

1. Wprowadzenie

1.1. Cel dokumentu

Celem tego dokumentu jest wyznaczenie zakresu, podejścia, zasobów i harmonogramu wszystkich aktywności testerskich projektu aplikacji platformy ogłoszeniowej OLX

Plan w swoim zakresie obejmuje funkcjonalności do przetestowania, typy testów określonych do przeprowadzenia w trakcie procesu testowego, poziomy testów, personel odpowiedzialny za proces testowy, zasoby sprzętowe, harmonogram, ale także ryzyka związane z tym projektem.

1.2. Podstawa opracowania

Dokument ten został opracowany na bazie dokumentacji projektowej aplikacji platformy ogłoszeniowej OLX

1.3. Opis systemu

Aplikacja webowa OLX jest to system pozwalający na przeglądanie i dodawanie ogłoszeń w takich kategoriach jak: Motoryzacja, Nieruchomości, Praca, Dom i Ogród, Elektronika, Usługi i Firmy, Moda, Rolnictwo, Zwierzęta, Dla Dzieci, Sport i Hobby, Muzyka i Edukacja, Ślub i Wesele, a także Oddam za darmo oraz Zamienię. Użytkownik przy użyciu tego systemu może kompleksowo wyszukiwać jak i zamieszczać ogłoszenia w wyżej wymienionych kategoriach.

2. Strategia Testowa

3.

3.1. Zakres Testów

3.1.1. Funkcjonalności do testowania

Funkcjonalności zawarte w dokumentacji projektowej, które powinny być przetestowane:

Nazwa modułu	Rola	Opis
Odnośnik Wiadomości	Użytkownik	Użytkownik może zobaczyć odnośnik Wiadomości.
Odnośnik Mój OLX	Użytkownik	Użytkownik może swobodnie wejść na wymieniony odnośnik i znaleźć się na swoim koncie na portalu OLX.
Przycisk Dodaj ogłoszenie	Użytkownik	Użytkownik może swobodnie kliknąć w wymieniony przycisk i dodać ogłoszenie. Niezalogowany użytkownik zostaje przeniesiony do strony

		logowania.
Funkcja logowania	Użytkownik	Użytkownik może swobodnie zalogować się do swojego konta na aplikacji OLX przy użyciu poprawnego adresu email i hasła. Użytkownik nie może zalogować się do swojego konta przy użyciu niepoprawnych danych logowania.
Zakładka i Przycisk Zaloguj się	Użytkownik	Użytkownik może swobodnie wejść na wymienioną zakładkę i po wpisaniu poprawnego adresu email i hasła i kliknięciu przycisku Zaloguj się może zalogować się do swojego konta na aplikacji OLX.
Zakładka Rejestracja	Użytkownik	Użytkownik może zobaczyć zakładkę Rejestracja.
Przycisk Kontynuuj z Facebook	Użytkownik	Użytkownik może zobaczyć przycisk Kontynuuj z Facebook.
Przycisk Sign in with Google	Użytkownik	Użytkownik może zobaczyć przycisk Sign in with Google.
Funkcja przypomnienia hasła	Użytkownik	Użytkownik może zobaczyć odnośnik 'Nie pamiętasz hasła?'
Pole Szukaj	Użytkownik	Użytkownik może swobodnie wpisać szukaną frazę w wymienione pole. Pole przyjmuje litery, cyfry i znaki specjalne. Przyjmuje alfabet łaciński i polski. Po wpisaniu frazy użytkownik przenoszony jest do strony z prawidłowymi wynikami.
Pole wyboru pozwalające na zawężenie obszaru geograficznego poszukiwań	Użytkownik	Użytkownik może swobodnie wybrać obszar geograficzny poszukiwań.
Przycisk Facebook, Linked in, Instagrama, Youtube	Użytkownik	Użytkownik może swobodnie kliknąć w przyciski i zostaje przeniesiony do portali społecznościowych i kont OLX: Facebook, Linked in,

		Instagrama, Youtube.
--	--	----------------------

3.1.2. Funkcjonalności poza zakresem testów

Funkcjonalności poza zakresem testów, które nie zostały uwzględnione w specyfikacji testów:

- Baza Danych

- API

2.2. Typy i poziomy testów

W projekcie OLX wykonane zostaną testy systemowe mające na celu weryfikację poprawności systemu ze stawianymi przed nim wymaganiami w specyfikacji. Testowanie będzie wykonane na kompletnym i zintegrowanym systemie. Testy modułowe i integracyjne zostaną przeprowadzone przez zespół deweloperski, natomiast akceptacyjne przez klienta. Testy niefunkcjonalne zostaną przeprowadzone przez wyspecjalizowany zespół wewnątrz organizacji.

2.3. Cel procesu testowego

Proces testowy w tym projekcie ma na celu weryfikację zgodności systemu OLX z wymaganiami, wykrycie defektów i awarii oraz obniżenie ryzyka związanego z jakością oprogramowania.

2.4. Ryzyka

Ryzyko	Plan postępowania
Członek zespołu ma braki w doświadczeniu w testowaniu aplikacji webowych.	Zaplanuj szkolenie w celu podniesienia kwalifikacji personelu
Harmonogram projektu jest bardzo napięty – ryzyko braku możliwości skończenia aktywności testerskich na czas	Ustal priorytety poszczególnych aktywności testerskich
Problemy w komunikacji powodują spadek produktywności członków zespołu	Zapewnij wsparcie członkom zespołu i w razie problemów zaoferuj pomoc
Złe założenia budżetowe lub przekroczenie budżetu	Zatwierdź zakres projektu, starannie zaplanuj projekt, monitoruj i nadzoruj postępy prac

2.5. Organizacja Testów

2.5.1. Zespół

Zespół testerski będzie składać się z 15-18 osób – uczestników kursu Future Collars Tester Oprogramowania.

2.5.2. Kryteria Wejścia

Zespół rozpocznie wykonanie testów w momencie, gdy poniższe elementy zostaną dostarczone:

- Zintegrowany system zostanie dostarczony do testów
- Specyfikacja testów zostanie wykonana
- Środowisko testowe będzie dostępne
- Dostępny będzie personel do wykonania testów

2.5.3. Kryteria zawieszenia

- Zawieszenie procesu testowania następuje w momencie, gdy aplikacja nie działa lub w obecnym stanie nie jest w stanie zapewnić głównych funkcjonalności (logowanie, dodawanie i wyszukiwanie ogłoszeń)
- Zawieszenie następuje także w momencie, gdy więcej niż 35% przypadków testowych zakończyło się negatywnym wynikiem

Zawieszenie ma miejsce do momentu naprawy problemów wykrytych w trakcie przeprowadzenia przypadków testowych.

2.5.4. Kryteria Wyjścia

Proces testowy kończy się w momencie, gdy:

- 100% przypadków testowych jest wykonanych z wyjątkiem przypadków, gdy istnieje uzasadnienie biznesowe do braku wykonania danego przypadku
- 80% przypadków testowych ma pozytywny wynik końcowy

2.6. Potrzebne zasoby

2.6.1. Zasoby sprzętowe

L.p.	Nazwa	Opis
1.	Komputer	Jeden komputer na członka zespołu z Windows 10
2.	Łącze internetowe	Standardowe łącze z prędkością minimum 5 Mb/s

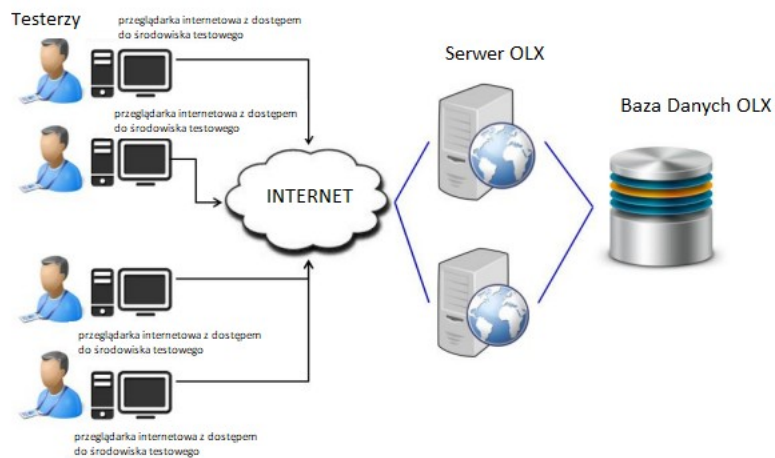
2.6.2. Zasoby Ludzkie

L.p.	Nazwa	Opis
1.	Kierownik Testów	Kierownik testów odpowiada za zarządzanie projektem, raportowanie na wyższe szczeble organizacji o przebiegu testów, definiować strategię oraz zapewnić odpowiednie zasoby zespołowi.
2.	Testerzy	Testerzy odpowiadają za stworzenie przypadków testowych, stworzenie powiązań, wykonanie i rejestracja przebiegu testów, ale także raportowanie znalezionych defektów.

2.6.3. Oprogramowanie

L.p.	Nazwa	Opis
1.	JIRA	Oprogramowanie do zarządzania defektami.
2.	XRAY	Oprogramowanie do zarządzania scenariuszami testowymi, przypadkami i przeprowadzaniem testów.
3.	Przeglądarka Chrome	Przeglądarka Chrome w najnowszej wersji.
4.	Przeglądarka EDGE	Przeglądarka Edge w najnowszej wersji.
5.	Screenpresso	Oprogramowanie do rejestracji zdjęć i nagrywania ekranu do dokumentacji defektów.

Diagram środowiska testowego:



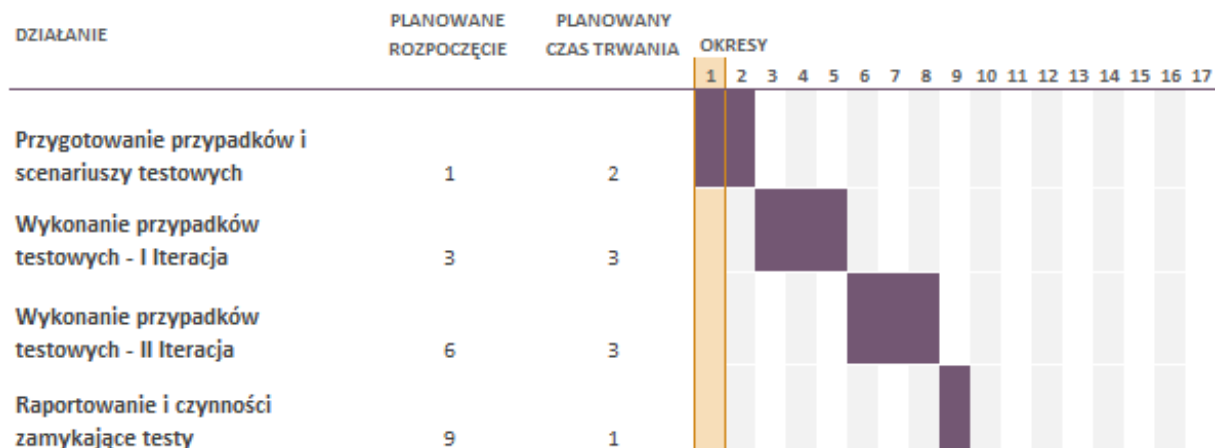
2.8. Harmonogram Testów

2.8.1. Zadania i odpowiadające role

<i>Zadanie</i>	<i>Personel</i>
<i>Przygotowanie przypadków i scenariuszy testowych</i>	<i>Testerzy</i>
<i>Wykonanie przypadków testowych</i>	<i>Testerzy</i>
<i>Raportowanie i czynności zamykające testy</i>	<i>Kierownik Testów, testerzy</i>

2.8.2. Planowany harmonogram testów

Wykres zawiera dane przedstawione w ujęciu tygodniowym.



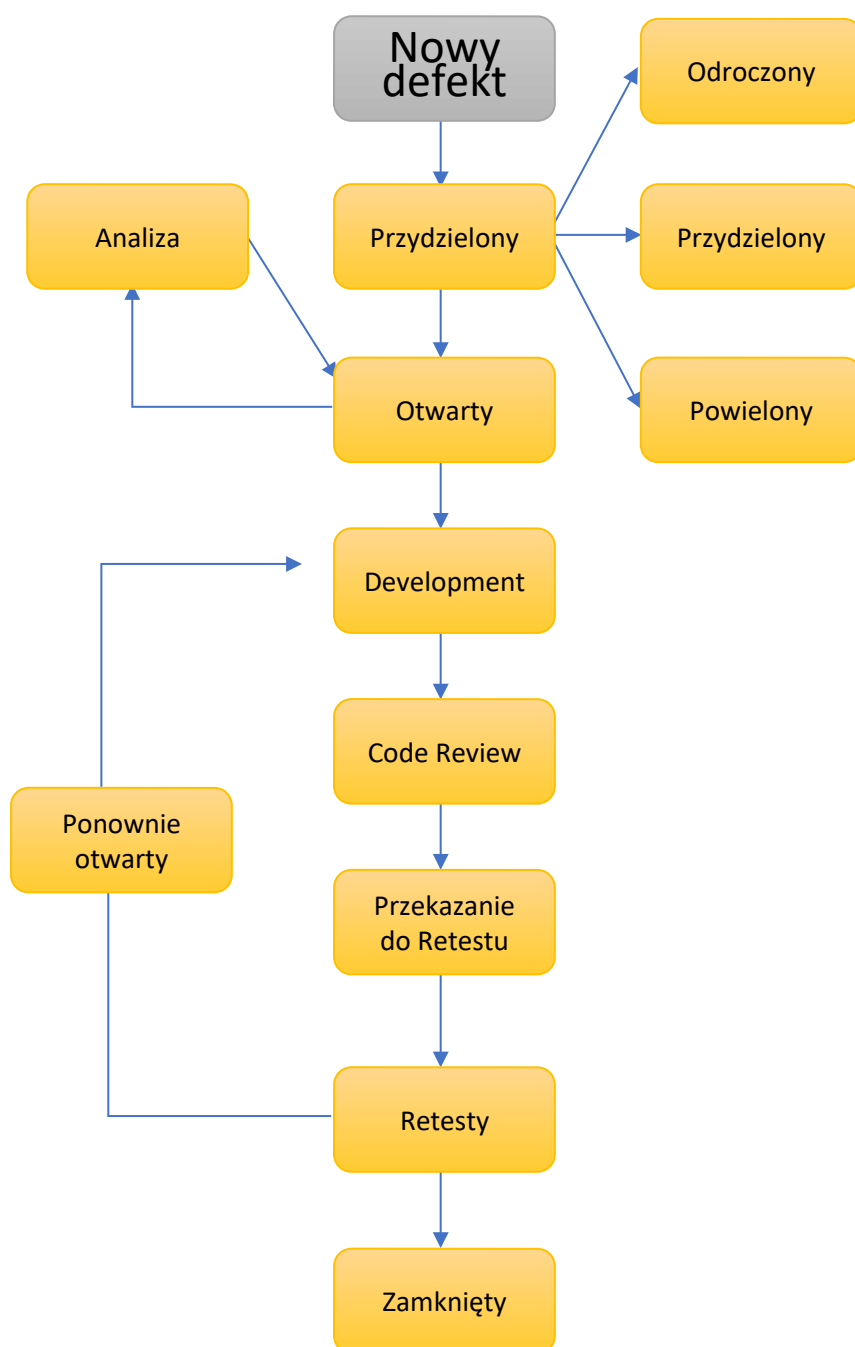
3.1. Logowanie wyników testów

Podczas wykonywania testów rezultaty zostaną zarejestrowane przy użyciu narzędzia TestLink.

3.2. Raporty o usterkach

W momencie wykrycia defektu raportowanie odbywać się będzie przy użyciu JIRY.

Poniższy diagram prezentuje sposób śledzenia defektów



4. Scenariusze i przypadki testowe

Scenariusze i przypadki załączone zostaną do Planu testów jako załączniki.