**Тест- план**

**Объект тестирования:**

Нативное приложение RPG Simple Dice

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ccp.rpgsimpledice&hl=ru&gl=US>

**Цели тестирования:**

1. Проверить работоспособность кнопок «кубиков»
2. Проверка получения результатов путём прибавления числа к результату, полученному на кубике
3. Проверка получения результатов при выборе выпадения нескольких кубиков
4. Проверка истории результатов
5. Проверка создания пользователем кубика
6. Проверка надёжности приложения

**Стратегии тестирования:**

1. **Реактивное тестирование**

Применение исследовательского тестирование в связи с отсутствием документации.

1. **Методический подход**

Использование стандартного списка проверки нефункциональных характеристик мобильных приложений

**Методы тест-дизайна:**

1. Исследовательское тестирование
2. Метод чёрного ящика (метод граничных значений в – используем в поле ввода количества сторон куба)

**Типы тестирования:**

1. **Функциональное тестирование**

- Проверка функциональности необходимых пользователю кнопок

- Работоспособность кубов

- Создание\удаление личного куба

- Добавление\уменьшение количества кубов

- Добавление\ отнимание числа от результата, который выдал куб

- Проверка функциональности истории результата кубов

- Проверка работоспособности дополнительных функций

1. **Тестирование надёжности**

- Сворачивание\разворачивание приложения

- Работа приложения при звонке\уведомлениях

- Работа с\без интернета

1. **Тестирование совместимости**

- Корректный переход из приложения на страничку Play маркета

- Корректная работа приложения на ОС Android

1. **Тестирование удобства использования**

- Корректное отображение элементов на устройствах с различными разрешениями экранов

- Корректное отображения текста

- Корректное отображение плейсхолдера

- Поддержка различных языков

- Корректная выполнение анимации между переходами

- Поддержка основных жестов встроенные в мобильное устройство

1. **Тестирование производительности**

- Быстрый запуск приложения

- Проверка моментальной реакции приложения на различные действия пользователя

1. **Тестирование портативности**

- Установка\удаление приложения

**Активности тестирования:**

1. Подготовка тестовой среды (установка эмулятора) – 1 час
2. Выполнения тестов – 3 часа
3. Анализ – 2 часа
4. Проектирование тестов – 4 часа
5. Выполнение тестов – 2 часа
6. Завершение (подготовка отчёта, сохранение информации и тд) – 1 час

**Тестирование будет выполнять:**

Фарина Наталья

**Критерии начала тестирования:**

1. Успешная подготовка тестовой среды
2. Полностью готовое приложение

**Критерии окончания тестирования:**

1. Приёмочное тестирование выполнено.
2. Может остаться 5 открытых багов с минимальной критичностью