

UNIVERSITATEA DIN BUCUREȘTI  
FACULTATEA DE MATEMATICĂ ȘI INFORMATICĂ

**Fotball-IT**  
**RAPORT DE**  
**TESTARE**

**Februarie 2017**

1. Ca utilizator pot sa imi stochez datele pentru a le folosi in aplicatie - am efectuat operatii pe baza de date - create, insert, delete.
2. Ca administrator pot asigura existenta unei baze de date pentru gestionarea datelor in aplicatie - am creat baza de date, care contine toate echipele, jucatorii si antrenorii din cadrul aplicatiei.
3. Ca aplicatie ma pot folosi de baza de date pentru a oferi un mediu optim de utilizare - datele sunt preluate din baza de date de catre aplicatie prin requesturi catre aceasta. Primul impact cu baza de date se realizeaza la momentul logarii unui vizitator/inregistrarii unui vizitator.
4. Ca vizitator, pot sa ma inregistrez in aplicatie pentru a putea folosi aplicatia - pe baza token-ului primit am creat cateva conturi pentru a verifica daca functioneaza inregistrarea in aplicatie
5. Ca vizitator, pot sa imi introduc datele de autentificare pentru a ma autentifica in aplicatie-am introdus in baza de date username si parola.
6. Ca utilizator, am asociat un profil de date, care contine datele de autentificare, autorizare, precum si date personale-dupa ce ne-am autentificat suntem directionati pe pagina personala a user-ului unde apar datele personale.
7. Ca vizitator, datele de autentificare sunt comparate cu datele din baza de date pentru a valida accesul-dupa ce am introdus datele vom trimite un request catre administrator.
8. Ca administrator, voi compara datele introduse de vizitator pentru a-l autentifica si autoriza-in urma requestului primit se va face autentificarea daca datele corespund.
9. Ca antrenor, imi vad poza si datele mele in pagina de profil pentru a urmari statusul meu curent in cadrul echipei antrenate-pentru a testa functionalitatea ne-am autentificat cu un cont de antrenor,unde am fost directionati pe pagina cu datele personale.
10. Ca utilizator, am acces la datele si resursele care mi se cuvin, conform profilului meu asociat, pentru a beneficia efectiv de ele- am testat toate cele 3 roluri (administrator,jucator,antrenor).
11. Probleme la "Commit changes" - task testat in momentul in care problemele de pe branch-ul de Bitbucket s-au rezolvat.
12. Ca antrenor, pot seta obiective jucatorilor pentru motivarea acestora si oferirea de bonusuri-accesand pagina antrenorului am putut seta obiective pentru anumiți jucatori.

13. Ca jucator, imi vad obiectivele mele in pagina mea pentru a sti pe ce ma axez pe viitor-accesand pagina jucatorului am putut vedea obiectivele setate de antrenor.

14. Ca antrenor, pot urmari evolutia echipei pentru o mai buna performanta a acesteia-am introdus grafice de performanta, care arata forma actuala a jucatorilor.

15. Ca jucator, pot participa la antrenamente pentru a imbunatati situatia sa fizica- de pe pagina jucatorului ne-am putut inscrie la o sesiune de antrenament initiata de catre antrenor.

17. Ca antrenor, pot seta obiective care vor fi realizate in timpul sesiunii de antrenament pentru a avea un program conform nevoilor de moment-am introdus tipuri de exercitii fizice care vor ajuta jucatorul sa-si evolueze statusul.

18. Ca jucator, pot vedea grafice corelate cu obiectivele pentru a sti statusul meu in orice moment-am creat grafice de performante care arata starea actuala a jucatorilor.

19. Ca jucator, imi vad poza si attributele mele in pagina de profil pentru a sti in orice moment evolutia mea-pentru a testa functionalitatea ne-am autentificat cu un cont de jucator, unde am fost directionati pe pagina cu datele personale.

20. Ca jucator, pot primi recompense in functie de evolutia mea pentru ramane motivat in decursul activitatii - va avea anumite beneficii in urma obiectivelor pe care le va avea de indeplinit. Aceste obiective vor aparea in pagina sa in momentul in care antrenorul le va seta.

21. Ca jucator, imi pot actualiza datele despre un antrenament, vizualizand ceea ce trebuia sa fac la antrenamentul respectiv pentru a ma autoevalua - voi accesa sectiunea de evaluare antrenament. Voi introduce datele referitoare la un anumit antrenament, iar dupa ce acestea se vor fi adaugate cu succes, attributele corespunzatoare anumitor exercitii efectuate la antrenament se vor modifica (vor creste/vor scadea).

22. Ca antrenor, pot permite jucatorilor sa participe la un antrenament pentru a putea sa isi introduca detaliile referitoare la acesta - antrenorul va putea crea cu succes un anumit antrenament, care va aparea in lista de antrenamente posibile pentru o anumita echipa. In momentul in care jucatorul va participa la un antrenament, isi va evalua performantele in legatura cu acel antrenament.

23. Ca jucator, pot sa vizualizez modificarea atributelor dupa un anumit antrenament pentru evolutia mea personala-am introdus un algoritm, care modifica attributele initiale ale jucatorului (vor creste sau vor scadea in functie de datele introduse in urma antrenamentului)

24. Ca antrenor, pot face comparare intre doi jucatori pentru a putea alege titularii pentru partidele oficiale-compararea se realizeaza prin intermediul tabelelor si graficelor implementate

25. Testarea finala a aplicatiei - s-au testat, pentru fiecare rol, functionalitatile specifice care au fost implementate. Testarea a fost una de tip unitara: prin faptul ca s-au mers din functionalitate in functionalitate pentru a observa ca toate componentele lucreaza in mod corect impreuna.