Testy wewnętrzne

Projekt: Liga podwórkowa

[**Wstęp**](#_heading=h.d69rvd92iba6) **1**

[Scenariusze testowe](#_heading=h.gk6jq4ojj4wo) **2**

[T01: Wyświetlanie strony www](#_heading=h.6mpujcu1i6yz) 2

[T02: Wyświetlanie meczów ligi](#_heading=h.2rfpddy19je2) 2

[T03: Wyświetlanie tabeli ligi](#_heading=h.1fc2h7k72fl) 3

[T04: Wyświetlanie drużyn](#_heading=h.alj8hkyczss5) 3

[T05: Wyszukanie drużyny](#_heading=h.q1zmq9k8lgll) 3

[T06: Wyświetlenie szczegółów drużyny](#_heading=h.tsdfmrxlbavp) 4

[T07: Wyświetlanie szczegółów meczu](#_heading=h.9daqd5pq6xpj) 4

[T08: Logowanie się do systemu](#_heading=h.ju8fa4w1dc3i) 5

[T09: Dodanie nowego sportu](#_heading=h.jwyyzsncseep) 6

[T10: Dodanie nowej ligi](#_heading=h.2wt8nxczn9xd) 8

[T11: Dodanie drużyny](#_heading=h.li6pv4yqsgdu) 10

[T12: Dodanie meczu](#_heading=h.ukq6tyccl9j5) 13

[T13: Dodanie notatki](#_heading=h.9iki47p98457) 16

[T14 : Poprawność wyświetlania meczów (stały zestaw danych)](#_heading=h.j7fhzcrkro1b) 18

[T15: Poprawność wyświetlania tabeli ligi (stały zestaw danych)](#_heading=h.dyf2ziey9618) 19

## Wstęp

Manualne testy wewnętrzne przeprowadzane były w trakcie rozwoju aplikacji. Ich celem było sprawdzanie poprawności działania aplikacji w trakcie jej zmian.

Przeprowadzano je z poziomu admina.

Testowanie odbywało się na dwóch rodzajach danych:

* Stały zestaw danych obejmuje dodanie 1 sportu, 2 lig (składających się odpowiednio z 10 i 6 drużyn), dodanie tych drużyn, dodanie meczów tych drużyn w 2 kolejkach (łącznie 16 meczów).
* Zmienny zestaw danych (który jest usuwany po ich przetestowaniu) zakłada dodanie 1 sportu, 1 ligi, 4 drużyn i 2 meczów, dodawanie ogłoszeń. Na tej podstawie są sprawdzane podstawowe funkcjonalności aplikacji w trakcie jej rozwoju, poprawności wprowadzanych danych itd.

## Scenariusze testowe

### T01: Wyświetlanie strony www

**Warunki początkowe:**

* Istnieje strona <http://amatorskaligapodworkowa.pythonanywhere.com/>

**Scenariusz testowy:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Akcja** | **Spodziewany rezultat** | **Poprawność wykonania** |
| Otwórz w przeglądarce adres URL <http://amatorskaligapodworkowa.pythonanywhere.com/> | Pojawiła się strona główna (nagłówek strony zawiera napis Liga Podwórkowa z grafiką, istnieją przyciski: Home, Mecze, Tabela, Drużyny, Zgłoś Wynik Meczu, Logowanie) | **PASS**  **FAIL** |
| jw. System operacyjny Windows10 Home wersja 1909, przeglądarka Chrome, wersja 81.0.4044.138 (64-bitowa) | jw | **PASS**  **FAIL** |
| jw. System operacyjny Windows10 Home wersja 1909, przeglądarka Microsoft Edge 44.18362.449.0 | jw | **PASS**  **FAIL** |
| jw. System operacyjny Windows7 Home Premium, przeglądarka Chrome wersja 81.0.4044.138 (32-bitowa) | jw | **PASS**  **FAIL** |
| jw. System operacyjny Windows7 Home Premium, przeglądarka Internet Explorer 11 (11.0.9600.19596) | jw | **PASS**  **FAIL** |
| jw. System operacyjny Windows7 Home Premium, przeglądarka Firefox Browser wersja 76.0.1 (32 bity) | jw | **PASS**  **FAIL** |

### T02: Wyświetlanie meczów ligi

**Warunki początkowe:**

* Istnieje liga “Amatorska Liga Podwórkowa Piłki Nożnej”, w której są 2 kolejki, w każdej kolejce co najmniej 2 mecze

**Scenariusz testowy:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Akcja** | **Spodziewany rezultat** | **Poprawność wykonania** |
| Otwórz w przeglądarce adres URL <http://amatorskaligapodworkowa.pythonanywhere.com/> | Wyświetla się strona główna aplikacji | **PASS**  **FAIL** |
| W menu górnym wybierz opcję „Mecze” | Rozwija się lista lig do wyboru | **PASS**  **FAIL** |
| Po wyświetleniu lig do wyboru, wybierz ligę “Amatorska Liga Podwórkowa Piłki Nożnej” | Wyświetla się strona z meczami ligi, zawiera 2 tabele: Kolejka 1 oraz Kolejka 2. W każdej z tabel prezentowane są kolumny: Data, Gospodarz, Wynik, Gość | **PASS**  **FAIL** |

### T03: Wyświetlanie tabeli ligi

**Warunki początkowe:**

* Istnieje liga “Amatorska Liga Podwórkowa Piłki Nożnej”, w której wprowadzonych jest co najmniej 5 meczów

**Scenariusz testowy:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Akcja** | **Spodziewany rezultat** | **Poprawność wykonania** |
| Otwórz w przeglądarce adres URL <http://amatorskaligapodworkowa.pythonanywhere.com/> | Wyświetla się strona główna aplikacji | **PASS**  **FAIL** |
| W menu górnym wybierz opcję „Tabela” | Rozwija się lista lig do wyboru | **PASS**  **FAIL** |
| Po wyświetleniu lig do wyboru, wybierz ligę “Amatorska Liga Podwórkowa Piłki Nożnej” | Wyświetla się strona z tabelą z listą drużyn, które miały mecze w lidze. Tabela zawiera kolumny: Miejsce, Nazwa drużyny, Mecze, Zwycięstwa, Remisy, Porażki, Bramki strzelone, Bramki stracone, Bilans bramek, Punkty. | **PASS**  **FAIL** |

### T04: Wyświetlanie drużyn

**Warunki początkowe:**

* Istnieją co najmniej 1 drużyna

**Scenariusz testowy:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Akcja** | **Spodziewany rezultat** | **Poprawność wykonania** |
| Otwórz w przeglądarce adres URL <http://amatorskaligapodworkowa.pythonanywhere.com/> | Wyświetla się strona główna aplikacji | **PASS**  **FAIL** |
| W menu górnym wybierz opcję „Drużyny” | Wyświetla się strona z drużynami. Znajduje się na niej wyszukiwarka drużyn oraz tabela drużyn z kolumnami: Nazwa pełna, Nazwa skrócona, Miejscowość. | **PASS**  **FAIL** |

### T05: Wyszukanie drużyny

**Warunki początkowe:**

* Istnieją co najmniej 2 drużyny:

- Tornado Klub Sportowy, Nazwa skrócona: Tornado KS, Miejscowość: Gortatowo;

- Tsunami Klub Sportowy, Nazwa skrócona: Tsunami KS, Miejscowość: Poznań

**Scenariusz testowy:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Akcja** | **Spodziewany rezultat** | **Poprawność wykonania** |
| Otwórz w przeglądarce adres URL <http://amatorskaligapodworkowa.pythonanywhere.com/> | Wyświetla się strona główna aplikacji | **PASS**  **FAIL** |
| W menu górnym wybierz opcję „Drużyny” | Wyświetla się strona z drużynami. Znajduje się na niej wyszukiwarka drużyn oraz tabela drużyn z kolumnami: Nazwa pełna, Nazwa skrócona, Miejscowość. | **PASS**  **FAIL** |
| W polu wyszukiwania wpisz „tsu” | Wyświetla się lista drużyn na której znajduje się tylko „Tsunami Klub Sportowy”. | **PASS**  **FAIL** |

### T06: Wyświetlenie szczegółów drużyny

**Warunki początkowe:**

* Istnieje liga “Amatorska Liga Podwórkowa Piłki Nożnej”, w której znajduje się co najmniej 1 drużyna.

**Scenariusz testowy:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Akcja** | **Spodziewany rezultat** | **Poprawność wykonania** |
| Otwórz w przeglądarce adres URL <http://amatorskaligapodworkowa.pythonanywhere.com/> | Wyświetla się strona główna aplikacji | **PASS**  **FAIL** |
| W menu górnym wybierz opcję „Drużyny” | Wyświetla się strona z drużynami. Znajduje się na niej wyszukiwarka drużyn oraz tabela drużyn z kolumnami: Nazwa pełna, Nazwa skrócona, Miejscowość. | **PASS**  **FAIL** |
| Kliknij w nazwę pełną wybranej drużyny | Wyświetla się strona ze szczegółami dotyczącymi drużyny (od góry): jej nazwa pełna, nazwa skrócona, siedziba, nazwa Ligi, oraz tabela rozegranych przez nią meczów z kolumnami: Data, Gospodarz, Wynik, Gość. | **PASS**  **FAIL** |

### T07: Wyświetlanie szczegółów meczu

**Warunki początkowe:**

* Istnieje liga “Amatorska Liga Podwórkowa Piłki Nożnej”, w której znajduje się mecz Nadleśnictwo Łopuchowo – Załadunek Team.

**Scenariusz testowy:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Akcja** | **Spodziewany rezultat** | **Poprawność wykonania** |
| Otwórz w przeglądarce adres URL <http://amatorskaligapodworkowa.pythonanywhere.com/> | Wyświetla się strona główna aplikacji | **PASS**  **FAIL** |
| W menu górnym wybierz opcję „Mecze” | Rozwija się lista mecze do wyboru | **PASS**  **FAIL** |
| Po wyświetleniu lig do wyboru, wybierz ligę “Amatorska Liga Podwórkowa Piłki Nożnej” | Wyświetla się strona z meczami ligi, zawiera 2 tabele: Kolejka 1 oraz Kolejka 2. W każdej z tabel prezentowane są kolumny: Data, Gospodarz, Wynik, Gość | **PASS**  **FAIL** |
| Kliknij w wynik meczu Nadleśnictwo Łopuchowo – Załadunek Team. | Wyświetla się strona ze szczegółami meczu (od góry): nazwa ligi, data spotkania, miejsce spotkania, informacja, w której kolejce mecz został rozegrany praz w tabeli jego wynik z liczbą goli strzelonych przez każdą z drużyn.  Pod tabelą znajdują się szczegóły meczu z tekstem komentarza. | **PASS**  **FAIL** |

### T08: Logowanie się do systemu

**Warunki początkowe:**

* Otworzona strona główna aplikacji
* Utworzone konto administratora.

**Scenariusz testowy:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Akcja** | **Spodziewany rezultat** | **Poprawność wykonania** |
| Kliknij na przycisk „Logowanie” | Pojawiła się strona Administracja Django i z 2 polami do wypełnienia: „Użytkownik” i „Hasło” oraz przycisk „Zaloguj się” | **PASS**  **FAIL** |
| Nie wypełnij formularza pozostawiając puste miejsca w polach:  Użytkownik =  Hasło =  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zaloguj się” | Wyświetli się informacja „Wypełnij to pole” wraz ze wskazaniem pustego miejsca | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz podając następujące dane (nieprawidłowe dla dodatkowego testowego użytkownika):  Użytkownik = kadmin  Hasło = Politechnika201920  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zaloguj się” | Pojawił się komunikat: Wprowadź poprawne dane w polach „użytkownik” i „hasło”. Uwaga: wielkość liter może mieć znaczenie. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz podając następujące dane (nieprawidłowe dla dodatkowego testowego hasła):  Użytkownik = admin  Hasło = Politechnika202020  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zaloguj się” | Pojawił się komunikat: Wprowadź poprawne dane w polach „użytkownik” i „hasło”. Uwaga: wielkość liter może mieć znaczenie. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz podając następujące dane (prawidłowe dla dodatkowego testowego użytkownika):  Użytkownik = admin  Hasło = Politechnika201920  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zaloguj się” | Wyświetla się główna strona aplikacji. | **PASS**  **FAIL** |

### T09: Dodanie nowego sportu

**Warunki początkowe:**

* Zalogowanie się do aplikacji jako admin (patrz T08)

**Scenariusz testowy:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Akcja** | **Spodziewany rezultat** | **Poprawność wykonania** |
| Na stronie Administracja Django kliknij na „Sports” | Nastąpiło przekierowanie do katalogu Sports | **PASS**  **FAIL** |
| Kliknij w przycisk: „Dodaj Sport” | Powinno nastąpić przekierowanie do katalogu Sports / Dodaj Sport, na której znajduje się formularz z polami do wypełnienia: „Sport Name” i „Description” (opis)”. Znajdują się również przyciski „Zapisz i dodaj nowy”, „Zapisz i kontynuuj edycję” i „Zapisz” | **PASS**  **FAIL** |
| Po powrocie na główną Administracja Django kliknij na przycisk „+ Dodaj” przy katalogu „Sports” | jw. | **PASS**  **FAIL** |
| Nie wypełniaj formularza pozostawiając puste miejsca w polach:  Sport Name =  Description =  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz i dodaj nowy” | Wyświetli się informacja „Proszę, popraw poniższe błędy” na górze strony oraz przy każdym z pustych pól formularza informacja: „To pole jest wymagane” | **PASS**  **FAIL** |
| Nie wypełniaj formularza pozostawiając puste miejsca w polach:  Sport Name =  Description =  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz i kontynuuj edycję” | jw. | **PASS**  **FAIL** |
| Nie wypełniaj formularza pozostawiając puste miejsca w polach:  Sport Name =  Description =  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | jw. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wpisując ręcznie w polu „Sport name” nazwę składającą się ponad 100 znaków.  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Brak możliwości ręcznego wprowadzenia ponad 100 znaków w polu „Sport name”. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wklejając w polu „Sport name” nazwę składającą się ponad 100 znaków.  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | W przypadku wklejania nazwy ponad zawierającej ponad 100 znaków, w polu „Sport name” zostanie wpisanych jedynie 100 znaków. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz podając następujące dane:  Sport name = Sport testowy  Description =  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz i dodaj nowy” | Wyświetliła się informacja „Prosimy poprawić poniższy błąd” na górze strony oraz przy polu formularza „Description” znajduje się informacja: „To pole jest wymagane” | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz podając następujące dane:  Sport name = Sport testowy  Description =  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz i kontynuuj edycję” | jw | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz podając następujące dane:  Sport name = Sport testowy  Description =  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | jw | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz podając następujące dane:  Sport name = Sport testowy  Description = sport wprowadzony dla testów  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz i dodaj nowy” | Pozostajemy w katalogu Sports / Dodaj sport z wypełnionym domyślnie polem Sport name: Football i pustym polem Description.  Na górnej belce znajduje się napis: „Sport „Sport testowy” został dodany pomyślnie. Można dodać kolejny sport poniżej.”  W katalogu Sports został dodany podkatalog o nazwie Sport testowy. Po kliknięciu w nazwę podkatalogu, otwiera się ten podkatalog z wprowadzonymi poprzednio danymi.  Sprawdzenie poprawności zapisu danych w podkatalogu. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz podając następujące dane:  Sport name = Sport testowy2  Description = sport2 wprowadzony dla testów  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz i kontynuuj edycję” | Nastąpiło przekierowanie do katalogu Sports / Sport testowy2. Na belce górnej pojawiła się informacja: Sport „Sport testowy2” został dodany pomyślnie. Poniżej możesz ponownie edytować.  Dodatkowo pojawiły się przyciski „Usuń” (poniżej formularza) oraz „Historia” w prawym górnym rogu oraz napis „Zmień sport” powyżej formularza.  Sprawdzenie poprawności zapisu danych w podkatalogu. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz podając następujące dane:  Sport name = Sport testowy3  Description = sport3 wprowadzony dla testów  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Nastąpiło przekierowanie do katalogu Sports. Został w nim dodany podkatalog o nazwie Sport testowy3. Po kliknięciu w nazwę podkatalogu, otwiera się ten podkatalog z wprowadzonymi poprzednio danymi. Sprawdzenie poprawności zapisu danych w podkatalogu. | **PASS**  **FAIL** |

### T10: Dodanie nowej ligi

**Warunki początkowe:**

* Zalogowanie się do aplikacji jako admin (patrz T08)

**Scenariusz testowy:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Akcja** | **Spodziewany rezultat** | **Poprawność wykonania** |
| Na stronie Administracja Django kliknij na „Leagues” | Nastąpiło przekierowanie do katalogu Leagues | **PASS**  **FAIL** |
| Kliknij w przycisk: „Dodaj League” | Nastąpiło przekierowanie do katalogu Leagues / Dodaj League, na której znajduje się formularz z polami do wypełnienia: „League Name” i „Season” oraz polem z listą do wyboru „Sport”. Znajdują się również przyciski „Zapisz i dodaj nowy”, „Zapisz i kontynuuj edycję” i „Zapisz” | **PASS**  **FAIL** |
| Po powrocie na główną Administracja Django kliknij na przycisk „+ Dodaj” przy katalogu „Leagues” | jw. | **PASS**  **FAIL** |
| Nie wypełniaj formularza pozostawiając puste miejsca w polach:  League Name =  Season =  Sport =  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz i dodaj nowy” | Wyświetliła się informacja „Proszę, popraw poniższe błędy” na górze strony oraz przy każdym z pustych pól formularza informacja: „To pole jest wymagane”. | **PASS**  **FAIL** |
| Nie wypełniaj formularza pozostawiając puste miejsca w polach:  League Name =  Season =  Sport =  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz i kontynuuj edycję” | jw. | **PASS**  **FAIL** |
| Nie wypełniaj formularza pozostawiając puste miejsca w polach:  League Name =  Season =  Sport =  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | jw. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wpisując ręcznie w polu „League Name” nazwę składającą się ponad 100 znaków.  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Brak możliwości ręcznego wprowadzenia ponad 100 znaków w polu „League Name”. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wklejając w polu „League Name” nazwę składającą się ponad 100 znaków.  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | W przypadku wklejania nazwy ponad zawierającej ponad 100 znaków, w polu „League Name” zostanie wpisanych jedynie 100 znaków. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wpisując ręcznie w polu „Season” nazwę składającą się ponad 20 znaków.  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Brak możliwości ręcznego wprowadzenia ponad 20 znaków w polu „Season”. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wklejając w polu „Season” nazwę składającą się ponad 20 znaków  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | W przypadku wklejania nazwy ponad zawierającej ponad 20 znaków, w polu „Season” zostanie wpisanych jedynie 20 znaków. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz podając następujące dane:  League name = Liga testowa  Season = 2019-2020  Sport = Sport testowy (z listy)  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz i dodaj nowy” | Znajdujemy się w katalogu Sports / Dodaj league z nie wypełnionymi polami League name, Season i Sport.  Na górnej belce znajduje się informacja: League „Liga testowa” został dodany pomyślnie. Można dodać kolejny league poniżej.”  W katalogu Leagues został dodany podkatalog o nazwie Liga testowa 2019-2020. Po kliknięciu w nazwę podkatalogu, otwiera się ten podkatalog z wprowadzonymi poprzednio danymi.  Sprawdzenie poprawności wprowadzonych danych.  Na stronie głównej aplikacji po kliknięciu w przycisk „Mecze” i kliknięciu w Liga testowa pojawi się informacja, że dana strona nie istnieje Page not found (404)w polu wyboru Liga testowa. Tak samo dla przycisku „Tabela” (Ze względu na brak wprowadzonych drużyn i meczy w tej lidze). | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz podając następujące dane:  League name = Liga testowa2  Season = 2018-2019  Kliknij w znak „+” przy polu Sport. Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz i kontynuuj edycję” | Nastąpiło przekierowanie do katalogu Leagues / Liga testowa 2019-2020. Na belce górnej znajduje się informacja: League „Liga testowa2 2018-2019” został dodany pomyślnie. Poniżej możesz ponownie edytować.  W katalogu Leagues został dodany podkatalog o nazwie Liga testowa2 2019-2020. Po kliknięciu w nazwę podkatalogu, otwiera się ten podkatalog z wprowadzonymi poprzednio danymi.  Sprawdzenie poprawności zapisu danych w podkatalogu.  Na stronie głównej aplikacji po kliknięciu w przycisk „Mecze” i kliknięciu w Liga testowa2 pojawi się informacja, że dana strona nie istnieje Page not found (404)w polu wyboru Liga testowa2. Tak samo dla przycisku „Tabela” (Ze względu na brak wprowadzonych drużyn i meczy w tej lidze). | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz podając następujące dane:  League name = Liga testowa3  Season = 2017-2018  Sport = Sport testowy (z listy)  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Nastąpiło przekierowanie do katalogu Leagues. Na belce górnej pojawiła się informacja: League „Liga testowa3 2017-2018” został dodany pomyślnie..  W katalogu Leagues został dodany podkatalog o nazwie Liga testowa3 2017-2018. Po kliknięciu w nazwę podkatalogu, otwiera się ten podkatalog z wprowadzonymi poprzednio danymi.  Sprawdzenie poprawności zapisu danych w podkatalogu.  Na stronie głównej aplikacji po kliknięciu w przycisk „Mecze” i kliknięciu w Liga testowa3 pojawi się informacja, że dana strona nie istnieje Page not found (404)w polu wyboru Liga testowa3. Tak samo dla przycisku „Tabela” (Ze względu na brak wprowadzonych drużyn i meczy w tej lidze). | **PASS**  **FAIL** |

### T11: Dodanie drużyny

**Warunki początkowe:**

* Zalogowanie się do aplikacji jako admin (patrz T03)
* Wprowadzone do aplikacji „Sport testowy” i „Liga testowa”.

**Scenariusz testowy:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Akcja** | **Spodziewany rezultat** | **Poprawność wykonania** |
| Na stronie Administracja Django kliknij na „Teams” | Nastąpiło przekierowanie na stronę / Teams | **PASS**  **FAIL** |
| Kliknij w przycisk: „Dodaj Team” | Nastąpiło przekierowanie do katalogu Leagues / Dodaj team, na której znajduje się formularz z polami do wypełnienia: „Team name”, „Team short”, „Place” i „Comments” oraz polem do wyboru z listy: „League”.  Znajdują się również przyciski „Zapisz i dodaj nowy”, „Zapisz i kontynuuj edycję” i „Zapisz”. | **PASS**  **FAIL** |
| Po powrocie na główną Administracja Django kliknij na przycisk „+ Dodaj” przy katalogu „Teams” | jw. | **PASS**  **FAIL** |
| Nie wypełniaj formularza pozostawiając puste miejsca w polach:  League =  Team name =  Team short =  Place =  Comments =  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz i dodaj nowy” | Wyświetli się informacja „Proszę, popraw poniższe błędy” na górze strony oraz przy każdym z pustych pól formularza (z wyjątkiem Comments) informacja: „To pole jest wymagane” | **PASS**  **FAIL** |
| Nie wypełniaj formularza pozostawiając puste miejsca w polach:  League =  Team name =  Team short =  Place =  Comments =  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz i kontynuuj edycję” | Jw. | **PASS**  **FAIL** |
| Nie wypełniaj formularza pozostawiając puste miejsca w polach:  League =  Team name =  Team short =  Place =  Comments =  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Jw. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wpisując ręcznie w polu „Team name” nazwę składającą się ponad 100 znaków.  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Brak możliwości ręcznego wprowadzenia ponad 100 znaków w polu „Team name”. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wklejając w polu „Team name” nazwę składającą się ponad 100 znaków  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | W przypadku wklejania nazwy ponad zawierającej ponad 100 znaków, w polu „Team name” zostanie wpisanych jedynie 100 znaków. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wpisując ręcznie w polu „Team short” nazwę składającą się ponad 20 znaków.  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Brak możliwości ręcznego wprowadzenia ponad 20 znaków w polu „Team short”. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wklejając w polu „Team short” nazwę składającą się ponad 20 znaków  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | W przypadku wklejania nazwy ponad zawierającej ponad 20 znaków, w polu „Team short” zostanie wpisanych jedynie 20 znaków. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wpisując ręcznie w polu „Place” nazwę składającą się ponad 50 znaków.  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Brak możliwości ręcznego wprowadzenia ponad 50 znaków w polu „Place”. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wklejając w polu „Place” nazwę składającą się ponad 50 znaków  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | W przypadku wklejania nazwy ponad zawierającej ponad 50 znaków, w polu „Place” zostanie wpisanych jedynie 50 znaków. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz podając następujące dane:  League = wybierz z listy Liga testowa  Team name = Zespół testowy 1  Team short = TK1  Place = Miejsce1  Comments = komentarz1  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz i dodaj nowy” | Nastąpiło przekierowanie do katalogu Notes / Dodaj team. Na górnej belce pojawił się napis: „Team „Zespół testowy 1” został dodany pomyślnie. Można dodać kolejny team poniżej.”  Sprawdzenie poprawności zapisu danych w podkatalogu Teams/Zespół testowy 1.  Na stronie głównej aplikacji po kliknięciu w przycisk „Drużyny” jest wyświetlany Zespół testowy 1 w układzie: Nazwa pełna, Nazwa skrócona i Miejscowość. Po kliknięciu w „Zespól testowy 1” pojawi się informacja, że dana strona nie istnieje Page not found (404) – (ze względu na brak wprowadzonego przynajmniej jednego meczu dla tej drużyny). | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz powyższy z poprzedniego testu podając następujące dane:  League = wybierz z listy Liga testowa  Team name = Zespół testowy 2  Team short = TK2  Place = Miejsce2  Comments = brak  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz i kontynuuj edycję” | Nastąpiło przekierowanie do podkatalogu Teams/Zespół testowy 2. Na górnej belce pojawił się napis: „Team „Zespół testowy 2” został dodany pomyślnie. Poniżej możesz ponownie edytować.”  Sprawdzenie poprawności zapisu danych w podkatalogu Teams/Zespół testowy 2.  Na stronie głównej aplikacji po kliknięciu w przycisk „Drużyny” jest wyświetlany Zespół testowy 2 w układzie: Nazwa pełna, Nazwa skrócona i Miejscowość. Po kliknięciu w „Zespól testowy 2” pojawi się informacja, że dana strona nie istnieje Page not found (404) - (ze względu na brak wprowadzonego przynajmniej jednego meczu dla tej drużyny). | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz podając następujące dane:  League = wybierz z listy Liga testowa  Team name = Zespół testowy 3  Team short = TK3  Place = Miejsce3  Comments = komentarz3  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Nastąpiło przekierowanie do katalogu Teams. Na górnej belce pojawił się napis: „Team „Zespół testowy 3” został dodany pomyślnie. Można dodać kolejny team poniżej.”  Sprawdzenie poprawności zapisu danych w podkatalogu Teams/Zespół testowy 3.  Na stronie głównej aplikacji po kliknięciu w przycisk „Drużyny” jest wyświetlany Zespół testowy 3 w układzie: Nazwa pełna, Nazwa skrócona i Miejscowość. Po kliknięciu w „Zespól testowy 3” pojawi się informacja, że dana strona nie istnieje Page not found (404) - (ze względu na brak wprowadzonego przynajmniej jednego meczu dla tej drużyny). | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz podając następujące dane i nie wpisując nic w pole „Comments”:  League = wybierz z listy Liga testowa  Team name = Zespół testowy 4  Team short = TK4  Place = Miejsce4  Comments =  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Nastąpiło przekierowanie do katalogu Teams. Na górnej belce pojawił się napis: „Team „Zespół testowy 4” został dodany pomyślnie. Można dodać kolejny team poniżej.”  Sprawdzenie poprawności zapisu danych w podkatalogu Teams/Zespół testowy 4.  Na stronie głównej aplikacji po kliknięciu w przycisk „Drużyny” jest wyświetlany Zespół testowy 1 w układzie: Nazwa pełna, Nazwa skrócona i Miejscowość. Po kliknięciu w „Zespól testowy 4” pojawi się informacja, że dana strona nie istnieje Page not found (404) - (ze względu na brak wprowadzonego przynajmniej jednego meczu dla tej drużyny). | **PASS**  **FAIL** |

### T12: Dodanie meczu

**Warunki początkowe:**

* Zalogowanie się do aplikacji jako admin (patrz T08)
* Wprowadzone do aplikacji „Sport testowy” i „Liga testowa” oraz 4 zespołów testowych.

**Scenariusz testowy:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Akcja** | **Spodziewany rezultat** | **Poprawność wykonania** |
| Na stronie Administracja Django kliknij na „Matchs” | Nastąpiło przekierowanie na stronę / Matchs | **PASS**  **FAIL** |
| Kliknij w przycisk: „Dodaj Match” | Nastąpiło przekierowanie do katalogu Leagues / Dodaj match, na której znajduje się formularz z polami do wypełnienia: „Host team goals”, „Guest team goals”, „Round Game”, „Place” i „comments” i „Note” oraz z polami do wyboru: „League”, „Host Team” i „Guest team””.  Znajdują się również pola do wyboru: „Game date” – „Data” i „Game date” – „Czas” z domyślną wprowadzoną bieżącą datą i z kalendarzami do zmiany daty i aktualnej godziny.  Znajdują się również przyciski „Zapisz i dodaj nowy”, „Zapisz i kontynuuj edycję” i „Zapisz” | **PASS**  **FAIL** |
| Po powrocie na główną Administracja Django kliknij na przycisk „+ Dodaj” przy katalogu „Teams” | jw. | **PASS**  **FAIL** |
| Nie wypełniaj formularza pozostawiając puste miejsca w polach:  League =  Host team =  Guest team =  Host team goals =  Guest team goals =  Round game =  Data =  Czas =  Place =  Comments =  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz i dodaj nowy” | Wyświetli się informacja „Proszę, popraw poniższe błędy” na górze strony oraz przy każdym z pustych pól formularza (z wyjątkiem Comments) informacja: „To pole jest wymagane” | **PASS**  **FAIL** |
| Nie wypełniaj formularza pozostawiając puste miejsca w polach jw.:  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz i kontynuuj edycję” | Jw. | **PASS**  **FAIL** |
| Nie wypełniaj formularza pozostawiając puste miejsca w polach jw.:  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Jw. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wpisując ręcznie w polu „Host team goals” – ciąg znaków: gol!!!.  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Brak możliwości ręcznego wprowadzenia znaków gol!!! w polu: „Host team goals”. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wpisując ręcznie w polu „Host team goals” – liczbę ujemną -222  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Wyświetla się informacja „ Prosimy poprawić poniższy błąd” u góry strony, a przy polu „Host team goals” wyświetla się informacja, „Upewnij się, że ta wartość jest większa lub równa 0”. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wpisując ręcznie w polu „Host team goals” – liczbę 1111  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Brak wyświetlenia komentarza o błędzie przy polu „Host team goals”. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wpisując ręcznie w polu „Guest team goals” – ciąg znaków: gol!!!.  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Brak możliwości ręcznego wprowadzenia znaków gol!!! w polu: „Guest team goals”. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wpisując ręcznie w polu „Guest team goals” – liczbę ujemną -3  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Wyświetla się informacja „ Prosimy poprawić poniższy błąd” u góry strony, a przy polu „Guest team goals” wyświetla się informacja, „Upewnij się, że ta wartość jest większa lub równa 0”. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wpisując ręcznie w polu „Guest team goals” – liczbę 1111  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Brak wyświetlenia komentarza o błędzie przy polu „Guest team goals”. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wpisując ręcznie w polu „Round game” – ciąg znaków: „dziś???”.  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Brak możliwości ręcznego wprowadzenia znaków „dziś???” w polu: „Round game”. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wpisując ręcznie w polu „Round Game” – liczbę ujemną -1  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Wyświetla się informacja „ Prosimy poprawić poniższy błąd” u góry strony, a przy polu „Round game” wyświetla się informacja, „Upewnij się, że ta wartość jest większa lub równa 0”. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wpisując ręcznie w polu „Round game” – liczbę 3333  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Brak wyświetlenia komentarza o błędzie przy polu „Round game”. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wpisując ręcznie w polu „Place” nazwę składającą się ponad 50 znaków.  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Brak możliwości ręcznego wprowadzenia ponad 50 znaków w polu „Place”. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wklejając w polu „Place” nazwę składającą się ponad 50 znaków  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | W przypadku wklejania nazwy ponad zawierającej ponad 50 znaków, w polu „Place” zostanie wpisanych jedynie 50 znaków. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz podając następujące dane:  League = wybierz z listy: Liga testowa  Host team = wybierz z listy: Zespół testowy 1  Guest team = wybierz z listy: Zespół testowy 2  Host team goals = wartość domyślna 0  Guest team goals = wartość domyślna 0  Round game = wartość domyślna 1  Data = pozostaw wartość domyślną  Czas = pozostaw wartość domyślną  Place = Miejsce1  Comments = (pozostawione puste miejsce)  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz i dodaj nowy” | Nastąpiło przekierowanie do katalogu Matchs / Dodaj match. Na górnej belce pojawił się napis: „Match „Zespół testowy 1-Zespół testowy 2 0:0” został dodany pomyślnie. Można dodać kolejny match poniżej.”  Na stronie głównej aplikacji po kliknięciu w przycisk „Mecze” i wyborze z listy: „Lista testowa” są wyświetlane rozegrane mecze z tej ligi w układzie: Kolejka, Data, Gospodarz, Wynik, Gość.  Na stronie głównej aplikacji po kliknięciu w przycisk „Tabela” i wyborze z listy: „Lista testowa” jest wyświetlana tabela prezentująca wyniki osiągnięte przez zespoły w danym sezonie (w tym wypadku będzie to tabela dla 2 zespołów: Zespół testowy 1 i Zespół testowy 2 mające rozegrany 1 mecz, mające po 1 punkcie i 0 strzelonych i straconych bramek). Tabela jest wyświetlana w układzie: Miejsce, Nazwa drużyny, Mecze, Zwycięstwa, Remisy, Porażki, Bramki strzelone, Bramki stracone, Bilans bramek, Punkty.  Sprawdzenie poprawności zapisu danych w podkatalogu Zespół testowy 1-Zespół testowy 2 0:0 i na stronie głównej w zakładkach Mecze i Tabela. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz powyższy z poprzedniego testu podając następujące dane:  testowa  Host team = wybierz z listy: Zespół testowy 3  Guest team = wybierz z listy: Zespół testowy 4  Host team goals = 3  Guest team goals = 2  Round game = 2  Data = wybierz datę z kalendarza  Czas = pozostaw wartość domyślną  Place = Miejsce3  Comments = komentarz3  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz i kontynuuj dalej” | Nastąpiło przekierowanie do podkatalogu Teams/ Zespół testowy 3-Zespół testowy 4 3:2. Na górnej belce pojawił się napis: „Match „Zespół testowy 3-Zespół testowy 4 3:2” został dodany pomyślnie. Poniżej możesz ponownie edytować.” Dodatkowo pojawiły się przyciski „Historia” i „Usuń”.  Na stronie głównej aplikacji po kliknięciu w przycisk „Mecze” i wyborze z listy: „Lista testowa” są wyświetlane rozegrane mecze z tej ligi (w tym przypadku 2 mecze w 2 kolejkach) w układzie: Kolejka, Data, Gospodarz, Wynik, Gość.  Na stronie głównej aplikacji po kliknięciu w przycisk „Tabela” i wyborze z listy: „Lista testowa” jest wyświetlana tabela prezentująca wyniki osiągnięte przez zespoły w danym sezonie (w tym wypadku będzie to tabela dla 4 zespołów i 2 meczów. Tabela jest wyświetlana w układzie: Miejsce, Nazwa drużyny, Mecze, Zwycięstwa, Remisy, Porażki, Bramki strzelone, Bramki stracone, Bilans bramek, Punkty.  Sprawdzenie poprawności zapisu danych w podkatalogu Zespół testowy 3-Zespół testowy 4 3:2 i na stronie głównej w zakładkach Mecze i Tabela. | ***PASS***  ***FAIL*** |
| Bez zmiany danych w tym formularzu zatwierdź powyższy formularz przyciskiem „Zapisz”. | Nastąpiło przekierowanie do katalogu Matchs. Na górnej belce pojawił się napis: „Match „Zespół testowy 3-Zespół testowy 4 3:2” został pomyślnie zmieniony.  Sprawdzenie poprawności zapisu danych w podkatalogu Zespół testowy 3-Zespół testowy 4 3:2 i na stronie głównej w zakładkach Mecze i Tabela. | … |
| … | … | … |

### T13: Dodanie notatki

**Warunki początkowe:**

* Zalogowanie się do aplikacji jako admin (patrz T08)

**Scenariusz testowy:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Akcja** | **Spodziewany rezultat** | **Poprawność wykonania** |
| Na stronie Administracja Django kliknij na „Notes” | Nastąpiło przekierowanie na stronę / Notes | **PASS**  **FAIL** |
| Kliknij w przycisk: „Dodaj Note” | Nastąpiło przekierowanie do katalogu Leagues / Dodaj note, na której znajduje się formularz z polami do wypełnienia: „Title” i „Note” oraz polami do wyboru: „Author”.  Znajdują się również pola do wyboru: „Publish date” – „Data” i „Publish date” – „Czas” z domyślną wprowadzoną bieżącą datą i z kalendarzami do zmiany daty i aktualnej godziny.  Znajdują się również przyciski „Zapisz i dodaj nowy”, „Zapisz i kontynuuj edycję” i „Zapisz” | **PASS**  **FAIL** |
| Po powrocie na główną Administracja Django kliknij na przycisk „+ Dodaj” przy katalogu „Notes” | jw. | **PASS**  **FAIL** |
| Nie wypełniaj formularza pozostawiając puste miejsca w polach:  Data =  Czas =  Title =  Note =  Author =  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz i dodaj nowy” | Wyświetliła się informacja „Proszę, popraw poniższe błędy” na górze strony oraz przy każdym z pustych pól formularza (z wyjątkiem Note) informacja: „To pole jest wymagane” | **PASS**  **FAIL** |
| Nie wypełniaj formularza pozostawiając puste miejsca w polach:  Data =  Czas =  Title =  Note =  Author =  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz i kontynuuj edycję” | Jw. | **PASS**  **FAIL** |
| Nie wypełniaj formularza pozostawiając puste miejsca w polach:  Data =  Czas =  Title =  Note =  Author =  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Jw. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wpisując ręcznie w polu „Data” nazwę w nieprawidłowym formacie 23-05-2020.  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Wyświetliła się informacja „Proszę, popraw poniższe błędy” na górze strony oraz przy polu formularza informacja: „Wpisz poprawną datę”. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wpisując ręcznie w polu „Czas” nazwę w nieprawidłowym formacie 15.11.  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Wyświetliła się informacja „Proszę, popraw poniższe błędy” na górze strony oraz przy polu formularza informacja: „Wpisz poprawną godzinę”. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz podając wpisując ręcznie w polu „Title” nazwę składającą się ponad 50 znaków.  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Brak możliwości ręcznego wprowadzenia ponad 50 znaków w polu „Title”. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wklejając w polu „Title” nazwę składającą się ponad 50 znaków.  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | W przypadku wklejania nazwy ponad zawierającej ponad 50 znaków, w polu „Title” zostanie wpisanych jedynie 50 znaków. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wpisując ręcznie w polu „Note” nazwę składającą się ponad 500 znaków.  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Brak możliwości ręcznego wprowadzenia ponad 500 znaków w polu „Note”. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz wklejając w polu „Note” nazwę składającą się ponad 500 znaków.  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | W przypadku wklejania nazwy ponad zawierającej ponad 500 znaków, w polu „Note” zostanie wpisanych jedynie 500 znaków. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz podając następujące dane:  Data = wybór z kalendarza (np. 23.05.2020)  Czas = 15:11  Title = Test notatki1  Note = Pierwsza notatka testowa  Author = wybór z listy (np. admin)  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz i dodaj nowy” | Nastąpiło przekierowanie do katalogu Notes / Dodaj note. Na górnej belce pojawi się napis: „Note „Test notatki1” został dodany pomyślnie. Można dodać kolejny note poniżej.”  Na stronie głównej aplikacji wyświetli się tekst:  Test notatki1 (nagłówek)  Pierwsza notatka testowa (treść notatki)  Dodane 23 maja 2020 15:11 przez: admin  Sprawdzenie poprawności zapisu danych w podkatalogu Tekst notatki1 i na stronie głównej. | **PASS**  **FAIL** |
| Wypełnij formularz (wyświetlony w poprzednim) podając następujące dane:  Data = wybór z kalendarza (np. 23.05.2020)  Czas = pozostawienie czasu domyślnego  Title = Test notatki2  Note = Druga notatka testowa  Author = wybór z listy (np. admin)  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz i kontynuuj edycję” | Nastąpiło przekierowanie do nowo utworzonego podkatalogu katalogu Notes / Test notatki2.  Na górnej belce pojawiła się informacja: „Note „Test notatki2” został dodany pomyślnie. Poniżej możesz ponownie edytować.  Dodatkowo pojawiły się przyciski „Usuń” (poniżej formularza) oraz Historia w prawym górnym rogu oraz napis „Zmień note” powyżej formularza.  Na stronie głównej aplikacji wyświetli się tekst:  Test notatki2 (nagłówek)  Pierwsza notatka testowa (treść notatki)  Dodane (aktualna data) przez: admin  Sprawdzenie poprawności zapisu danych w podkatalogu Tekst notatki1 i na stronie głównej. | **PASS**  **FAIL** |
| Po powrocie na główną Administracja Django kliknij na przycisk „+ Dodaj” przy katalogu „Notes” i wypełnij formularz podając następujące dane:  Data = pozostawienie daty domyślnej  Czas = pozostawienie czasu domyślnego  Title = Test notatki3  Note = Trzecia notatka testowa  Author = wybór z listy (np. admin)  Zatwierdź formularz przyciskiem „Zapisz” | Nastąpiło przekierowanie do katalogu Notes. Na belce górnej pojawiła się informacja: „Note „Test notatki3” został dodany pomyślnie.  W katalogu Notes został dodany podkatalog o nazwie „Tekst notatki3”. Po kliknięciu w nazwę podkatalogu, otwiera się ten podkatalog z wprowadzonymi poprzednio danymi.  Na stronie głównej aplikacji wyświetli się tekst:  Test notatki2 (nagłówek)  Pierwsza notatka testowa (treść notatki)  Dodane (aktualna data) przez: admin  Sprawdzenie poprawności zapisu danych w podkatalogu Tekst notatki1 i na stronie głównej. | **PASS**  **FAIL** |

### T14 : Poprawność wyświetlania meczów (stały zestaw danych)

**Warunki początkowe:**

* Wprowadzone:

- 1 sport Football do aplikacji.

- 2 ligi do aplikacji („Amatorska Liga Podwórkowa Piłki Nożnej” i „Zaawansowana Liga Podwórkowa Piłki Nożnej”)

- 10 zespołów do pierwszej z lig,

- 6 zespołów do drugiej z lig,

- dla pierwszej z lig 10 meczów (po 5 w 2 kolejkach)

- dla drugiej z lig 6 meczów (po 3 w 2 kolejkach)

**Scenariusz testowy:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Akcja** | **Spodziewany rezultat** | **Poprawność wykonania** |
| Otwórz w przeglądarce adres URL <http://amatorskaligapodworkowa.pythonanywhere.com/> | Pojawiła się strona główna (nagłówek strony zawiera napis Liga Podwórkowa z grafiką, istnieją przyciski: Home, Mecze, Tabela, Drużyny, Zgłoś Wynik Meczu, Logowanie) | **PASS**  **FAIL** |
| W menu górnym wybierz opcję „Mecze” | Rozwija się lista lig do wyboru | **PASS**  **FAIL** |
| Po wyświetleniu lig do wyboru, wybierz ligę “Amatorska Liga Podwórkowa Piłki Nożnej” | Wyświetla się strona z meczami ligi, zawiera 2 tabele: Kolejka 1 oraz Kolejka 2. W każdej z tabel prezentowane są kolumny: Data, Gospodarz, Wynik, Gość  Sprawdzenie zgodności wyników w tabeli i w wprowadzonych do aplikacji. | **PASS**  **FAIL** |
| Po wyświetleniu lig do wyboru, wybierz ligę “Amatorska Liga Podwórkowa Piłki Nożnej” | Wyświetla się strona z meczami ligi, zawiera 2 tabele: Kolejka 1 oraz Kolejka 2. W każdej z tabel prezentowane są kolumny: Data, Gospodarz, Wynik, Gość  Sprawdzenie zgodności wyników w tabeli i w wprowadzonych do aplikacji. | **PASS**  **FAIL** |
| Po wyświetleniu lig do wyboru, wybierz ligę “Zaawansowana Liga Podwórkowa Piłki Nożnej” | jw. | **PASS**  **FAIL** |

### T15: Poprawność wyświetlania tabeli ligi (stały zestaw danych)

**Warunki początkowe:**

* Wprowadzone:

- 1 sport Football do aplikacji.

- 2 ligi do aplikacji („Amatorska Liga Podwórkowa Piłki Nożnej” i „Zaawansowana Liga Podwórkowa Piłki Nożnej”)

- 10 zespołów do pierwszej z lig,

- 6 zespołów do drugiej z lig,

- dla pierwszej z lig 10 meczów (po 5 w 2 kolejkach)

- dla drugiej z lig 6 meczów (po 3 w 2 kolejkach)

* Przeliczenie w Excelu (ewentualnie „ręczne”) danych do tabeli dla każdej z lig, które powinny znajdować się w tabeli, wraz z kolejnością

**Scenariusz testowy:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Akcja** | **Spodziewany rezultat** | **Poprawność wykonania** |
| Otwórz w przeglądarce adres URL <http://amatorskaligapodworkowa.pythonanywhere.com/> | Pojawiła się strona główna (nagłówek strony zawiera napis Liga Podwórkowa z grafiką, istnieją przyciski: Home, Mecze, Tabela, Drużyny, Zgłoś Wynik Meczu, Logowanie) | **PASS**  **FAIL** |
| W menu górnym wybierz opcję „Tabele” | Rozwija się lista lig do wyboru | **PASS**  **FAIL** |
| Po wyświetleniu lig do wyboru, wybierz ligę “Amatorska Liga Podwórkowa Piłki Nożnej” | Wyświetla się strona z tabelą z listą drużyn, które miały mecze w lidze. Tabela zawiera kolumny: Miejsce, Nazwa drużyny, Mecze, Zwycięstwa, Remisy, Porażki, Bramki strzelone, Bramki stracone, Bilans bramek, Punkty.  Sprawdzenie zgodności prezentacji wyników i kolejności drużyn z przeliczonymi danymi. | **PASS**  **FAIL** |
| Po wyświetleniu lig do wyboru, wybierz ligę “Zaawansowana Liga Podwórkowa Piłki Nożnej” | jw | **PASS**  **FAIL** |