Федеральное государственное образовательное бюджетное   
учреждение высшего образования

**«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»**

**(Финуниверситет)**

**Факультет Информационных технологий и анализа больших данных**

**СЕМИНАРСКАЯ РАБОТА**

**по дисциплине** «Управление качеством программных систем»

**на тему:** «Ручное тестирование веб-приложения figma»

**Выполнила студент** 3 курса, группы ПИ21-7,

формы обучения \_\_\_\_\_очной\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_Соболева Элин Петровна\_\_\_\_\_\_\_\_

**Проверил преподаватель:**

Клочков Е.Ю.

|  |
| --- |
| Дата: 11 марта 2024г. |
|  |

Москва 2024 г.

Оглавление

[Введение 3](#_Toc166267235)

[1. Тест-план. 3](#_Toc166267236)

[2. Отчет по тестированию. 5](#_Toc166267237)

# Введение

В современном мире дизайна и разработки интерфейсов, инструменты для совместной работы играют критически важную роль. Figma, являясь одним из лидеров в этой области, предоставляет мощные возможности для дизайнеров и разработчиков по всему миру, позволяя им создавать, прототипировать и обмениваться дизайн-проектами в режиме реального времени. Чтобы обеспечить бесперебойную работу и высокую производительность приложения, необходимо проведение тщательного ручного тестирования.

Ручное тестирование приложения Figma охватывает различные аспекты: от проверки функциональности инструментов редактирования и совместной работы до оценки пользовательского интерфейса и удобства использования. Это включает в себя проверку стабильности работы приложения при многопользовательском доступе, тестирование интеграции с другими сервисами, а также оценку обратной совместимости с предыдущими версиями проектов.

Цель данной статьи — дать подробное понимание важности и методик ручного тестирования в контексте приложения Figma. Мы рассмотрим ключевые аспекты, на которые должно быть направлено внимание тестировщиков, обсудим вызовы, с которыми они могут столкнуться, и предложим лучшие практики для эффективного тестирования. Это позволит не только гарантировать работоспособность ключевых функций, но и улучшить общее качество взаимодействия пользователей с приложением.

1. Тест-план.

1. Объекты тестирования

* Комментирование в дизайн-проектах
* Создание и применение стилей текста
* Использование плагинов для импорта данных
* Экспорт ассетов
* Создание интерактивных прототипов
* Редактирование и обновление компонентов

2. Цели тестирования

* Подтвердить, что все ключевые функции работают согласно спецификациям.
* Обеспечить, что изменения в компонентах корректно применяются и отображаются во всех инстанциях.
* Гарантировать, что интерфейс пользователя интуитивно понятен и функционален.

3. Критерии начала и завершения тестирования

* Тестирование начнётся после того, как все тестовые сценарии будут разработаны и все тестовые данные будут готовы.
* Тестирование завершится, когда все пункты тест-кейсов будут выполнены, и все найденные дефекты будут устранены или зафиксированы для дальнейшей работы.

4. Методы тестирования

* Ручное тестирование будет проводиться на последней версии Figma на различных платформах (Windows, macOS, веб-версия).
* Тесты будут включать проверки функциональности, интерфейса и интеграции с другими инструментами и сервисами.

| **ID Тест-кейса** | **Заголовок** | **Шаги тестирования** | **Ожидаемый результат** |
| --- | --- | --- | --- |
| TC1.1 | Добавление комментария к дизайну | Открыть дизайн-проект, выбрать объект, добавить комментарий и опубликовать | Комментарий виден участникам |
| TC1.2 | Создание и применение стиля текста | Выделить текст, настроить параметры, создать и применить стиль | Стиль текста создан и доступен |
| TC1.3 | Использование плагина для импорта данных | Открыть плагин, следовать инструкциям для импорта, применить данные | Данные импортированы и применены |
| TC2.1 | Экспорт ассетов из Figma | Выделить ассеты, настроить параметры экспорта и выполнить экспорт | Ассеты экспортированы |
| TC2.2 | Создание интерактивного прототипа | Выделить объект, настроить переходы, протестировать интерактивность | Прототип интерактивен |
| TC3.1 | Редактирование и обновление компонента | Выделить компонент, внести изменения, сохранить и проверить обновления во всех использованиях | Компонент обновлён во всех инстанциях |

7. Ресурсы

* Доступ к актуальной версии Figma.
* Тестовые аккаунты с различными уровнями доступа.

8. Управление рисками

* Возможные задержки в работе серверов Figma могут повлиять на доступность функций.
* Необходимость обновления документации и тестовых сценариев в ответ на быстро меняющиеся функции приложения.

9. Приложения

* Детализированные описания тест-кейсов.
* Чек-листы для каждого тест-кейса.

# 2. Отчет по тестированию.

Отчет по тестированию приложения Figma

Дата тестирования: 10 мая 2024 года

Версия приложения: Figma v105.1

Платформы тестирования: Windows 10, macOS Catalina, веб-версия в Chrome и Safari

Обзор

Тестирование было направлено на проверку основных функциональностей приложения Figma, включая комментирование в дизайн-проектах, создание и применение стилей текста, использование плагинов для импорта данных, экспорт ассетов, создание интерактивных прототипов и редактирование компонентов. Основная цель состояла в оценке удобства использования, корректности работы функций и их соответствии с потребностями пользователей.

Выполненные тест-кейсы

1. Добавление комментария к дизайну (TC1.1)

- Результат: Успешно. Комментарий был добавлен к выбранному объекту и корректно отображается для всех участников проекта.

2. Создание и применение стиля текста (TC1.2)

- Результат: Успешно. Стиль текста был создан и доступен для применения в дизайн-проекте.

3. Использование плагина для импорта данных (TC1.3)

- Результат: Успешно. Данные были успешно импортированы и корректно отображены в дизайне.

4. Экспорт ассетов из Figma (TC2.1)

- Результат: Успешно. Ассеты были экспортированы в выбранном формате и соответствуют установленным параметрам.

5. Создание интерактивного прототипа (TC2.2)

- Результат: Успешно. Интерактивный прототип был создан, и все настроенные взаимодействия работают корректно.

6. Редактирование и обновление компонента (TC3.1)

- Результат: Успешно. Компонент был отредактирован, обновлен и изменения корректно отображаются во всех инстанциях.

Выявленные дефекты

- Дефект 1: В процессе тестирования интерактивного прототипа (TC2.2) обнаружены задержки в отклике на взаимодействия при использовании Safari на macOS. Необходимо дополнительное исследование для выявления причины.

- Дефект 2: При экспорте ассетов (TC2.1) нашлись незначительные расхождения в цветопередаче при использовании разных форматов файлов. Рекомендуется провести дополнительные тесты для определения оптимальных настроек экспорта.

Заключение

Тестирование подтвердило высокую эффективность и корректность работы приложения Figma в ключевых функциях. Несмотря на обнаруженные мелкие дефекты, приложение продемонстрировало свою надежность и удобство для пользователей. Рекомендуется устранить выявленные дефекты и продолжить мониторинг производительности приложения, особенно в различных браузерах и операционных системах, для обеспечения оптимальной работы и пользовательского опыта.