje novog takmičenja se unose validne vrednosti.Funkcija se testira i meri se vreme od pokretanja testa do pristizanja potvrdne poruke sa servera.Test se ponavlja više puta za jednog klijenta.

1. Isti test se izvršava za više aktivnih klijenata i mere se performanse servera.

**Očekivani rezultati:**

Vreme dodavanja novog takmičenja je ažurno i ne izaziva zastoje u radu desktop aplikacije.

**Napomene:**

## Provera odziva sistema kada mu pristupa 20 organizatora iz različitih klijenata

**Opis testa:**

Provera ponašanja sistema kada mu pristupa 20 različitih organizatora.

**Preduslovi:**

Server je u stanju da osluškuje zahteve desktop klijenta.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Organizatori pristupaju sistemu sa 20 različitih klijenata.
2. Organizatori sa svojih klijenata zahtevaju čitanje, upis i ažuriranje podataka u sistemu nezavisno jedan od drugog.
3. Meri se vreme odziva servera za svaku poslati zahtev.

**Očekivani rezultati:**

Server korektno odgovara na sve zahteve različitih desktop klijenata bez većih zastoja. Nema konflikata u bazi. Učitavanje podataka sa servera u desktop i web klijente je zadovoljavajuće brzo.

**Napomene:**

Desktop klijenti mogu biti porenuti na istom ili na različitim računarima.

## Provera odziva sistema kada 75 posetilaca istovremeno pristupa stranici za pregled svih mečeva

**Opis testa:**

Proverava se da li se pravilno i očekivano ažurira prikaz WEB stranice kada 75 posetilaca pristupa stranici za pogled svih mečeva sa različitih klijenata istovremeno.

**Preduslovi:**

Server je u stanju da osluškuje zahteve web klijenta.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

Simuliranje 75 različitih klijenata koji pristupaju web stranici.Istovremeno se pristupa stranici za prikaz svih mečeva sa svih klijenata.Meri se vreme odziva servera i validnost primljenih informacija sa servera se proverava za svakog klijenta.

**Očekivani rezultati:**

Sistem salje validne i tražene podatke web klijentima bez većih zastoja.

## Provera mogućnoti pristupa stranici sistema sa udaljenog računara

**Opis testa:**

Proverava se da li je moguć pristup web stranici sa računara van lokalne mreže.

**Preduslovi:**

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Pristupa se jednom od podržanih web čitača na računara koji se nalazi van lokalne mreže na kojoj je server.
2. Unosi se URL do wen stranice FOSS aplikacije.
3. Proverava se da li se web stranica pravilno učitava.

**Očekivani rezultati:**

Moguće je pristupiti WEB stranici sa udaljenog računara.

**Napomene:**

Podržani web čitači su Internet Explorer 6.0 i noviji, Opera 8.0 i noviji, Firefox (Mozilla) i Google Chrome.

## Provera vremena odziva sistema kada 10 administratora istovremeno pristupa formi za unos podataka o uživo meču

**Opis testa:**

Proverava se vreme odziva servera kada 10 administratora sa različitih klijenata pristupaju formi i salju zahtev za uživo ažuriranje podataka o meču.

**Preduslovi:**

Server se pokrenut.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. 10 administratora se prijavljuje preko 10 različitih desktop klijenata na FOSS sistem.
2. Administratori istovremeno pristupaju formi za uživo unos podataka o meču.
3. Administratori unose podatke i pokreću funkciju za ažuriranje tih podataka.
4. Meri se vreme odziva servera od slanja zahteva do potvrdnog odgovora da su podaci pavilno upisani.

**Očekivani rezultati:**

Vreme odziva FOSS sistema je zadovoljavajuće i nema grešaka u upisanim informacijama.  
Ukoliko su upisani podaci nevalidni, server ih neće proslediti u bazu podataka.

**Napomene:**

Potrebno je izvršiti ovo testiranje unosom i validnih i nevalidnih podataka.

## Provera da li je FOSS sistem dostupan 24 časa dnevno, 7 dana u nedelji

## Opis testa:

Proverava se da li je FOSS sistem sa FOSS web stranice ili desktop aplikacije dostupan 24/7, potrbno je da server bude dostupan u najmanje 90% vremena.

**Preduslovi:**

Server je pokrenut.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Sa simuliranog klijenta FOSS serveru se salju zahtevi 24 časa dnevno, 7 dana u nedelji u periodu od nedelju dana.
2. Po završetku ovog vremenskog perioda, klijent prestaje da salje zahteve serveru.
3. Proverava se u koliko poto slučajeva je server pravilno dogovorio na zahteve klijenta.

**Očekivani rezultati:**

Server je dostupan u 90% slučajeva po kraju perioda testiranja.

## Provera mogućnosti prikaza web stranice kroz web čitače

# Internet Explorer 6.0 i noviji, Opera 8.0 i noviji, Firefox (Mozilla) i Google Chrome

## Opis testa:

Proverava se da li je FOSS web stranica kompatabilna sa gore navedenim web čitačima. I da li sve njene funkcionalnosti prabilno funkcionišu na svim navedenim web čitačima.

**Preduslovi:**

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Pristupiti svim web čitačima na kojima se testira kompatabilnost FOSS web stranice.
2. Uneti URL web stranice u web čitač
3. Pritupiti web stranici i proveriti da li se ona pravilno učitava
4. Testiraju se sve funkcionalnosti web stranice i proverava se njihovo pravilno funkcionisanje.
5. Proverava se da li se web stranica prilagođava podešavanjima web čitača

**Očekivani rezultati:**

Web stranica pravilno radi na svim navedenim web čitačima.

**Napomene:**Provera za Google Chrome web čitač se moze odraditi i preko bilo kog web čitača baziranom na Chromium-u.

**Izveštaj o izvršenom testiranju**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Projekat*** | | **FOSS** | | | |
| **Tip testa** | | | **Tester** | | **Datum** |
|  | | |  | |  |
|  | | |  | |  |
|  | | |  | |  |
| **TestCase ID** | **Prošao (DA/NE)** | | **Težina greške** | **Komentar** | |
| Registracija novog administratora  (TS 1) | DA | |  |  | |
| Prikaz administratora (TS 2) | DA | |  |  | |
| Prikaz organizatora (TS 3) | DA | |  |  | |
| Login za organizatora (TS 4) | DA | |  |  | |
| Login za administratora (TS 5) | DA | |  |  | |
| Prikaz takmičenja (TS 6) | DA | |  |  | |
| Prikaz mečeva (TS 7) | DA | |  |  | |
| Prikaz timova (TS 8) | DA | |  |  | |
| Kreiranje takmičenja (TS 9) | DA | |  |  | |
| Dodavanje igrača (TS 10) | DA | |  |  | |
| Dodavanje sudija (TS 11) | DA | |  |  | |
| Dodavanje trenera (TS 12) | DA | |  |  | |
| Kreiranje mečeva (TS 13) | DA | |  |  | |
| Kreiranje timova (TS 15) | DA | |  |  | |
| Upravljanje mečevima (TS 16) | DA | |  |  | |
| Ažuriranje podataka o timu (TS 17) | DA | |  |  | |
| Ažuriranje podataka o igraču (TS 18) | DA | |  |  | |
| Detaljan prikaz meča (TS 19) | DA | |  |  | |
| Detaljan prikaz timova u meču (TS 20) | DA | |  |  | |
| Detaljan prikaz igrača (TS 21) | DA | |  |  | |
| Provera prolagodjavanja prozora aplikaije različitim veličinama ekrana (TS 22) | DA | |  |  | |
| Provera prilagođenosti WEB stranice različitim WEB čitačima (TS 23) | DA | |  |  | |
| Provera vremena potrebnog za dodavanje novog takmičenja u sistem (TS 24) | DA | |  |  | |
| Provera odziva sistema kada mu pristupa 20 organizatora iz različitih klijenata (TS 25) | DA | |  |  | |
| Provera odziva sistema kada 75 posetilaca istovremeno pristupa stranici za pregled svih mečeva (TS 26) | DA | |  |  | |
| Provera mogućnoti pristupa stranici sistema sa udaljenog računara (TS 27) | DA | |  |  | |
| Provera vreme odziva sistema kada 10 administratora istovremeno pristupa formi za unos podataka o uživo meču (TS 28) | DA | |  |  | |
| Provera da li je FOSS sistem dostupan 24 časa dnevno, 7 dana u nedelji (TS 29) | DA | |  |  | |
| Provera mogućnosti prikaza web stranice kroz web čitače (TS 30) | DA | |  |  | |

**Težine greške:**

1 – pad programa

2 – nepravilan rad programa

3 – neslaganje sa specifikacijom

4 – neodgovarajući interfejs