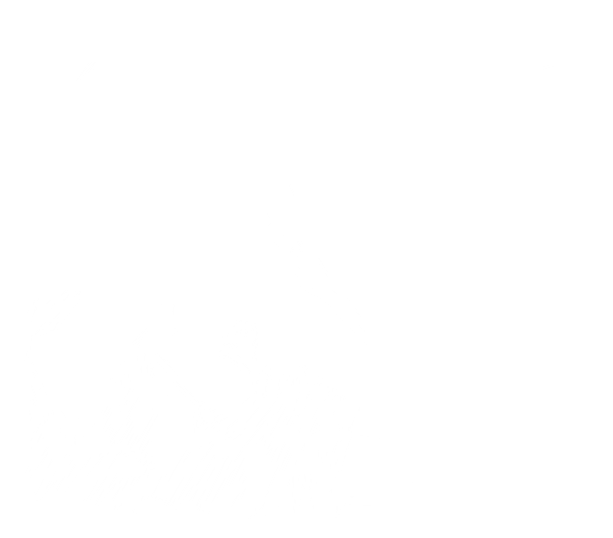
# ***Four-with-bot***

# **Systemtest av four-with-bot WebAPP**

# **Testplan**



[***Four-with-bot*** 1](#_Toc8306410)

[**Systemtest av four-with-bot WebAPP** 1](#_Toc8306411)

[**Testplan** 1](#_Toc8306412)

[1 Inledning 3](#_Toc8306413)

[1.1 Kortfattad beskrivning 3](#_Toc8306414)

[1.2 Omfattning 3](#_Toc8306415)

[1.3 Avgränsningar 3](#_Toc8306416)

[1.4 Öppna frågor 3](#_Toc8306417)

[1.5 Kontaktpersoner 3](#_Toc8306418)

[2.1 Testobjekt 3](#_Toc8306419)

[2 User Stories 4](#_Toc8306420)

[3 Testfall 4](#_Toc8306421)

[3.1 Testfall – Icke Funktionella 4](#_Toc8306422)

[3.2 Testmatris 4](#_Toc8306423)

[3.3 Täckning 4](#_Toc8306424)

[4 Tillvägagångssätt 4](#_Toc8306425)

[4.1 Testnivåer 4](#_Toc8306426)

[4.2 Testtyper 4](#_Toc8306427)

[4.3 Beroenden 4](#_Toc8306428)

[4.4 Roller, ansvar och utbildning 4](#_Toc8306429)

[5 Testmiljö och verktyg 5](#_Toc8306430)

[5.1 Testmiljö 5](#_Toc8306431)

[5.2 Testdata 5](#_Toc8306432)

[6 Automatisering 5](#_Toc8306433)

[7 Ändringshantering 5](#_Toc8306434)

[8 Risker 5](#_Toc8306435)

## 1 Inledning

### Kortfattad beskrivning

Projektmetodiken som följs är SCRUM. Monday.com används som projektledningsverktyg. Poängpoker genomförs och alla User stories får ett nummer som överförs till Monday.com.

Teammedlemmar väljer en User story att arbeta med. Fokus läggs i första hand på automatisering, med utforskande metoder för att bekanta oss med funktioner och DOM’n.

### Omfattning

Utforskande testning och automatisering av testfall för four-with-bot (hädanefter kallat Fyra i Rad) web app som inkluderar följande filtyper:

* JS
* HTML
* CSS

Userstories har skapats av test-teamet under och efter de utforskande testerna.

### Avgränsningar

Nedanstående User Stories har ej testats vid första leverans av detta dokument då de faller in i sprint 2

|  |  |
| --- | --- |
| **[US07]** | As a user I want to know how good this application's bots is compared to other applications |
| **[US08]** | As a user I want the application to be stable so that my game doesn't get interrupted |

### 1.4 Öppna frågor

N/A

### 1.5 Kontaktpersoner

**Thomas Frank**, Produktägare thomas.frank@devoote.se **Benjamin Berglund**, Produktägare benjamin.berglund@devoote.se  
**Christoffer Sundman Yoshida** christoffer.ekholm@gmail.com  
**Dan Olsen** dan.olsen85@gmail.com **David Kozak** david.kozak84@outlook.com **Tomas Månsson** tomas.mansson93@gmail.com  
2 Teststrategi

SCRUM-möte för att poängsätta User Stories och samla tankar och idéer inför sprinten.

Utforskande testning för att bekanta oss med systemet. Fokus ligger på Automatisering av User Stories samt visa på vad som är gjort för produktägare.

### 2.1 Testobjekt

Fyra i Rad WebbAPP

## User Stories

|  |  |
| --- | --- |
| **[US01]** | As a user I want the application to follow the game rules, so that I can't cheat |
| **[US02]** | As a user I want the application to pronounce a winner when 4 is connected, so that the winner can celebrate |
| **[US03]** | As a user I want the application to tell me when I lost |
| **[US04]** | As a user I want the application to tell me when it is a draw. |
| **[US05]** | As a user I want the normal bot to have some randomness in its game choices, so that I can improve my own game |
| **[US06]** | As a user I want the dumb bot to play worse than the normal bot |
| **[US07]** | As a user I want to know how good this application's bots is compared to other applications |
| **[US08]** | As a user I want the application to be stable so that my game doesn't get interrupted |
| **[US09]** | As a user I want the application to look compelling so that I can recommend it to my little sister. |
| **[US10]** | As a user I want the application to follow the correct win conditions, so that I can win |

## 3 Testfall

### 3.1 Testfall – Icke Funktionella

Dessa är inkluderade i Testmatrisen

### 3.2 Testmatris

Se bifogat Excel-dokument: Matris - User Stories - FyraiRad- Case 2 Sprint 1.xlsx

### 3.3 Täckning

N/A

## 4 Tillvägagångssätt

### 4.1 Testnivåer

Automatiserade tester kategoriseras som **Systemtest**

De kan även användas för **Acceptans**- och **regressionstest** vid senare tillfälle.

### 4.2 Testtyper

Utforskande testning  
Automatiserad testning

### 4.3 Beroenden

Samtliga beroenden är inkluderade i repositoryn på: <https://github.com/Danadude/Case2>

Repositoryn är privat, kontakta Dan Olsen för tillgång

### 4.4 Roller, ansvar och utbildning

**SCRUM-Master:** Dan Olsen

**Members:** Christoffer Sundman Yoshida, David Kozak, Tomas Månsson  
  
**Utbildare:** Benjamin Berglund, Thomas Frank

## 5 Testmiljö och verktyg

### 5.1 Testmiljö

Testmiljön finns på GitHub repositoryn: <https://github.com/Danadude/Case2>

Den består av samtlig källkod och en Nodeserver.

Notera att den är privat, kontakta Dan Olsen för tillgång.

### 5.2 Testdata

Se respektive gherkin-scenario.

## 6 Automatisering

Automatisering sker i Selenium via Selenium – Cucumber - JS

## 7 Ändringshantering

GitHub och Monday.com, Slack för kommunicering inför eventuella ändringar.

## 8 Risker

Hela SCRUM-gruppen är relativt ny på området automatisering, detta kan ge utslag i hur mycket som klaras av i Sprinten. Vi har dock tagit höjd för detta med poängsummorna på respektive automationspuls.