

## UAT Frontend

### Test 1. Nahratie profilového obrázka zlého formátu

**Vstupné podmienky:** Používateľ je prihlásený v aplikácii, aplikácia má pripojenie na internet.

**Výstupné podmienky:** V profile sa prihlásenému používateľovi po nahratí iného než .jpg/.jpeg/.png súboru nezmení profilová fotografia.

**Postup:**

1. Používateľ na domovskej obrazovke aplikácie stlačí ikonku svojej profilovej fotky v ľavom hornom rohu.
2. Používateľ stlačí okrúhlu fotografiu v strede obrazovky.
3. Používateľ vyberie súbor iného typu ako .jpg/.jpeg/.png a stlačí tlačidlo Nahrať.
4. Okamžite sa používateľovi zobrazí chybová hláška o výbere súboru so zlým formátom.

### Test 2. Zmena starého hesla na nové, ktoré je rovnaké

**Vstupné podmienky:** Používateľ je prihlásený v aplikácii, aplikácia má pripojenie na internet.

**Výstupné podmienky:** V profile sa po pokuse používateľa o zmenu starého hesla na nové, ktoré je ale rovnaké, zobrazí chybová hláška a nezmení sa mu heslo.

**Postup:**

1. Používateľ na domovskej obrazovke aplikácie stlačí ikonku svojej profilovej fotky v ľavom hornom rohu.
2. Používateľ stlačí tlačidlo "Change password"
3. Používateľ zadá do textového poľa "old password" svoje aktuálne heslo.
4. Používateľ zadá do textového poľa "new password" svoje aktuálne heslo.
5. Okamžite sa používateľovi zobrazí chybová hláška o neplatnej zmene hesla.

### Test 3. Vytvorenie chatovej miestnosti

**Vstupné podmienky:** Používateľ je prihlásený v aplikácii, aplikácia má pripojenie na Internet.

**Výstupné podmienky:** V aplikácii pribudne nová chatovacia miestnosť, ktorá sa uloží do databázy a zobrazí sa všetkým užívateľom v zozname miestností.

**Postup:**

1. Používateľ stlačí tlačidlo Rooms na spodku obrazovky. Zobrazí sa zoznam miestností.
2. Používateľ klikne na tlačidlo "+" na pravej strane hornej lišty. Zobrazí sa obrazovka s formulárom na pridávanie miestností.
3. Používateľ stlačí okrúhlu fotografiu v strede obrazovky.
4. Používateľ vyberie súbor typu .jpg / .jpeg / .png a stlačí tlačidlo Nahrať.
5. Používateľ vyplní názov miestnosti pod fotografiou.
6. Používateľ stlačí tlačidlo Save.
7. Používateľ je presmerovaný na zoznam miestností.

## Test 4. Odoslanie textovej správy

**Vstupné podmienky:** Používateľ je prihlásený v aplikácii, aplikácia má pripojenie na Internet.

**Výstupné podmienky:** Používateľ odošle textovú správu, ktorá bude uložená do databázy a zobrazí sa používateľovi ako odoslaná a adresátovi ako prijatá.

### Postup:

1. Pokiaľ používateľ nie je na obrazovke zobrazujúcej zoznam správ, stlačí tlačidlo Chat v dolnej časti obrazovky.
2. Používateľ klikne na fotografiu, alebo meno užívateľa, ktorému chce odoslať správu (adresátovi). Zobrazí sa obrazovka chatu s vybraným používateľom.
3. Používateľ klikne na textové pole v spodnej časti obrazovky s placeholderom "new message".
4. Používateľ napíše správu.
5. Používateľ stlačí tlačidlo pre odoslanie správy - "►", ktoré sa nachádza napravo od textového poľa správy.
6. Správa zmizne z textového poľa a zobrazí sa ako najnovšia správa v chate s adresátom ako textová bublina vychádzajúca z pravej strany.
7. Správa sa uloží do databázy a odošle adresátovi.
8. Adresátovi sa správa zobrazí ako prijatá, t.j. textová bublina vychádzajúca z ľavej strany.

## Test 5. Prihlásenie sa do aplikácie

**Vstupné podmienky:** Používateľ nie je prihlásený v aplikácii, aplikácia má pripojenie na internet.

**Výstupné podmienky:** Používateľovi sa pri pokuse o prihlásenie s existujúcimi údajmi podarí úspešne prihlásiť a dostať sa na úvodnú obrazovku

### Postup:

1. Používateľ spustí aplikáciu a zobrazí sa mu obrazovka prihlásenia.
2. Používateľ zadá do textového poľa "email" svoj email, ktorý zadal pri registrácii.
3. Používateľ zadá do textového poľa "password" svoje heslo, ktoré zadal pri registrácii.
4. Používateľ stlačí tlačidlo "Login".

5. Použivatel' je do 3 sekund presmerovaný na domovskú obrazovku a úspešne prihlásený.

# UAT Backend

## Postman demonštrácia UAT testov:

<https://documenter.getpostman.com/view/14920181/Tz5p6dtb>

- k dokumentu je priložený aj json export z postman-a

---

## Postman: Messenger/UAT-Backend/UAT\_1

- Get GetRooms
- Get GetMessages

**Ukážkový scenár v Postman: PASS**

Test 1. - Požiadavka na správy v konverzácii	
Request 1:	Get Rooms
Response 1:	Informácie o konverzáciách(Room) užívateľa a počet vrátených konverzácií
Request 2:	Get Messages pre konkrétnu konverzáciu obsiahnutú z predošlej požiadávky
Response 2:	Room id, počet správ a obsah správ
Výsledok: PASS / FAIL	

---

## Postman: Messenger/UAT-Backend/UAT\_2

- Post CreateRoom
- Post PostMessage

**Ukážkový scenár v Postman: PASS**

Test 1. - Vytvorenie novej Room a poslanie prvej správy	
Request 1:	Create Room
Response 1:	Vráti informácie o vytvorenej Room
Request 2:	Post Message
Response 2:	Vráti informácie o zaslanej správe do novovytvorenej miestnosti.
Výsledok: PASS / FAIL	

**Postman:** Messenger/UAT-Backend/UAT\_3

- Put UpdatePassword
- Post VerifyUser

**Ukážkový scenár v Postman:** PASS

Test 1. - Zadanie nového hesla a nové prihlásenie	
Request 1:	Update Password
Response 1:	Vráti informáciu či heslo bolo úspešne zmenené
Request 2:	Verify User
Response 2:	Po úspešnom prihlásení s novým heslom vráti informácie o užívateľovi a nový token.
Výsledok: PASS / FAIL	

---

**Postman:** Messenger/UAT-Backend/UAT\_4

- Post RegisterUser
- Post VerifyUser

**Ukážkový scenár v Postman:** FAIL

Test 1. - Registrácia a prihlásenie nového používateľa	
Request 1:	Register User
Response 1:	Vráti informáciu či užívateľ bol úspešne zaregistrovaný.
Request 2:	Verify User
Response 2:	Po úspešnom prihlásení s novým účtom vráti informácie o užívateľovi a nový token.
Výsledok: PASS / FAIL	

**Postman:** Messenger/UAT-Backend/UAT\_5

- Get GetMessageWithWrongMedium
- Post PostMessageBad

**Ukázkový scenár v Postman:** FAIL

Test 1. - Poslanie správy s médiom a jeho zobrazenie v konverzácii	
Request 1:	Post Message s obsahom informácii o správe a obrázku
Response 1:	Vráti informáciu o úspešnom odoslaní.
Request 2:	Požiadavka na správy tej istej konverzácie.
Response 2:	Medzi správami je obsiahnutá odoslaná správa s médiom.
Výsledok: PASS / FAIL	