

Ingegneria del Software

Università degli Studi di Salerno

e-Sport

Test Plan Document

1 Introduzione	1
2 Documenti correlati	1
2.1 Relazioni con RAD	2
2.2 Relazioni con ODD	2
3 Panoramica	2
4 Funzionalità da testare	3
5 Criteri di Testing	3
6 Approccio di Testing	4
6.1 Testing d'unità	4
6.2 Testing d'integrazione	4
6.3 Testing di sistema	4
7 Sospensione e ripresa	4
7.1 Criteri di sospensione	4
7.2 Criteri di ripresa	5
8 Materiale per il testing	5
9 Test Cases	5

1 Introduzione

2 Documenti correlati

Il test plan è strettamente collegato ai documenti prodotti in precedenza, in quanto, prima di passare alla fase di testing, si necessita la disponibilità di una parte sostanziale delle funzionalità previste, definite nei precedenti documenti. Di seguito, le relazioni esistenti tra il documento di test plan e gli altri documenti.

2.1 Relazioni con RAD

La relazioni sussiste con i requisiti funzionali e non funzionali del sistema, in quanto i test che saranno eseguiti su ogni funzionalità, terranno strettamente conto delle specifiche espresse nel Requirements Analysis Document.

2.1 Relazioni con SDD

Nel System Design Document si è suddiviso il sistema in sottosistemi e previsto un'architettura a tre livelli: Presentation Layer, Application Layer e Data Layer.

Il test dei vari componenti resterà fedele a tali scelte di progettazione.

2.2 Relazioni con ODD

Sarà fondamentale durante il test d'integrazione far riferimento nel modo più accurato possibile alle interfacce delle classi definite nell'Object Design Document.

3 Panoramica

Come descritto nel System Design Document (SDD) il sistema è costruito da una architettura "Three Tier" a tre livelli, con lo scopo di garantire basso accoppiamento tra sottosistemi e alta coesione fra le classi, in modo da minimizzare l'impatto che la modifica su di un sottosistema avrà su gli altri sottosistemi. I tre livelli dell'architettura sono:

- **Presentation Layer:** definisce l'interfaccia grafica utente del sistema
- **Application Layer:** contiene la parte applicativa, la logica di business
- **Storage Layer:** gestisci i dati persistenti tramite un DB relazionale

Il sistema è, inoltre, stato diviso in ulteriori sottosistemi, basato sulle diverse necessità di gestione delle astrazioni definite nel SDD.

4 Funzionalità da testare

Di seguito sono indicate le funzionalità da testare, raggruppate nei sottosistemi che offrono i relativi servizi.

- Gestione Account
 - Autenticazione
- Gestione Profilo
 - Visualizzazione profilo
- Gestione Catalogo
 - Visualizzazione catalogo
 - Visualizzazione schede prodotto
- Gestione Carrello
 - Visualizzazione carrello
 - Aggiunta prodotto al carrello
 - Rimozione prodotto dal carrello
- Gestione Ordini
 - Sottomissione ordine
 - Visualizzazione ordini singoli utenti
 - Visualizzazione ordini di tutti gli utenti
 - Visualizzazione fattura
 - Aggiornamento stato ordine
- Gestione Recensione
 - Sottomissione recensione

5 Criteri di Testing

Il testing sarà attuato tramite category partitioning.

Per ogni funzionalità saranno considerati i parametri e per ogni parametro saranno individuate delle categorie.

Le categorie rappresentano le caratteristiche e le proprietà principali.

Le categorie verranno poi suddivise in scelte tramite un procedimento analogo al partizionamento d'equivalenza.

6 Approccio di Testing

La fase di testing sarà suddivisa in tre fasi, tenendo conto dei criteri di testing di cui sopra:

- Testing di unità: sarà testato il corretto funzionamento delle singoli componenti
- Testing d'integrazione: saranno testate le componenti dopo l'integrazione
- Testing di sistema: sarà effettuato un testing complessivo del sistema per assicurare che rispetti i requisiti individuati durante la fase di analisi dei requisiti.

6.1 Testing d'unità

In questa fase verranno ricercate le condizioni di fallimento, isolando le componenti del sistema. Si applicherà una selezione dei casi di test condotta secondo la strategia Black-Box. Ciò implica il doversi concentrare sui comportamenti I/O ignorando la struttura interna delle componenti. L'obiettivo del testing Black-Box è quello di ridurre il numero di test cases.

6.2 Testing d'integrazione

In questa fase saranno integrate le componenti di una funzionalità al fine di effettuare un testing complessivo utilizzando una strategia Sandwich.

Con la strategia Sandwich verranno prima testate le componenti del Data Layer, secondo la strategia Bottom-Up, e le componenti di Application Layer e Presentation Layer secondo la strategia Top Down.

6.3 Testing di sistema

L'obiettivo di questa fase di testing è quello di dimostrare che il sistema rispetta i requisiti individuati durante la fase di analisi.

7 Sospensione e ripresa

7.1 Criteri di sospensione

La fase di testing sarà sospesa una volta raggiunto un giusto compromesso tra qualità del prodotto e costi dell'attività di testing. Il testing continuerà per quanto più tempo possibile tenendo conto dei costi e del tempo necessario, senza rischiare di ritardare eccessivamente la consegna finale del progetto.

7.2 Criteri di ripresa

In seguito alle modifiche o alle correzioni delle componenti sarà possibile l'introduzione di nuovi fault, a tal proposito sarà effettuato un regression testing, ovvero la riesecuzione di tutti test case in modo da assicurarsi che la modifica o la correzione abbia risolto il fault individuato e non abbia introdotto ulteriori fault.

8 Materiale per il testing

Componente hardware necessaria alla attività di testing è un computer.

9 Test Cases