

# Raport z testów aplikacji nr 4 (2.2.0)

2023.01.22

## A. Opis wykonanych działań.

### Środowiska i urządzenia, na których odbywały się testy:

Manualne:

macOS Monterey 12.6 Apple M1 Max 14-inch

Safari 16.0 (17614.1.25.9.10, 17614)

Chrome (109.0.5414.87)

E2E – środowiska testowe Playwright

Unit tests – Ubuntu 20.04

Build number: d480a9b z dnia 22.01.2023

Obszary aplikacji oraz rodzaje testów wykonane:

Obszar aplikacji	Rodzaje wykonanych testów	Czas poświęcony na testy
Interfejs użytkownika	testy akceptacyjne, retesty poprawionych defektów z poprzedniego raportu	1h
Analizy statystyczne	testy jednostkowe, wydajnościowe, testy wartości brzegowych	1.5h
Pobieranie danych z NBP	testy wartości brzegowych, testy wydajnościowe	0.5h
Cała aplikacja	testy akceptacyjne, wydajnościowe, jednostkowe, e2e, retesty poprawionych defektów	6h

## B. Podsumowanie wszystkich defektów.

### 1) Poprawione i zretestowane (dot. defektów wykrytych w poprzednim raporcie).

- Font not available by default (CI Ubuntu 20.04)
- ZPI-91 When backend is offline, frontend crashes too
- ZPI-92 No feedback about the state of the app (data is loading)
- Footer is not fixed at the bottom of the page (4k screen)

## C. Podsumowanie kryteriów zakończenia wszystkich testów.

W tym miejscu odpowiedz na pytania:

- Czy udało nam się zrealizować zaplanowane testy?  
Udało się zrealizować wszystkie minimalne założone typy testów (jednostkowe, wartości brzegowych, akceptacyjne, e2e, wydajnościowe).
- Czy wystąpiły jakieś trudności? Niekoniecznie defekty, ale mogą nimi też być problemy ze środowiskiem, które opóźniły albo skróciły testy. Informujemy również, czy udało się te problemy rozwiązać.

Poza opóźnieniami dostarczenia funkcjonalności w sprincie, nie pojawiły się żadne inne trudności.

3. Wnioski na przyszłość (pamiętajmy, aby uczyć się na błędach to jedna z ważniejszych czynności w IT)  
Testy E2E to bardzo dobry sposób na przetestowanie całości aplikacji tak jak widzi ją użytkownik – Playwright pozwala na zautomatyzowanie testu w wielu przeglądarkach na wielu urządzeniach. Testy E2E nawet w niewielkiej liczbie (126) trwają bardzo długo (ok. 30 minut), dlatego zdecydowaliśmy się uruchamiać je tylko przy testowaniu release. Dodatkowo jakakolwiek zmiana w interfejsie wymaga zmiany snapshotów na nowe, dlatego modyfikacja tych testów tylko podczas release to dobry pomysł na wykorzystanie zalet snapshot testing/e2e testing bez ich kosztów (bardzo długi czas wykonywania).