Beet Seed — відпрацюй навички на базовому рівні.

1. Склади порівняльну таблицю функціонального, нефункціонального і пов’язаного зі змінами видів тестування.

Порівняння має містити такі блоки:

що перевіряється;

коли застосовується;

обмеження;

особливості

2. Поясни, в чому різниця між регресією та ретестингом (5 речень).

| вид тестування |  | що перевіряється | коли застосовується | обмеження | особливості |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Функціональні види тестування | * Функціональне * Тестування безпеки * Тестування взаємодії | * вимоги * бізнес процеси * безпека * взаємодія | * після написання нової частини програми * після завершення написання всіх частин програми | можуть бути не охоплені тестами логічні помилки програми | по суті воно імітує практичне використання програми  дає відповідь, чи відповідає програма визначеним вимогам |
| Нефункціональні види тестування | Всі види тестування продуктивності:   * тестування навантаження * стресове тестування * тестування стабільності або надійності * об’ємне тестування * тестування установки * тестування зручності користування * тестування на відмову і відновлення * конфігураційне тестування | * робота програми при навантаженні * стабільність роботи програми * установка програми * зручність використання програми * робота програми на різних пристроях * робота програми при різних локалізаціях | * після написання нової частини програми * після завершення написання всіх частин програми | можуть бути не охоплені тестами всі версії навантаження програми та всі варіанти пристроїв на яких користувач може запускати програму | це тестування дозволяє оцінити якість програми в цілому |
| Пов’язані зі змінами | * Димове * Регресійне * Тестування збірки * Санітарне | * блоки програми в яких було пофіксено баги * блоки програми в які було внесено фічі * блоки програми, які могло “зачепити” в результаті фіксу багів в інших блоках * блоки програми, які могло “зачепити” після вводу нових фіч в інших блоках | * після вводу нових фіч * після фіксу багів | в результаті виправлення багів чи додавання нових фіч можуть бути не враховані всі модулі на які міг бути здійснений вплив | дозволяє перевірити чи було усунено баг |

Регресія та Ретестинг

Ретестинг - це процес перевірки саме тих тестів при яких раніше було виявлено баги. Регресія ж робиться після додавання нових фіч. Ціль регресії - перевірити коректність роботи програми в цілому.

:травы:Mighty Beet — детальніше заглибся в практику.

1. Виконай завдання попереднього рівня.

2. Як ти вважаєш, чи можливе для продукту проведення тільки функціонального тестування, без перевірки нефункціональних вимог?

* Якщо так – в яких випадках?
* Якщо ні – чому?
* Обґрунтуй свою відповідь.

3. Як ти розумієш необхідність проведення smoke (димового) тестування? Чи завжди воно є доречним?

Важливі обидва види тестування. Саме нефункціональні тести показують наскільки зручно використовувати програму, чи безпечно це робити, чи буде функціонувати програма на різних пристроях. Воно дозволяє відразу випустити на ринок працюючих продукт. Слід пам’ятати, що дешевше гарно провести обидва виду тестування, ніж потім відзивати продукт з ринку та доробляти його. Після такої маніпуляції доведеться робити вдвічі більше тестів.

Можливо, нефункціональні тести можна НЕ проводити в умовах катастрофічно малих бюджетів і тільки якщо розробляється програма по типу калькулятор, що буде встановлена виключно на один пристрій, на якому вона і пишеться. Але, щось мені підказує, що таких випадків 1 на мільйон :)

Димове тестування та його доречність.

Димні тести - це невиликі тесті, які дозволяють виявити найочевидніші проблеми програми. Воно дозволяє відразу повернути шматок програми на доопрацювання, не витрачаючи час на глибокі тести. Тож, це тестування дозволяє заощадити час тестувальника, а значить і гроші клієнта.

Наприклад:

якщо ми відразу виявили, що поле логіну та паролю при запуску з'являється за межами екрану, то немає зиску тестувати варіанти вводу невалідних значень в поля логіну та паролю. Вже зрозуміло, що потрібне доопрацювання.

:лиственное_дерево:Mighty Beet — різнобічно опануй тематику уроку.

| 1. Виконай завдання двох попередніх рівнів.  2. Ти – засновник/ця стартапу і плануєш випустити на ринок мобільний застосунок для обміну світлинами котиків для iOS та Android пристроїв.  Користувачі можуть завантажувати фотографії котиків. Але не можуть завантажувати фотографії інших тварин/людей/об’єктів. Користувачі можуть додавати друзів, ставити “вподобайки”, залишати коментарі.  Завдння: Напиши 5 функціональних тест-кейсів, які перевіряли б роботу застосунку.  3. Напиши, які нефункціональні вимоги ти хотів/ла б застосувати для продукту твого стартапу.  Опиши перевірки, які б їх перевіряли (3-5 прикладів). |
| --- |

| Тест кейс 1 | Passed |
| --- | --- |
| Завантаження валідних фото із галереї |  |
|  |  |
| 1 Запустити застосунок | запустився головний екран додатку |
| 2 натиснути кнопку “завантажити фото” | відкрилось меню завантаження |
| 3 натиснути кнопку “завантажити фото із галереї” | відкрилась галерея пристрою |
| 4 вибрати потрібне фото із котиком | фото відмітилось галочкою |
| 5 натиснути кнопку “додати” | відкрилась головна сторінка додатку, фото завантажене і відображається на стіні додатку |

| Тест кейс 2 | Passed |
| --- | --- |
| Завантаження НЕ валідних фото із галереї |  |
| **Steps** | **Expected Result** |
| 1 Запустити застосунок | запустився головний екран додатку |
| 2 натиснути кнопку “завантажити фото” | відкрилось меню завантаження |
| 3 натиснути кнопку “завантажити фото із галереї” | відкрилась галерея пристрою |
| 4 вибрати невалідне фото | фото відмітилось галочкою |
| 5 натиснути кнопку “додати” | Помилка “вибачте, ми не знайшли на обраному фото котика :( Оберіть, будь ласка, інше фото”.” |

| Тест кейс 3 | Passed |
| --- | --- |
| Завантаження валідних фото через функцію “зробити фото” |  |
| **Preconditions** | |
| Додаток запущено |  |
| **Steps** | **Expected Result** |
| 1 натиснути кнопку “завантажити фото” | відкрилось меню завантаження |
| 2 натиснути кнопку камери | завантажилась камера пристрою користувача |
| 3 натиснути кнопку в меню камери “зробити фото” | фото зроблено. відкрився його предпросмотр. |
| 4 натиснути ОК (опублікувати в додатку) | відкрилась головна сторінка додатку, фото завантажене і відображається на стіні додатку |

| Тест кейс 4 | Passed |
| --- | --- |
| Додавання користувачів у друзі |  |
| **Preconditions** | |
| Додаток запущено |  |
| **Steps** | **Expected Result** |
| 1 відкрити меню “Пошук друзів” | завантажився перелік користувачів додатка. |
| 2 натиснути на іконку профіля користувача | відкрився профіль користувача |
| 3 згори натиснути кнопку “додати у друзі” | замість кнопки “додати у друзі” з'явився напис “пропозиція відправлена” |

| Тест кейс 5 | Passed |
| --- | --- |
| Поставили лайк під фото кота друга |  |
| **Preconditions** | |
| Додаток запущено |  |
| Відкрито профіль друга |  |
| **Steps** | **Expected Result** |
| 1 на стіні друга обрати фото | фото відкрилось на весь екран |
| 2 зліва від фото натиснути на іконку сердечка | сердечко змінило заливку кольором. Стало золотим |