**Лабораторная работа №4**

Работу выполнил: Кусербаев Карим, студент группы ПИ21-4

**Цель работы**

Изучить предоставленный материал, техники тест-дизайна. Протестировать соответствующие техники на своем проекте (веб-сайте).

**Список используемых тест-кейсов**

1. Первый вход (Позитивный)
2. Добавление студента в базу данных (Позитивный)
3. Отражение добавленного студента в общей таблице (Позитивный)
4. Обновление базы данных на сервере (Негативный)
5. Отображение студентов при использовании фильтра по возрасту (Позитивный)
6. Открытие раздела с информацией (Позитивный)
7. Открытие раздела с квизом (Позитивный)
8. Корректная работа поля ввода в разделе «Квиз» (Позитивный)
9. Корректная работа всех кнопок на таймере (Позитивный)
10. Работа кнопок для смены раздела новостей (Позитивный)

Описание эквивалентных классов

1. Первый вход:

+ Правильный адрес на сайт

- Неправильные адрес на сайт

1. Добавление студента в базу данных:

+ Форма добавления отобразилась

- Форма добавления не отобразилась

1. Отражение добавленного студента в общей таблице:

+ Отображение студента в таблице на сайте

- Добавленный студент не отображается на сайте

1. Обновление базы данных на сервере:

+ Успешное добавление студента в базу данных

- База данных не изменилась

1. Отображение студентов при использовании фильтра по возрасту:

+ В таблице отображены все студенты, подходящие критерию

- Таблица не отображается корректно

1. Открытие раздела с информацией:

+ Раздел с информацией отобразился

- Раздел с информацией не отобразился

1. Открытие раздела с квизом:

+ Раздел с квизом отобразился

- Раздел с квизом не отобразился

1. Корректная работа поля ввода в разделе «Квиз»:

+ После ввода информации система отреагировала

- После ввода информации система не дала никакой реакции

1. Корректная работа всех кнопок на таймере:

+ Таймер изменился при взаимодействии с ним

- Не поступила никакая реакция на использование кнопок

1. Работа кнопок для смены раздела новостей:

+ Система реагирует на нажатие кнопок

- Система не реагирует на нажатие кнопок

**Расчет количества тестов**

Для каждого теста приведены 2 сценария, всего 20 тестов.

**Вывод**

Эквивалентные классы являются основой для стуктурного тестирования продукта. Они позволяют получить однозначный результат тестирования, не оставляя маневра на возможный нераспознанный случай поведения функционала программы.

**Список использованных источников**

1. <https://habr.com/ru/companies/infopulse/articles/270909/>
2. <https://qaevolution.ru/testovaya-dokumentaciya/test-dizajn/texnika-analiza-klassov-ekvivalentnosti/>