

1. Sposób testowania

Testowanie aplikacji będzie przeprowadzane manualnie, metodą czarnej skrzynki (Black Box Testing), na podstawie scenariuszy testowych opartych na BDD (Behavior-Driven Development). Testy skupiają się na sprawdzeniu poprawności działania funkcjonalności aplikacji bez znajomości jej kodu źródłowego

Zakres testowania:

- Sprawdzenie poprawności wyświetlania i zarządzania makrami (lista makr, usuwanie makr)
- Testowanie panelu do tworzenia makr w Lua w modelu low-code
- Testy interfejsu użytkownika oraz obsługi błędów

2. Scenariusze Testowe (BDD)

Feature: Funkcjonalność aplikacji do tworzenia makr

Scenario TC01: Uruchomienie aplikacji ikoną skrót **Given** Użytkownik posiada skrót aplikacji **When** Użytkownik klika na ikonę skrót **Then** Aplikacja zostaje uruchomiona

Scenario TC02: Wyświetlenie strony domowej po uruchomieniu **Given** Użytkownik uruchamia aplikację **When** Aplikacja otwiera interfejs użytkownika **Then** Pokazuje się ekran startowy z opisem aplikacji

Scenario TC03: Nagłówki menu **Given** Aplikacja jest uruchomiona **When** Użytkownik przegląda pasek menu **Then** Na pasku menu wyświetlają się zakładki "Home", "About", "Wszystkie Makra", "Stwórz Makro"

Scenario TC04: Podświetlanie zakładek menu **Given** Aplikacja jest uruchomiona **When** Użytkownik najedzie myszką na zakładki w menu **Then** Zakładki podświetlają się na kolor #747bff

Scenario TC05: Symulacja chodzenia ślimaka **Given** Aplikacja jest uruchomiona **When** Użytkownik znajduje się na ekranie "Home", "About", "Wszystkie Makra" lub "Stwórz Makro" **Then** Pojawia się animacja ślimaka przechodzącego z góry ekranu do dołu

Scenario TC06: Ekran "Wszystkie Makra" **Given** Użytkownik otwiera aplikację **When** Przechodzi do zakładki "Wszystkie Makra" **Then** Ekran wyświetla na środku biały napis "Your Macros" **And** Pod napisem znajduje się pole wyszukiwania z placeholderem "Search macros..."

Scenario TC07: Wyświetlanie listy makr **Given** Użytkownik otwiera aplikację **And** Istnieje przynajmniej jedno zapisane makro **When** Przechodzi do zakładki "Wszystkie Makra" **Then** Widzi wszystkie zapisane makra na liście

Scenario TC08: Filtrowanie makr **Given** Użytkownik jest na ekranie "Wszystkie Makra" **And** Istnieje przynajmniej dwa zapisane makra o różnych nazwach **When** Użytkownik wpisuje nazwę makra w pole wyszukiwania **Then** Lista makr zawiera tylko makra pasujące do wpisanej nazwy

Scenario TC09: Ekran "Stwórz Makro" **Given** Aplikacja jest uruchomiona **When** Użytkownik przechodzi do zakładki "Stwórz Makro" **Then** Wyświetla się ekran z napisem "Create Lua Macro" **And** Pod nim znajduje się lista wyboru z opisem "Select Block Type" **And** Pod listą wyboru znajduje się przycisk "Generate Lua Code"

Scenario TC10: Wybieranie bloków do tworzenia makra **Given** Użytkownik jest na ekranie "Stwórz Makro" **When** Wybiera z listy rozwijanej typ bloku **Then** Poniżej pojawia się blok wybranego typu

Scenario TC11: Lista dostępnych bloków "Select Block Type" **Given** Użytkownik jest na ekranie "Stwórz Makro" **When** Klika na listę "Select Block Type" **Then** Wyświetlają się opcje:

("For", "If", "Zmienna", "AttachController", "EnterText", "EnterTextAdvanced",
"GetMouseLocation", "GetWindowUnderMouse", "KeySequence",
"KeySequenceAdvanced", "MouseClicked", "MouseClickedWindow", "MoveMouse",
"SetGlobalDelay", "RunFromFile", "End", "Sleep", "Print")

Scenario TC12: Wyświetlanie bloku **Given** Użytkownik jest na ekranie "Stwórz Makro" **When** Użytkownik wybiera blok z listy **Then** Pojawia się blok z poziomą górną linią i pionową linią z lewej strony w tym samym kolorze **And** Blok zawiera czerwony przycisk "Remove" **And** Posiada pola do wypełnienia zależnie od jego typu (number, text, list)

Scenario TC13: Lista bloków "Add Statement" w bloku "IF" **Given** Użytkownik wybiera blok "IF" **When** Klika na listę "Add Statement" **Then** Wyświetlają się opcje jak w początkowej liście "Select Block Type"

Scenario TC14: Zagnieżdżanie konstrukcji przez blok IF **Given** Użytkownik wybiera blok "IF" **When** Blok pojawia się na ekranie **Then** Pod blokiem "Add Statement" pojawia się obramowanie w innym kolorze niż standardowe obramowanie bloków

Scenario TC15: Generowanie kodu Lua **Given** Użytkownik posiada przynajmniej jeden utworzony blok uzupełniony wartościami **When** Klika czerwony przycisk "Generate Lua Code" **Then** Poniżej wyświetla się wygenerowany kod w niebieskiej czcionce z podanymi wartościami **And** Pojawiają się dwa pola "Enter Description" i "Enter Shortcut" oraz przycisk "Save Lua Code"

Scenario TC16: Zapisywanie kodu Lua **Given** Użytkownik posiada wygenerowany kod Lua **When** Wypełnia pola "Enter Description" i "Enter Shortcut" **And** Klika przycisk "Save Lua Code" **Then** Wyświetla się komunikat "Code saved to: generatedCode_.lua" **And** W zakładce "Wszystkie Makra" pojawia się nowe makro

Scenario TC17: Wyświetlanie informacji na ekranie "About" **Given** Użytkownik uruchamia aplikację **When** Przechodzi na ekran "About" **Then** Wyświetla się siatka zawierająca 7 białych prostokątów z niebieską ramką **And** Widoczny jest napis "Jak stworzyć swoje makro?" w niebieskiej czcionce

Scenario TC18: Usuwanie makra **Given** Użytkownik jest na ekranie "Wszystkie Makra" **And** Zapisane jest przynajmniej jedno makro **When** Użytkownik klika czerwony przycisk "Delete" pod skrótem makra **Then** Makro zostaje usunięte z ekranu