**Процесс тестирования внешнего интерфейса:**

Тестировать внешний интерфейс необходимо начинать со сравнения его с макетами, которые находятся, предположительно, в figma, а также проверить текста на орфографические ошибки и появление тултипов. При несоответствии макета с фактическим результатом можно открыть dev tools в браузере и сравнить значения в css. Необходимо также провести кроссбраузерное тестирование на корректность отображения и функциональности в разных браузерах, а также на разных разрешениях и ориентациях(мобильных устройствах или планшетах). Для имитации окружения мобильного устройства или планшета можно использовать browserstack, а также android studio или xcode.

Необходимо проверить наличие уведомлений на какие-то действия, например сохранение данных т.к. мы можем оказаться в положении низкой скорости интернета и будет непонятно сохранились данные или нет.

Важным аспектом будет проверить валидацию и отображения ошибок о некорректном вводе данных в поля редактирования.

**Процесс тестирования серверной части:**

Тестирование серверной части можем произвести с помощью шаблона api для таких программ как Postman или Insomnia, а также без использования программ, с помощью Swagger.

Буду проверять методы API, такие как GET, PUT, DELETE(в рамках профиля пользователя)

GET – получаем данные профиля, контактов, фотографию и т.д.

PUT – изменяем данные профиля при нажатии на кнопку **Сохранить**

DELETE – в нашем случае для удаления фотографии

Для **GET** нам нужно отправить id пользователя(предположительно) для получения информации о нем. Мы должны получить информацию о пользователе.

**PUT** – нам необходимо отправить id пользователя(предположительно) и данные, которые хотим изменить. В отличии от **PATCH** по методу **PUT** мы должны отправить как измененные данные, так и все остальные. В ответе мы должны получить данные пользователя(измененные).

**DELETE** – нам необходимо отправить id пользователя(предположительно). В зависимости от того, написан ли отдельный метод загрузки фотографии, обратиться либо к нему передав только id, иначе обратиться к методу передав опознавательный признак фотографии.