

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
МОРДОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
им. Н.П. ОГАРЁВА»

(ФГБОУ ВО «МГУ им. Н.П. Огарёва»)

Факультет математики и информационных технологий

Кафедра фундаментальной информатики

ОТЧЁТ ПО ТЕСТИРОВАНИЮ
по дисциплине: Методы тестирования программных продуктов

Автор отчёта по лабораторной работе _____ Д.Г. Нагаев
подпись, дата

Обозначение работы

Направление подготовки 02.04.02 Фундаментальная информатика и
информационные технологии

Руководитель работы,
канд. тех. наук _____ А.В. Попов
подпись дата

Саранск 2025

Отчет по тестированию

1. Описание предмета тестирования

Rainbow Six Siege: Marketplace – это торговая площадка внутриигровых предметов, где пользователи игры Rainbow Six Siege могут выставять свои предметы на продажу, а так же покупать предметы других игроков за внутриигровую валюту.

Целью данной работы является тестирование функциональности сайта Rainbow Six Siege: Marketplace (URL: <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/rainbow-six/siege/marketplace?route=buy>). Основной актор тестирования – пользователь.

2. Описание окружения тестирования

Тип устройства: ПК

Процессор: Ryzen 5 5600 6-Core 3.5GHz

Видеокарта: NVIDIA GeForce RTX 2060 SUPER

Оперативная память: 32 Gb, DDR4, 3200MHz

Количество ядер: физических 6, логических 12

Операционная система: Windows 10

Разрешение экрана: 1920 × 1080

Антивирус: нет

Расширения: нет

Браузер: Chrome

3. Use cases (пользовательские сценарии)

Пользователь – основной актор, который взаимодействует с сайтом.

Use Cases (сценарии использования):

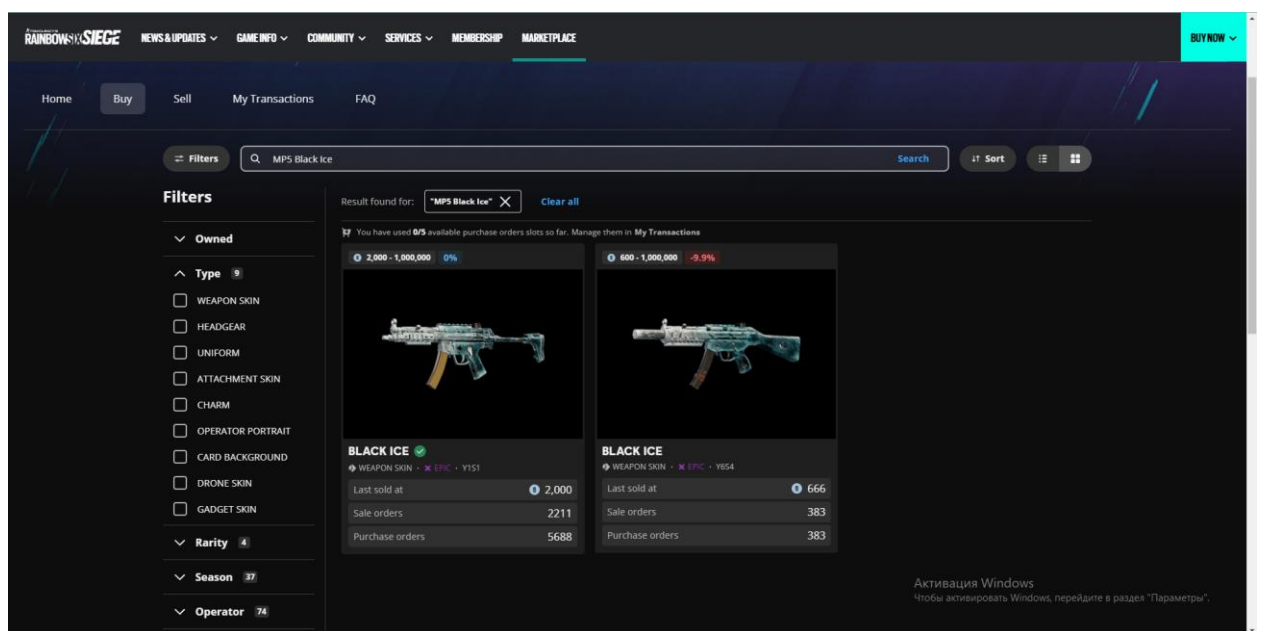
1. Регистрация/Авторизация – пользователь регистрируется или авторизуется на сайте
2. Поиск товара – пользователь ищет товар через поисковую строку.
3. Просмотр деталей товара – пользователь просматривает подробную информацию о товаре.

4. Запрос на покупку – пользователь указывает желаемую стоимость, за которую он готов приобрести товар.

5. Подтверждение покупки – как только найдется другой пользователь, желающий продать товар, за указанную первым пользователем сумму, произойдет транзакция средств и предмет будет передан покупателю.

Результат ручного тестирования

Вариант использования «Поиск товара»

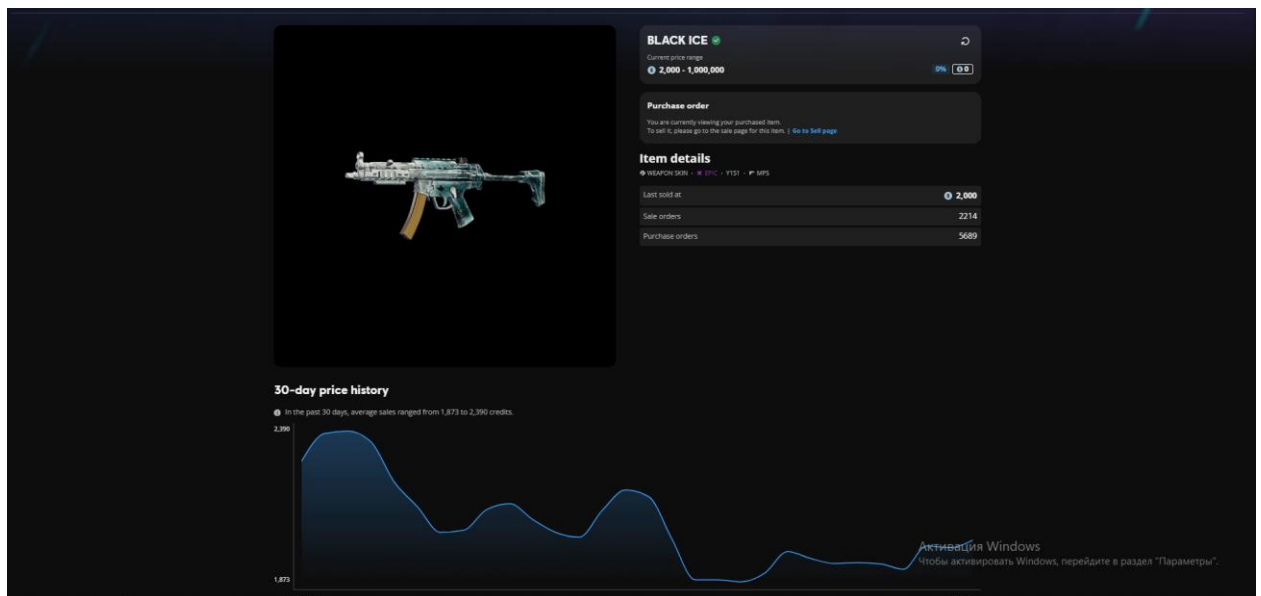


- Основной актор: Пользователь
- Краткое описание: Пользователь ищет товар через поисковую строку.
- Поток событий:
 1. Ввод URL-адреса (<https://www.ubisoft.com/en-gb/game/rainbow-six/siege/marketplace?route=buy>) и нажатие ENTER.
 2. Открытие главной страницы сайта.
 3. Ввод названия товара в поисковую строку (например, «MP5 Black Ice»).
 4. Нажатие кнопки «Поиск».

- Ожидаемый результат:

Отображение страницы с результатами поиска по запросу «MP5 Black Ice».

Вариант использования «Просмотр деталей товара»



- Основной актор: Пользователь
 - Краткое описание: Пользователь изучает детали товара.
 - Поток событий:
 1. Ввод URL-адреса (<https://www.ubisoft.com/en-gb/game/rainbow-six/siege/marketplace?route=buy>) и нажатие ENTER.
 2. Открытие главной страницы сайта.
 3. Найти требуемый товар
 4. Выбор товара (например, «MP5 Black Ice»).
 5. Нажатие на карточку товара.
 - Ожидаемый результат:
- Открытие страницы товара с описанием/детальями товара.

Вариант использования «Поиск товара с использованием некорректного ключевого слова»

- Основной актер: Пользователь
- Краткое описание: Пользователь ищет товар с использованием некорректного ключевого слова, например «!@#% ^&*()».
- Поток событий:
 1. Ввод URL-адреса (<https://www.ubisoft.com/en-gb/game/rainbow-six/siege/marketplace?route=buy>) и нажатие ENTER.
 2. Открытие главной страницы сайта.
 3. Найти требуемый товар («!@#% ^&*()»)
- Ожидаемый результат:

Система должна корректно обработать некорректный запрос и выдать сообщение о том, что ничего не найдено, либо предложить альтернативные варианты поиска.

