Тестирование клавиатуры согласно классификации.

1. По степени автоматизации - ручное тестирование
2. По уровню детализации приложения - комплексное: 2.1 модульное потому что проверяем отдельные клавиши или функционал; 2.2 интеграционное,

проверяем комбинации клавиш, взаимодействие; 2.3 системное, проверяется вся система взаимодействия

1. Если это применимо к данному устройству - по доступу к коду и архитектуре - метод чёрного ящика - без доступа к внутреннему устройству
2. По степени важности тестируемых функций - дымовое тестирование - поскольку в случае неработоспособности одной из клавиш, или неправильное отображение на экране пользователя при нажатии на неё, делает невозможным нормальное, полноценное использование клавиатуры
3. По принципу работы с приложением - негативное тестирование - устройство должно показать, что может выдерживать чрезвычайно большую скорость печати, давление при нажатии на клавишу не типичное при стандартном использовании, нажатие одновременно большого количества клавиш и то будет ли отображаться это на экране компьютера.

UserStory

Тема привязана к данному проекту, клавиатура.

Исходя из дизайна клавиатуры, её параметров и требований делаем вывод что целевая аудитория использование, в основном это офисы, корпоративные фирмы, возможно даже государственные учреждения - поскольку дизайн максимально простой, вариация клавиш минимально-стандартна, её небольшой размер и компактность не подходит для разработки или компьютерных игр (хотя может использоваться в данных сферах).

Возьмём школу, целевая аудитория школьники, компьютерный класс. Возрастные категории дети от 11 лет (5й класс) до 17 лет (11й класс).

Ученик 7го класса

Имя: Сережа

Возраст: 13 лет

Импульсивный, энергичный.

Не любит ходить у школу, к урокам информатики относиться нейтрально

Часто срывает уроки своим поведением

Каждый раз при выходе учителя из класса, Серёжа начинает активно кричать, смеяться и наносить урон окружающим, в том числе и клавиатуре. Ударяет по ней ладонью, активно нажимает на большое количество клавиш одновременно с высокой частотой нажатий. Так же может начать есть сухарики за компьютерным местом, вследствие чего падают крошки на клавиатуру.

Исходя из полученных данных, мы понимаем что необходимо протестировать данный продукт на:

1. работоспособность всех клавиш, и их правильное отображение на экране (соответствие данным которые передает клавиша и её значением);
2. физическую устойчивость, на количество и частоту нажатия и через какое время будет износ клавиш прежде чем они перестанут работать или будут выполнять свои функции иначе чем заложено в требованиях;
3. устойчивость, к попаданию инородных, органических и неорганических объектов на клавиатуру и в свободное пространство между клавишами.

Матрица трассировки

Исходя из требований к данному продукту и на основе предлагаемых нами классификаций составим матрицу трассировки

Requirements - см. в задании #2 UserStory в конце.

TestCase - см. #1 классификация тестирования

| Keyboard | TestCase 2 | TestCase 3 | TestCase 4 | TestCase 5 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Requirement 1 | + | + | + |  |
| Requirement 2 |  |  |  | + |
| Requirement 3 |  |  |  | + |

Исходя из матрицы трассировки мы видим что необходимо проверить требования на атомоторность а так же целесообразность использования такого количества тест кейсов.