

ТЕСТОВ ПЛАН

Име на проекта: Sliven App

Име на отбора: cool-coding

Версия на документа: 2.0

Въведение

Към проекта ще бъде добавен нов екран за кауза, с който потребителя ще може да гласува за каузата ,която да бъде подкрепена от гласуващите за Сливен

1.1 Цел 1 / N

Спазване на основните функционалности, които потребителя е посочил.

2 Компоненти

Тестване на радио бутоните ,дали избора на потребителя отчита правилно от приложението.

2.1 Оценка на риска

#	Риск	Impact	Предизвиква се от	Как може да се справим с него
1	Сигурност	Висок	Опит за злонамерено изпращане на избора с цел атака -тип „отказ от услуга“.В конкретния случай е отказване на работата на приложението.	Можем да се справим като направим counter ,който да проверява,колко пъти е натиснат бутона и ако е повече от веднъж натиснат , тези натискания да не влияят върху работата на приложението.
2	Сигурност	Висок	Опит за повлияване на резултатите от гласуването чрез многократно натискане на бутона гласувай .	Логиката на бутона гласувай трябва да бъде такава ,че да може от 1 устройство да се гласува само веднъж.

3 Тестови сценарии

Тест на Vote screen

- Навигирам до съответния екран, избирам конкретно за кое ще гласувам, натискам бутона Гласувай и вота ми се записва в базата данни където са резултатите от анкетата.
- Ако се направи опит за пробив във системата с цел Опит за злонамерено изпращане на избора с цел атака -тип „отказ от услуга“.

Очакван резултат: Крашване на приложението

- При опит за повлияване на резултатите от гласуването чрез многократно натискане на бутона гласувай ще бъде извършена манипулация на данните.

Очакван резултат: Манипулация в базата данни