

TEST PLAN FOR PRIMARIA COVASNA

ChangeLog

Version	Change Date	By	Description
1.0	12.12.2022	Beata Bolonyi-Martón	Primaria Orasului Covasna

Table of Contents

1 Introduction	3
1.1 Scope	3
1.1.1 In Scope.....	3
1.1.2 Out of scope	3
1.2 Quality Objective	3
1.3 Roles and Responsibilities	4
2 Test Methodology	4
2.1 Overview	4
2.2 Test Levels	5
2.3 Bug Triage	7
2.4 Test Completeness	7
3 Test deliverables	8
4 Resource & Environment Needs	8
4.1 Testing Tools	8
4.2 Test Environment	8
5 Terms/Acronyms.....	9

1 Introduction

Obiectivul proiectului “Primaria Covasna” este de a folosi diferite tipuri de testare cu ajutorul carora ne vom asigura ca pagina respectiva functioneaza conform cerintelor clientului. Se va folosi metodologia Agile.

1.1 Scope

1.1.1 In Scope

Zonele care intra in scop de pe pagina sunt:

- Pagina de pornire
 - Servicii Publice Online
 - Accesibilitate Meniu
- Primaria
 - Primar
- Orasul nostrum
 - Turism si agreement
 - Partia de schi
- Limba selectata este RO

1.1.2 Out of scope

- Consiliul Local
- Informatii publice
- Revista presei
- Monitorul Oficial Local
- Pagina in limba maghiara

1.2 Quality Objective

In principiu pagina este user friendly (usor de utilizat), are un design placut, functioneaza in totalitate conform asteptarii.

Obiectivele testarii sunt:

- In faza de testare, pagina respecta specificatiile de calitate definite de client
- Prezenta bug-urilor sa fie minime, si cu prioritate si severitate mica

1.3 Roles and Responsibilities

Rolurile si responsabilitatile membrilor echipei:

Project Manager: <i>Gustavo Perez</i>	<ul style="list-style-type: none">• Dezvolta un plan de proiect• Conduce echipa de proiect• Determina metodologiile utilizate in cadrul proiectului• Atribue sarcini membrilor echipei de proiect
Business Analyst: <i>Sipos Dora</i>	<ul style="list-style-type: none">• Aduna cerintele de la client• Transforma informatiile de la business la echipa si vice versa• Documenteaza cerintele tehnice• Scrie US-uri
Scrum Master: <i>Bajko Arnold</i>	<ul style="list-style-type: none">• Instruirea echipei de dezvoltare si a proprietarului de produs pentru a lucra la activitatile de dezvoltare de zi cu zi
Devops: <i>Avram Liviu</i> <i>Cacovean Evelin</i>	<ul style="list-style-type: none">• Configureaza
Developers: <i>Hoszu Henrietta</i> <i>Ureniuc Bogdan</i> <i>Balazs Tunde</i> <i>Costea Otilia</i>	<ul style="list-style-type: none">• Scrie cod pe baza specificatiilor• Unit testing
QA Team Lead <i>Beata Bolonyi-Marton</i>	<ul style="list-style-type: none">• Supravegheaza pe QA engineers
Test Manager <i>Nagy Tamas</i>	<ul style="list-style-type: none">• Isi asuma intreaga responsabilitate pentru succesul, sau esecul proiectului• Pregateste strategia de testare, defineste domeniul de activitate pentru membrii echipei, controleaza executia testelor
QA Engineer <i>Liviu Avram</i> <i>Toke Istvan</i> <i>Veibel Lehel</i> <i>Bota Ciprian</i>	<ul style="list-style-type: none">• Testeaza pagina pentru a detecta erori si defectiuni• Verifica daca produsul este conform cerintelor• Aplica mai multe tipuri de testare ca sa se asigure ca nu exista erori• Stie unde se ascund bug-urile, chiar si acolo unde nimeni nu se asteapta sa le gaseasca

2 Test Methodology

2.1 Overview

Metodologia selectata pentru proiect este Agile Scrum. Aceasta metodologie este utilizata de companii de toate dimensiunile. Agile si Scrum pot fi utilizate si separate, insa combinarea a aceste doua metodologii este cea mai populara utilizare a Agile.

Agile Scrum functioneaza pentru proiecte care se potrivesc pentru sprinturi de una-doua saptamani.

Agile

Metodologia Agile este o modalitate de a gestiona un proiect prin impartirea lui in mai multe faze. Implica colaborarea constanta cu partile interesate și imbunatatirea continua in fiecare etapa. Echipele parcurg un proces de planificare, execuție și evaluare.

In aceasta metodologie, deoarece testarea incepe la inceputul proiectului, erorile pot fi corectate foarte repede. In aceasta abordare, fiecare iteratie are propria sa faza de testare.

Regression testing poate fi rulat de fiecare data cand sunt lansate noi functii.

Livrarea proiectului catre client se face la sfarsitul unei iteratii.

Testerii trebuie sa stabileasca comunicare cu dezvoltatorii pentru a analiza cerintele si planificarea, astfel ei au o relatie indeaproape.

User acceptance (acceptarea de catre client) se realizeaza la sfarsitul fiecarui sprint.

Scrum

Testarea Scrum are cateva secvente care se repeta continuu. Are cicluri de viata care expira dupa un anumit timp si are un program fix pentru fiecare ciclu.

In timpul testarii scrum, echipa trebuie sa testeze un produs si sa vada cum a iesit din punctul de vedere al clientului. Unele dintre principalele evenimente la care trebuie sa participe un tester intr-un mediu agile includ:

- sesiuni de planificare a sprinturilor (sprint-planning)
- sedinte zilnice de standup (daily standup)
- demo, pentru obținerea aprobarea clientului
- sprint review
- retrospective de sprint (sprint retrospectives)

Obiectivele Testarii Scrum sunt:

- verificarea complexitatii software-ului
- testarea calitatii software-ului
- testarea performantei software-ului
- testarea capacitatii de utilizare a software-ului (usability)

2.2 Test Levels

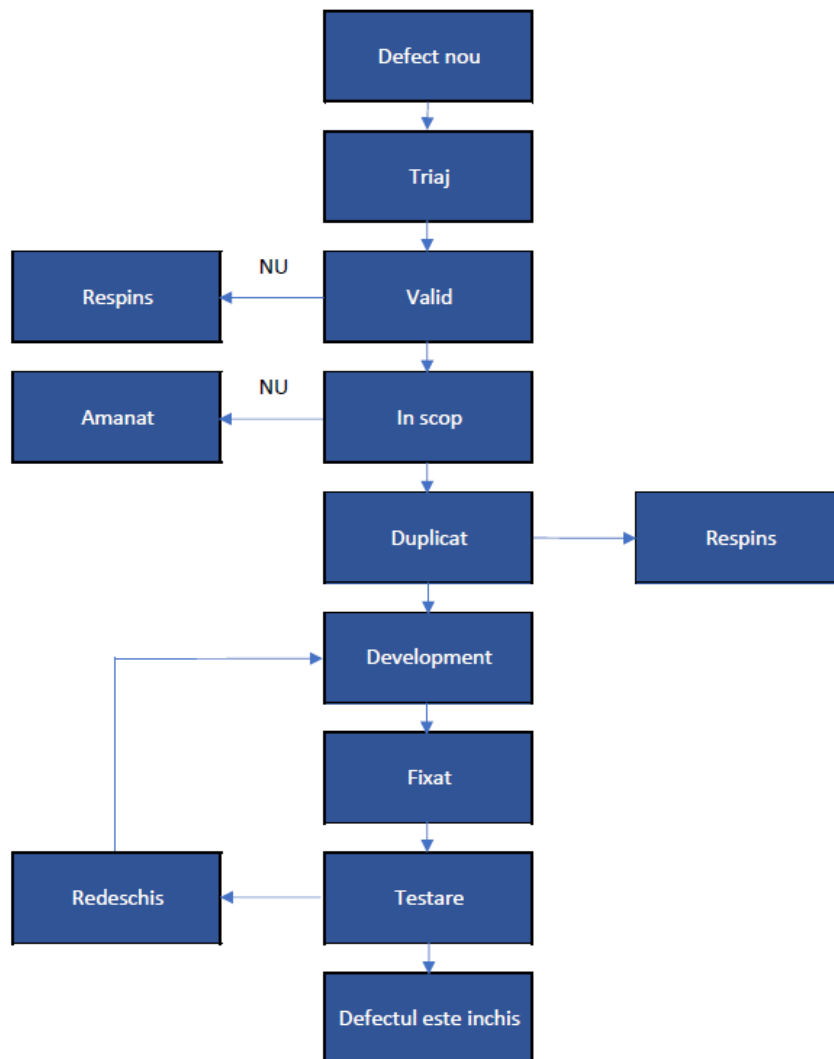
- unit testing
- integration testing
- system testing

- acceptance testing

2.3 Bug Triage

Scopul triajului este ca defectele sa fie analizate si prioritizate.

Se va urmari urmatorul proces de DFC:



2.4 Test Completeness

Criteriile pentru a verifica completitudinea testarii sunt urmatoarele:

- toate TC-urile au fost executate
- toate bug-urile au fost rezolvate sau vor fi rezolvate in urmatorul release
- nu apar defecte critice in productie
- exista foarte putine defecte cu prioritate mica, care nu afecteaza produsul final

3 Test deliverables

- Test Plan
- Test Cases
- Requirement Traceability Matrix
- Bug Reports
- Test Strategy
- Test Metrics
- Customer Sign Off

4 Resource & Environment Needs

4.1 Testing Tools

Tool-urile folosite pe durata testarii sunt:

- Snipping tool
- Paint
- Capture – Windows 11 screen recorder
- iPhone 11 pro screen recorder
- Planning Poker
- Jira
- Confluence

4.2 Test Environment

Mediul de testare este mediul de Productie si sunt necesare urmatoarele:

- Dispozitive hardware, cum ar fi PC sau laptop, notebook
- Windows 8 sau o versiune superioara
- Minim 8GB RAM
- Web browser precum Google Chrome, Opera, Mozilla Firefox

5 Terms/Acronyms

TERM/ACRONYM	DEFINITION
RO	Romana
US	User story
TC	Test case
DFC	Defect Life Cycle