**БИЛЕТ № 7**

1. **Для чего нужно планирование? Какие документы помогают тестировщику в**

**планировании работ.**

Планирование нужно для: оценки времени на тестирование, определение сроков, какое оборудование и ПО нужно, обозначить риски, трудозатраты. Для обеспечения качества и эффективности тестирования.

Документы:

1. **Техническое задание.** Документ, определяющий цель, свойства продукта, и исключающие двусмысленное толкование.
2. **Блок-схемы.** Показывают взаимодействие между функциями продукта, и связей между ними.
3. **Макеты**. Модель объекта функциональности представляемого объекта.
4. **Что такое Тест - план, для чего нужен тест - план.**

**Тест план** – это документ, в котором описан весь объём работ. Описание продукта, стратегии тестирования, расписание начала и окончания видов работ, критерии начала и окончания тестирования, необходимое оборудование, программного обеспечения и оценка рисков с вариантами их разрешения.

Тест план нужен для:

1. **Описание продукта.** Описывает для чего он нужен и его функционал.
2. **Стратегии тестирования.** Описывает подход к тестированию,
3. **Расписание начала и окончания видов работ.** Такие как создание блок- схем, написание тест-кейсов, чек-листов, баг репортов, отчета.
4. **Необходимое оборудование.** На каком оборудовании будет проверятся продукт ПК, телефон, планшет.
5. **Программного обеспечения.** На каком ПО будет тестироваться Windows, Linux, Mac, Android, IOS.
6. **Оценка рисков с вариантами их разрешения.** Он нужен для предотвращения остановки тестирования, остановки на небольшой срок и резервирования времени.
7. **Функциональное тестирование.**

Функциональное тестирование – это тестирование основного функционала продукта. Она выполняется чтобы убедиться, что каждая часть функционала продукта ведет себя так, как указано в техническом задании.

К функциональному тестированию относятся:

1. **Тестирование взаимодействия.** Проверяется взаимодействия между частями продукта.
2. **Тестирование безопасности.** Проверяется регистрация, авторизация, устойчивость системы к хакерским атакам, проникновению вирусов.
3. **Функциональное.** Проверяется общая функциональность продукта.

**Практическое задание**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Номер | Название | Шаги | Ожидаемый результат | Фактический результат |
| 1 | Имя написано с маленькой буквы | Найти персонажа с именем rarity | Rarity | rarity |
| 2 | Ошибка локализации | Найти персонажа с именем Рэйнбоу Дэш | Rainbow Dash | Рэйнбоу Дэш |
| 3 | Не правильное имя персонажа | Найти персонажа с именем Usavich | Spike | Usavich |
| 4 | Нет картинки с персонажем | Найти пустое место с именем Scootaloo | Картинка персонажа Scootaloo | Нет картинки |
| 5 | Орфографическая ошибка | Найти персонажа с именем Big McIntosh. | Big McIntosh | Точка в конце имени персонажа  Big McIntosh. |
| 6 | Нет картинки с персонажем | Найти персонажа с именем Fancy Pants | Картинка с персонажем Fancy Pants | Нет картинки |
| 7 | Орфографическая ошибка | Посмотреть на кнопку внизу с права «Случайный порядо» | «Случайный порядок» | «Случайный порядо» |
| 8 | Не работает кнопка | Нажать на кнопку внизу с права «Случайный порядо» | Случайно меняются персонажи | Персонажи не меняются |
| 9 | Ошибка отображения | Нажать на кнопку «Выкл. подсказку» | «Вкл. Подсказку» | На кнопке «Вкл подсказку» после слова «Вкл» появляется квадрат |
| 10 | Ошибка функционала | Нажать на кнопку «Вкл подсказку» | Должна появиться подсказка с именем персонажа | Подсказка не появляется |
| 11 | Ограничение в текстовом поле | 1 Нажать кнопку «Выкл. подсказку».  2 имя персонажа Princess Celestia не влит в текстовое поле.  3 Нажать кнопку «Проверить». | Имя вводиться полностью | Имя Princess Celestia полностью не вводится (Стоит ограничение на 16 символов) |
| 12 | Нет описания текстового поля | Нажать кнопку «Выкл. подсказку». | Должно быть название поля, чтобы понимать для чего оно нужно | Нет описания поля непонятно для чего оно |
| 13 | Проверка имени | 1 Нажать кнопку «Выкл. подсказку».  2 Ввести имена персонажей Big McIntosh. или Usavich.  3 Нажать кнопку «Проверить». | Результат отрицательным | Результат положительный |
| 14 | Нет анимации кнопок и курсора | 1 Навести курсор.  2 Навести на кнопку. | При наведении курсора кнопка подсвечивается, при нажатии кнопка темнеет, при наведении курсора, курсор меняется на поинтер. | Ничего не происходит |
| 15 | Размер кнопок | 1 Нажать кнопку «Выкл. подсказку». | Кнопки остаются одного размера | Кнопку сужаются |
| 16 | Картинка | 1 Найти персонажа Fluttershy | Не должно быть тени | Тень под персонажем (у других персонажей тени нет) |
| 17 | Нет кнопки «Предыдущая» |  | Должа быть Кнопка «Предыдущая» | Нет кнопки «Предыдущая» |
| 18 | Название вкладки | Посмотреть на вкладку | Должно быть название «azurewebsites» | Название «Switcher» |
| 19 | Нет гланой страницы | Убрать в адресной строке /ponies/ | Переход на главную страницу сайта откуда можно выбрать раздел «Пони» | Ошибка «Страница tmgwebtest.azurewebsites.net не найдена |