

UNIVERZITA KOMENSKÉHO V BRATISLAVE
FAKULTA MATEMATIKY, FYZIKY A INFORMATIKY

TESTOVACIE SCÉNARE

OKTOBÉR 2019

Andrea Hajná, Michal Horváth, Šimon Drastich, Robert Sternmüller

Obsah

1	Úvod	3
1.1	Účel dokumentu	3
2	Testovací scénar 1	3
2.1	Predpoklady	3
2.2	Nahraj požadované súbory a existujúci syncfile	3
2.3	Stlač button Start Editing	3
2.4	Stlač button play a po 10sekundách stlač button pause	3
2.5	Posuň koncovú stopu o dve stotiny sekundy dvojitým stlačením buttonu plus a pusti replay	3
2.6	Stlač Accept	3
2.7	Stlač Edit Block	3
2.8	Stlač Merge with next	4
3	Výber súborov	4
3.1	Testovací scénar 1	4
3.2	Testovací scénar 2	4
4	Editovanie aktuálneho bloku	4
4.1	Testovací scénar 1	4
4.2	Testovací scénar 2	4
4.3	Testovací scénar 3	4
5	Uloženie súborov	5
5.1	Testovací scénar 1	5
5.2	Testovací scénar 2	5
5.3	Testovací scénar 3	5

1 Úvod

1.1 Účel dokumentu

Tento dokument slúži ako súhrn scénarov, ktoré môžu nastať, pri interakcií užívateľa s webovou aplikáciou Media Block Player v časti SyncFile Editor. Scénare by mali pokrývať väčšinu možných požiadaviek v Katalógu požiadaviek. Každý z testovacích scénarov má predpoklad, že užívateľ je v sekcii Editoru, do ktorej sa dostal cez tlačidlo Create SyncFile na úvodnej strane aplikácie.

2 Testovací scénar 1

2.1 Predpoklady

Používateľ má spustenú aplikáciu.
Používateľ stlačil tlačidlo Create/Edit Syncfile

2.2 Nahraj požadované súbory a existujúci syncfile

Na stránke sa umožní stlačiť button Start Editing

2.3 Stlač button Start Editing

Stránka sa presmeruje do Syncfile Editoru.

2.4 Stlač button play a po 10sekundách stlač button pause

Prvému bloku sa nastavila časová značka konca.

2.5 Posuň koncovú stopu o dve stotiny sekundy dvojitým stlačením buttonu plus a pusti replay

Nahrávka sa predĺžila o dve stotiny sekundy a následne sa nám prehrala od začiatku po koniec daného bloku.

2.6 Stlač Accept

Aplikácia potvrdila časovú značku bloku a presmerovala sa na ďalší blok ktorý zároveň v okne blokov vysvietila.

2.7 Stlač Edit Block

Aplikácia sa presmerovala na stránku Edit Blocku.

2.8 Stlač Merge with next

Text editovaného bloku sa zrefazil s textom nasledujúceho a zjednotili sa ich časové stopy.

3 Výber súborov

3.1 Testovací scénar 1

Vstup - Používateľ vyberie z lokálneho disku audio súbor, textový súbor aj syncFile a stlačí tlačidlo Start Editing.

Výstup - Užívateľovi sa zobrazí obrazovka na editovanie syncFilu. V okne, kde je text, ktorý upravujeme sú vidieť doposiaľ urobené zmeny.

3.2 Testovací scénar 2

Vstup - Používateľ vyberie z lokálneho disku audio súbor, textový súbor, ale nevyberie syncFile a stlačí tlačidlo Start Editing.

Výstup - Užívateľovi sa zobrazí obrazovka na editovanie syncFilu. Do okna s textom, ktorý budeme upravovať sa načíta textový súor, v ktorom zatiaľ nie sú žiadne zmeny.

4 Editovanie aktuálneho bloku

Predpoklad - Užívateľ v editovacom okne stlačil tlačidlo EDIT Block

4.1 Testovací scénar 1

Vstup - Užívateľ edituje blok, t.j. mení text alebo pridáva značku | do textu. Užívateľ stlačí tlačidlo Apply edited changes to Script.

Výstup - Vykonané zmeny sa uložia do scriptu a textového súboru. Aplikácia sa vráti späť na stránku editovacie okna.

4.2 Testovací scénar 2

Vstup - Užívateľ edituje blok, t.j. mení text alebo pridáva značku | do textu. Užívateľ stlačí tlačidlo Cancel.

Výstup - Vykonané zmeny sa neuložia a aplikácia sa vráti späť na stránku editovacie okna.

4.3 Testovací scénar 3

Vstup - Užívateľ edituje blok, t.j. mení text alebo pridáva značku | do textu. Užívateľ stlačí tlačidlo Merge with next block.

Výstup - Aktuálny blok sa spojí s nasledujúcim blokom a vytvorí jeden blok. Aplikácia sa nevráti na editovacia stránku. (Pozn. Až po potvrdení alebo zrušení zmien sa upraví syncFile)

5 Uloženie súborov

Predpoklad - Užívateľ v editovacom okne stlačil tlačidlo Save+Exit Používateľ vyberie vloží názov súborov k textovému a synchronizačnému súboru (Pozn. Audio súbor sa nemení).

5.1 Testovací scénar 1

Vstup - Klikne na tlačidlo Save+Exit.

Výstup - Súbory sa mu ponúknu na download.

5.2 Testovací scénar 2

Vstup - Klikne na tlačidlo Exit without saving.

Výstup - Aplikácia sa vráti na domovskú stránku.

5.3 Testovací scénar 3

Vstup - Klikne na tlačidlo Back to Setting time.

Výstup - Aplikácia sa vráti na editovacia stránku s už načítanými súborami.