

Testovací strategie

Projekt: Spider

Verze: 3.0 - 14. 5. 2019

Autor: Jakub Kiml

Cíl

Cílem testování je kompletní prověření funkcionality aplikace. Otestují se veškeré scénáře, které mohou v aplikaci nastat. Aplikace na ně musí reagovat v souladu s požadavky a pravidly.

Seznam plánovaných oblastí k testování

Pořadatel

1. registrace
2. přihlášení
3. odhlášení
4. vytvoření turnaje
5. vrácení do posledního turnaje
6. editace výsledků

Hráč

1. přihlášení kódem turnaje (textově)
2. přihlášení QR
3. editace pouze jeho aktuálních zápasů

Divák

1. přihlášení kódem turnaje (textově)
2. přihlášení QR

Všechny tyto akce se musí otestovat na různých datech, aby se zaručila konstantnost aplikace za každé situace.

Kategorie testů

Testování programátorem

Při implementaci každé funkcionality proběhnou programátorské testy. Programátor otestuje danou funkcionality, kterou do aplikace přidal.

Systémové testy

Proběhne testování aplikace jako celku. Ověření aplikace z pohledu uživatele

Akceptační testy

Finální testování aplikace z pohledu uživatele. Testování všech požadavků, které byly na aplikaci kladeny v analýze projektu. Na tomto testování závisí Úspěch celého projektu.