Рассмотрим подробнее какие проверки необходимы при тестировании

мобильных приложений.

Их можно поделить на следующие разделы:

1. Характеристики устройства. Они относятся к устройству, на которое

устанавливается приложение.

2. Сетевые характеристики.

3. Проверки приложения. Они относятся к функциональности, которая часто

используется.

4. Проверки интерфейса

5. Проверки, специфичные для магазина приложений

Ниже приведен довольно полный чеклист.

1. ХАРАКТЕРИСТИКИ УСТРОЙСТВА

1.1 Можно ли установить приложение?

1.2 Ведет ли оно себя правильно при входящем звонке?

1.3 Ведет ли оно себя правильно при входящем SMS?

1.4 Ведет ли оно себя правильно при подключении зарядного устройства?

1.5 Ведет ли оно себя правильно при отключении зарядного устройства?

1.6 Ведет ли оно себя правильно, если устройство переведено в спящий режим?

1.7 Ведет ли оно себя правильно, если устройство выведено из спящего режима?

1.8 Ведет ли оно себя правильно при разблокировке экрана?

1.9 Ведет ли оно себя правильно при повороте устройства?

1.10 Ведет ли оно себя правильно при встряхивании устройства?

1.11 Ведет ли оно себя правильно при сообщении от другого приложения

(напоминания календаря, список задач, и т. п.)?

1.12 Ведет ли оно себя правильно при получении пуш-сообщений от другого

приложения (упоминания в твиттере, сообщения WhatsApp, и т. п.)?

1.13 Правильно ли оно взаимодействует с GPS- сенсором (при его

включении/выключении, использовании геолокационных данных)?

1.14 Определена ли для него функциональность всех кнопок/клавиш устройства?

1.15 Убедиться, что кнопки/клавиши, не ассоциированные с функциями

приложения, не вызывают неожиданного поведения при активации.

1.16 Если на устройстве доступна физическая кнопка "назад", переводит ли она

пользователя на предыдущий экран?

1.17 Если на устройстве доступна физическая кнопка "меню", открывает ли она

меню приложения?

1.18 Если на устройстве доступна физическая кнопка "домой", переносит ли она

пользователя на домашний экран, если приложение запущено?

1.19 Если на устройстве доступна физическая кнопка "поиск", открывает ли она

поиск внутри приложения?

1.20 Ведет ли приложение себя правильно при сообщении о недостаточном

заряде батареи?

1.21 Ведет ли оно себя правильно, если на устройстве выключен звук?

1.22 Ведет ли оно себя правильно, если устройство находится в режиме "авиа"?

1.23 Можно ли деинсталлировать приложение?

1.24 Ведет ли оно себя правильно после переустановки?

1.25 Доступно ли оно при поиске в магазине приложений (проверять после

одобрения приложения в магазине)?

1.26 Может ли приложение переключаться на другие приложения устройства через

режим мультизадачности (если должно)?

2. СЕТЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

2.1 Соответствует ли поведение приложения желаемому, если оно подключено к

Интернету через Wi-Fi?

2.2 Соответствует ли поведение приложения желаемому, если оно подключено к

Интернету через 3G?

2.3 Соответствует ли поведение приложения желаемому, если оно подключено к

Интернету через 2G?

2.4 Соответствует ли поведение приложения желаемому, если сеть недоступна?

2.5 Возобновляет ли приложение работу, когда снова получает доступ к сети после

прерванного доступа?

2.6 Обновление транзакций проходит корректно после переподключения к сети.

2.7 Продолжает ли приложение корректно работать, если оно привязано или

каким-либо другим образом соединено с другим устройством?

2.8 Что происходит, если приложение переключается между сетями (Wi-Fi, 3G,

2G)?

2.9 Использует ли приложение стандартные сетевые порты (Почта: 25, 143, 465,

993 или 995, HTTP: 80 или 443, SFTP: 22) для удаленных подключений: некоторые

провайдеры блокируют отдельные порты.

3. ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИЛОЖЕНИЯ

3.1 Тестировалось ли оно на различных устройствах/версиях ОС?

3.2 Проверка стабильности: если в приложении есть списки (например,

изображений), попробуйте быстро их пролистать.

3.3 Проверка стабильности: если в приложении есть списки (например,

изображений), попробуйте пролистать их до позиции "до первого изображения" и

"после последнего".

3.4 Прекращается ли загрузка приложения, если оно превышает допустимый в ОС

размер для загрузки через мобильный интернет?

3.5 Интеграция: правильно ли оно подключается к соцсетям (LinkedIn, Twitter,

Facebook, и т. п.).

3.6 Приложение не вмешивается в работу других приложений в фоновом режиме

(GPS, проигрывание музыки, и т. п.)

3.7 Можно ли печатать из приложения (если применимо)

3.8 Функциональность поиска отображает релевантные результаты.

3.9 Работа распространенных жестов при управлении приложением.

3.10 Что произойдет при выборе нескольких опций одновременно

(незапланированный мультитач – например, выбор нескольких контактов из

записной книжки разом).

3.11 Имя приложения должно быть "говорящим" (коротким, но отображающим суть

приложения, привлекающим внимание покупателей)

3.12 Ограничивает ли приложение кэш, чистит ли его?

3.13 Перезагрузка данных от удаленного сервиса сконфигурирована так, чтобы не

вызывать проблем с производительностью на стороне сервера (ручная

перезагрузка может снизить количество обращений к серверу).

3.14 Переходит ли приложение в спящий режим, когда работает в фоне (это

экономит заряд батареи)?

4. ПРОВЕРКИ ИНТЕРФЕЙСА

4.1 Контролирующие элементы максимально ненавязчивы (к примеру, исчезают,

если не используются длительное время).

4.1 Пользователь может вернуться на предыдущий экран (например, нажав

"Назад" или "Отмена").

4.2 Основная функция приложения понятна и очевидна.

4.3 Функция, которую, скорее всего, будет использовать пользователь, подсвечена

(к примеру, в iOS голубая кнопка обозначает действие по умолчанию/наиболее

вероятное действие).

4.4 Минимизируйте действия пользователя, используя выпадающие списки или

табличное представление, где пользователь может сделать выбор, вместо

ручного ввода данных.

4.5 Функция поиска должна быть доступна для длинных списков, которые нужно

проматывать.

4.6 Для ситуаций с низкой производительностью пользователю показывается

иконка прогресса ("Загружается...")

4.7 В случае "живой" фильтрации данных при вводе поискового запроса проверьте

производительность приложения.

4.8 Внешний вид кнопок для стандартных действий привычен пользователю

(к примеру, обновление, сортировка, корзина, ответ, назад и т. п.)

4.9 Стандартные иконки не используются для функций, для которых они в норме

не применяются.

4.10 Приложение правильно реагирует на смену ориентации устройства.

4.11 Не переобознаены жесты, которые выполняют стандартные функции (к

примеру, смахивание сверху вниз открывает центр уведомлений).

4.12 Требование войти в систему не появляется в приложении, пока не становится

необходимым.

4.13 Если приложение неожиданно остановлено, пользовательские данные

должны быть локально сохранены и быть доступными при старте приложения.

4.14 При удалении документов пользователь предупреждается о последствиях.

4.15 Клавиатура подстраивается под ожидаемый ввод (к примеру, цифры/буквы).

4.16 Легко ли отличить неактивные кнопки от активных?

5. ПРОВЕРКИ, СПЕЦИФИЧНЫЕ ДЛЯ МАГАЗИНА ПРИЛОЖЕНИЙ

Они в основном базируются на гайдлайнах Apple AppStore. Другой широко

распространенный магазин приложений – Google Play – куда менее требователен.

5.1 Приложение не может использовать "непубличные API". Это означает, что вы

не можете использовать некоторые функции, которые платформа использует для

своих собственных приложений. Обычно это можно проверить автоматически,

например, при помощи http://www.chimpstudios.com/appscanner/)

5.2 Приложение не может перепрограммировать контрольные клавиши

устройства, не предназначенные для подобного использования (к примеру,

использовать кнопку громкости для фотосъемки).

5.3 Приложение не должно иметь доступ к файлам, находящимся вне приложения,

без разрешения пользователя (к примеру, копировать адресную книгу или

получать информацию от других приложений).

5.4 Приложение не должно иметь доступа к к папкам и файлам вне директорий

контейнера и документов.

5.5 Приложение не может загружать код для установки без согласия пользователя.

5.6 Приложение может обновляться только через магазин приложений.

5.7 После загрузки приложение должно быть рабочим. Оно не должно отключиться

через несколько дней.

5.8 Приложение не может быть "опытной", "бета", "демо" или "тест"-версией.

5.9 Названия продуктов Apple должны быть указаны без опечаток (iPhonez –

неверно).

5.10 Если приложение использует сеть, оно не пользуется ею через сторонние

(не-Apple) браузеры.

5.11 В приложении не должны упоминаться сторонние платформы (к примеру,

"Также доступно для Android!").

5.12 Приложение не может использовать устаревшие интерфейсы (например,

колесо iPod).

5.13 Многозадачная функциональность приложения может быть доступна только

для его исходных целей (то есть для VoIP, проигрывание аудио, определение

местоположения, завершение задач, локальные уведомления, и т. п.). Это значит,

что в общем случае приложение не может работать в фоновом режиме и должно

быть закрыто, если оно не используется.

5.14 В приложении должна быть хоть какая-то функциональность. Оно не может

состоять из одной странички и текста, не может быть просто песней, фильмом или

книгой – для этого есть другие платформы.

5.15 Функциональность должна соответствовать описанию в магазине

приложений.

5.16 В целом приложение должно быть "достойным". Откровенные материалы –

секс, насилие, наркотики, алкоголь, табак – не должны в нем демонстрироваться, и

оно не должно отзываться об отдельных этнических или религиозных группах

уничижительно. Приложение должно быть честным. Его описание должно быть

правдивым, и вся функциональность должна работать, как описано. Если

приложение дает диагностическую информацию, она должна быть надежной. Это

также касается жанра и категории в магазине. Иконки приложения должны

соответствовать и подходить ему.

5.17 Приложение не может ограничивать пользователей в выборе геолокации или

мобильного оператора.

5.18 Приложение не может рассылать спам, распространять вирусы, или

использовать другие платформы Apple (например, Game Center/Push Notifications)

с этими целями.

5.19 Приложение не может использовать геолокационные службы без разрешения.

5.20 Все ссылки в коде приложения должны работать.

5.21 Приложение не может использовать местонахождение пользователя без

разрешения.

5.22 Геолокационные службы не могут использоваться для автономного контроля

транспортных средств или вызова служб скорой помощи.

5.23 Приложение не может использовать уведомления без согласия пользователя.

5.24 Уведомления не должны содержать личных данных.

5.25 Приложение не может распространять личную информацию пользователей

(например, ID игрока) через Game Center.

5.26 Рекламные баннеры должны скрываться, если реклама недоступна.

5.27 Приложение должно уважать авторские права Apple и других сторон.

5.28 Механизм встроенных покупок не может использоваться для приобретения

товаров и услуг, использующихся вне приложения.

5.29 Механизм встроенных покупок не может использоваться для сбора средств на

благотворительность (для этого есть SMS).

5.30 Механизм встроенных покупок не может использоваться для покупки

лотерейных билетов напрямую из приложения.

5.31 Приложения, которые поощряют пользователя использовать устройство так,

что оно может быть повреждено, не будут одобрены.

5.32 Приложение не может запрашивать личные данные (например, email)

пользователя, чтобы функционировать.