

UNIVERZITA KOMENSKÉHO V BRATISLAVE
FAKULTA MATEMATIKY, FYZIKY A INFORMATIKY

TESTOVACIE SCENÁRE
BOGE – Systém Lesson Learning
Tvorba informačných systémov

Pracovný tím:

Jakub Murin
Eva Obšivanová
Jakub Vojtek
Andrea Žalobínová

Testovacie scenáre

1. Výber kategórie a kľúčových slov v zozname problémov

Zamestnanec Jožko firmy BOGE dostal za úlohu pozrieť si databázu problémov, aby našiel, či existujú problémy, aby sa im mohli vyhnúť. Pracuje na výrobe súčiastky z gumy a chce, aby bola čo najlepšia.

Preto si otvorí aplikáciu Lesson Learning. Po spustení aplikácie sa mu zobrazí horná lišta s možnosťou zadávania kľúčových slov a napravo je zvislá lišta s vypísanými kategóriami. Uprostred má všetky problémy, no je ich príliš veľa, preto potrebuje výber zúžiť.

Keďže vie, čo hľadá, rýchlo klikne na kategóriu s názvom *guma*. Pri tejto kategórii sa mu zobrazí zoznam kľúčových slov, ktoré môže zakliknúť. Vyberie kľúčové slovo *koleso* a klikne na tlačidlo *potvrdiť*. Namiesto všetkých problémov sa mu teraz zobrazí už len niekoľko a k danej téme.

Kým si postupne číta vyhľadované problémy, spomenie si, že súčiastka, ktorú vytvára, je konkrétne na zadné koleso, tak do vyhľadávacieho okienka napíše *zadné koleso* a potvrdí lupou vyhľadávanie.

Teraz má k dispozícii všetky problémy týkajúce sa materiálu guma a zadného kolesa.

2. Zobrazenie problému v aktuálnom alebo novom okne

Jožko ešte nekončí a pokračuje ďalej, aj keď najradšej by už išiel domov a pozeral aktuálne majstrovstvá vo futbale na novej televízii. Namiesto toho vybral problém, ktorý ho zaujal a klikol naň.

Klikol ľavým tlačidlom a aktuálne okno sa mu prepísalo na zobrazený problém. Hlavička, kľúčové slová, vybrané obrázky, stručný popis, klikateľné súbory, meno autora a dátum, kedy bol problém vytvorený. Pozorne si číta a vzdeláva, aby sa predišlo presne tomuto problému. Po dočítaní sa šípkou dostane naspäť na zoznam vyhľadávaných problémov.

Rozhodne sa, že si chce nakoniec prečítať všetky, veď svoju prácu rád robí dôkladne. Tiež si ich chce navzájom porovnať, preto na ďalšie klikne pravým tlačidlom a zakliknuté problémy sa mu zobrazia v nových oknách.

3. Editácia alebo vymazanie problému

Zamestnankyňa Amália bola poverená tým, že pozná heslo od editácie a vymazávania problémov v databáze. Dnes je deň, kedy má na práci kontrolu pridaných problémov.

Najprv ošetrí chybu, ktorú jej spomínal kolega Jožko, keď prehľadával problémy z kategórie *guma*, preto ako prvé klikne na danú kategóriu. Zobrazí sa jej zoznam problémov, ktoré začne prehľadávať.

Nájde želaný problém a otvorí ho v aktuálnom okne. Po kliknutí na tlačidlo *editovať* jej vyskočí na obrazovke okienko, ktoré si pýta heslo. Zadá správne heslo a klikne na tlačidlo *overiť*. Následne sa jej zobrazí formulár, v ktorom sú vpísané údaje z problému. Opraví gramatické chyby v popise a doplní informácie, ktoré jej Jožko poslal e-mailom. Po zakliknutí na tlačidlo *uložiť* jej vyskočí chybová hláška o tom, že sa potrebuje zapísať do editácie problémov. Zadá svoje ctené meno a teraz sa problém uloží so zmenami, ktoré vykonala. Klikne na šípku späť a pokračuje ďalej.

Po dlhom scrollovaní (rada sa tvári, že niečo robí, aby nemusela naozaj pracovať) sa dopracuje k problému, ktorý jej iný kolega Ivan nahlásil, že sa môže vymazať úplne, keďže prepisovanie údajov by trvalo príliš dlho. Po kliknutí na daný problém a kliknutí na tlačidlo *vymazať* znovu zadá správne heslo. Akonáhle klikne na tlačidlo *overiť*, problém sa vymaže a Amália môže ísť konečne domov.

4. Vytvorenie problému, prehľadávanie súborov a výber zobrazených obrázkov

Ivan dostal za úlohu pridať nový problém, ktorý včera prezentoval na stretnutí v zasadačke. Spustil aplikáciu a klikol na tlačidlo *pridať*. Hneď sa mu v aktuálnom okne otvoril formulár, ktorý od neho požaduje rôzne údaje. Názov problému vyplní podľa názvu prezentácie, z možností kategórií vyberie *guma* a z kľúčových slov zaklikne *predné koleso*. Ešte potrebuje nahráť cestu k súborom, preto klikne na tlačidlo *súbory*, kde sa mu zobrazí prehľadávanie priečinku *Lesson Learning* a už nájde súbory k tomuto problému. Tie sa mu po jednom začnú objavovať aj vo formulári. Nakoniec už iba obrázky. Vyberie prvý, graf z poslednej snímky prezentácie, a nahrá ho ako predvolený. Podpíše sa ako autor problému a klikne na tlačidlo *vytvoriť*. S úľavou si vydýchne, že sa problém vytvoril. Ešte musí dokončiť tie z posledných dvoch týždňov.