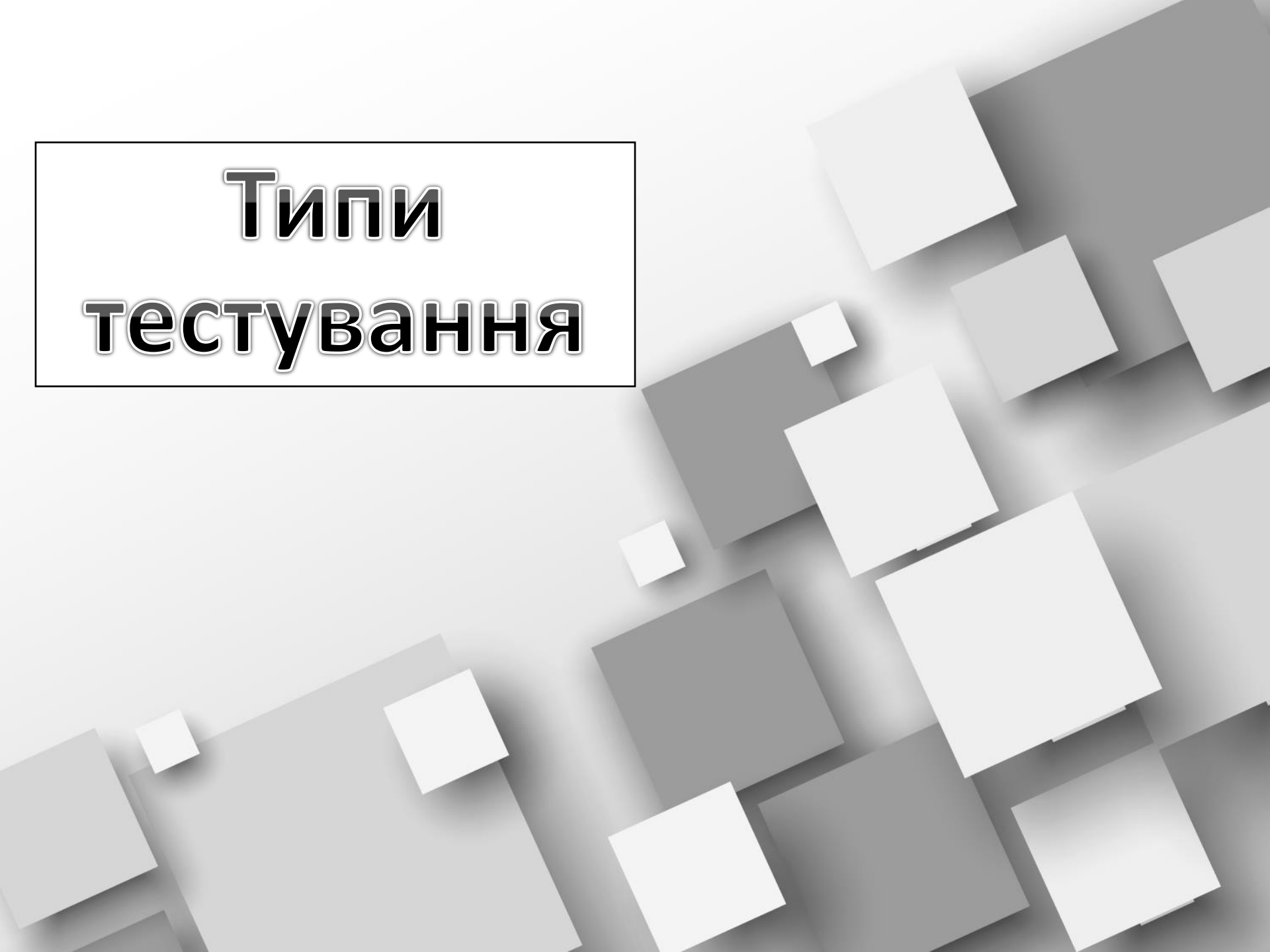


Типи тестування



План

1. Functional testing
2. Smoke Testing
3. Non-functional testing: UI
4. Non-functional testing: Performance
5. Non-functional testing: Load
6. Non-functional testing: Stress
7. Localization
8. Internationalization
9. Positive testing
10. Negative testing

Functional testing

Task: Перевірити функцію авторизації користувача в грі «Змійки»

Unit Testing Procedure:

1. Запустити гру
2. Натиснути кнопку "Play"
3. У меню вибору облікового запису Google Play Ігри вибрати існуючий обліковий запис.

Очікуваний результат:

з'явиться повідомлення про успішну авторизацію



Smoke testing

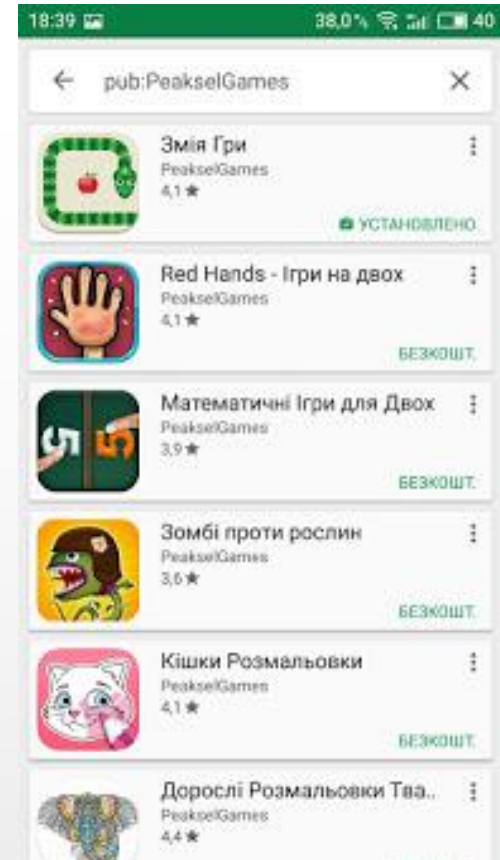
Task: Як користувач, мені потрібно мати можливість переглянути іншу продукцію виробника даного ПЗ

Smoke Testing Procedure:

1. Зайти в налаштування
2. Обрати відповідний пункт «Більше додатків»

Оікуваний результат:

Відкриється сторінка виробника у сервісі Google Play Ігри



Non-functional testing: UI

Task:Тестування UI “Snake Game”.

UI Testing Procedure:

Перевіряємо симетричність елементів головного меню.

Defect: у головному меню нижні клавіші (налаштування, рекорди, досягнення, покупки) не розміщені посередині, на противагу верхнім клавішам в головному меню



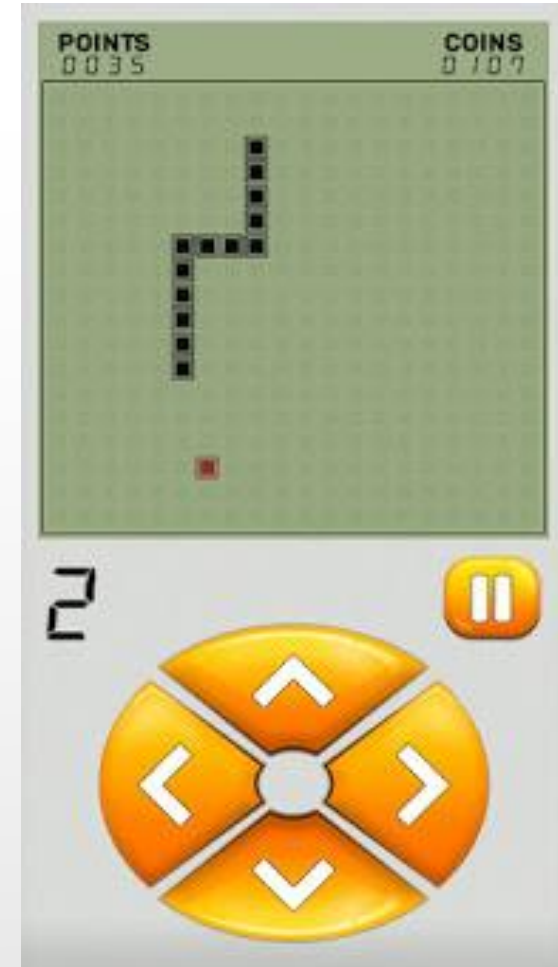
Non-functional testing: Performance

Task: Як користувач, я хочу щоб система реагувала менш ніж 5 секунд після натискання кнопки 'Play' у головному меню.

Performance Testing Procedure:

1. Заходимо в головне меню
2. Вибираємо функцію "Play"
3. Засікаємо, скільки часу завантажуватиме гру

Оікуваний результат: система реагує 3-4 секунди після натиснення на клавішу 'Play'



Non-functional testing: Load

Task: Система повинна підтримувати роботу 200 користувачів при запуску гри одночасно.

Load Testing Procedure:

- 1.Залогінюємось у грі за допомогою сервісу Google Play Ігри
- 2.Вибираємо функцію “Play” у меню
- 3.Повторюємо кроки 1-2 200 раз (використовуємо інструмент автоматизації)

Очікуваний результат: 200 користувачів можуть одночасно вибрати функцію “Play”.



Non-functional testing: Stress

Task: гра не має перериватися протягом години

Stress Testing Procedure:

1. Запустити гру.
2. Вибираємо функцію 'Play'
3. Засікаємо час до першої помилки

Очікуваний результат : помилок не виникло, гра здатна функціонувати в стресових ситуаціях, як мінімум годину.



Positive

Task: перевірити функцію збереження налаштувань звуку, вібрації

Positive Testing Procedure:

- 1.Запустити гру
- 2.Зайти в меню налаштувань
- 3.Зняти позначку з опції звуку та вібрації
- 4.Перезавантажити гру
- 5.Увійти в меню налаштувань знову і перевірити чи налаштування збереглися

Очікуваний результат: налаштування збереглися після перезавантаження гри.

Negative

Task: перевірити повторний вхід в меню паузи.

Negative Testing Procedure:

- 1.Запустити гру.
- 2.Почати гру натисканням на клавішу 'Play'
- 3.Очікуємо початку гри і тиснемо на клавішу паузи
- 4.Продовжуємо гру
- 5.Протягом 3-х секунд знову тиснемо на клавішу паузи

Defect: система заплутується і продовжує гру після виходу з меню паузи першого разу, незважаючи на те що ми знову увійшли в меню паузи.

Висновок

Виконуючи дану лабораторну роботу, було проведено різноманітні типи тестування для вибраного програмного продукту.

