|  |
| --- |
| ***Gioco Mania*** |
|  |

****

|  |
| --- |
| COORDINATORE DEL PROGETTO: |
| Prof.re Andrea de Lucia |

|  |  |
| --- | --- |
| PARTECIPANTI AL PROGETTO: | |
| Anagrafica | Matricola |
| Cuomo Enrico | 0512103590 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REVISION HISTORY: | |  |  |
| Data | Versione | Descrizione | Autore |
| 16/01/19 1.0.0 | | Test Planning | Enrico Cuomo |
|  | |  |  |

1. *Introduzione*

Il testing è una tecnica che ha lo scopo di rompere il sistema, cioè quello di identificare errori con l'obiettivo di evitare che si presentino durante l'utilizzo del software da parte dell'utente, e non quello di garantire che il codice sia corretto. In altre parole si cerca di creare quanti più fallimenti o stati erronei possibili in modo pianificato per consentire agli sviluppatori di correggerli prima che il prodotto sia consegnato al cliente. Lo scopo di questo documento è quello di descrivere e pianificare l'attività di testing su determinate funzionalità del sistema C.U.S. con l'obiettivo di individuare errori mediante tecniche di testing.

1. *Relationship to other documents*

Il testing è l’attività che cerca le differenze tra il comportamento osservato e i requisiti raccolti che sono specificati nel Requirement Analysis Document (RAD) a cui, per tale motivo, si fa riferimento.

Inoltre, le unità candidate per il test sono scelte dalla decomposizione in sottosistemi specificata nel System Design Document(SDD).

1. *System Overview*

Come specificato nel SDD è stato scelto di suddividere il sistema in tre sottosistemi, seguendo l’architettura “Model-View-Controller”. Il sottosistema che si è scelto di testare riguarda il “Model” che gestisce la persistenza dei dati memorizzati nel sistema.

1. *Features to be tested/not to be tested*

**Le funzionalità che verranno testate sono:**

**Model\_Autenticazione**

Login Utente

Registrazione Utente

Modifica Utente

**Model\_Commenta**

Inserisci Commento

Modifica Commento

Elimina Commneto

**Model\_Aministratore**  
Inserisci news

Modifica news

Inserisci gioco

Modifica Gioco

**Model\_Utente registrato**

Prenotazione gioco

Acquista gioco

**Le funzionalità che non verranno testato sono:**

Logout Utente

Visualizza Info Utente

Visualizza Info Admin  
Visualizza Giochi Disponibili

1. *Pass/Fail criteria*

Per permettere la pianificazione e la ripetibilità dei test case, si è deciso di usare le classi di equivalenza, che permettono di testare una componente su tutti i possibili input, errati e non, prendendo dei campioni da ogni classe definita, così da favorire il processo di Blackbox testing ed evitare un eccessivo costo per questa fase. I criteri di successo saranno raggiunti nel momento in cui l’output verificato coinciderà con quello atteso. Viceversa, un test case fallirà nel momento in cui il risultato atteso e quello ottenuto non coincideranno.

1. *Approach*

L’approccio che si è voluto utilizzare si basa sullo Unit Testing che prevede dei test case ed è fondamentale per l'individuazione di errori e la loro correzione, in quanto, lavorando su un piccolo sottosistema e confrontando ogni volta l'output generato con quello atteso in conformità alla tecnica del BlackBox, è più facile isolare le componenti erronee e modificarle.

1. *Suspension and Resumption*
   1. *Suspension criteria*

Dopo un'attenta valutazione del tempo stimato rimasto e della taglia del sottosistema da testare, si è deciso che il Test potrà essere svolto in maniera corposa e abbastanza completa, venendo sospeso solo nel caso in cui venga sforato il monte di ore previsto o dopo aver testato il sottosistema nella sua interezza.

* 1. *Resumption criteria*

Nel momento in cui si individuino errori durante la fase di test, si apporteranno le dovute modifiche, per poi ripristinare il test per verificare nuovamente la componente.

1. *Testing materials*

**L'hardware necessario per la fase di testing è il seguente:**

Un Computer per ogni membro del Test Team;

**Il software necessario per la fase di testing è il seguente:**

Java;

Browser Google Chrome, Mozilla Firefox;

Server Apache.

1. *Test Cases*

## *BlackBox Test Case*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CLASSE DI EQUIVALENZA** |  |  |
| **Input** | **Classe** | **Valori** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Codice Fiscale è un intero | CL1 | Codice Fiscale = 25 |
| Codice Fiscale è vuoto | CL2 | Codice Fiscale = “ “ |
| Codice Fiscale è una stringa alfanumerica uguale a 12 caratteri | CL3 | Codice Fiscale = 12 caratteri |
| Codice Fiscale è una stringa alfanumerica maggiore di 12 caratteri | CL4 | Codice Fiscale > 12 caratteri |
| Codice Fiscale è una stringa alfanumerica minore di 12 caratteri | CL5 | Codice Fiscale < 12caratteri |
| Nome è un intero | CL6 | Nome = 25 |
| Nome è vuoto | CL7 | Nome = “ “ |
| Nome è una stringa maggiore di 50 caratteri | CL8 | Nome > 50 caratteri |
| Nome è una stringa minore o uguale a 50 caratteri | CL9 | Nome <= 50 caratteri |
| Cognome è un intero | CL10 | Cognome = 25 |
| Cognome è vuoto | CL11 | Cognome = “ “ |
| Cognome è una stringa maggiore di 50 caratteri | CL12 | Cognome > 50 caratteri |
| Cognome è una stringa minore o uguale a 50 caratteri | CL13 | Cognome <= 50 caratteri |
| Indirizzo è un numero | CL14 | Indirizzo=”5” |
| Indirizzo è vuoto | CL15 | Indirizzo=”” |
| Username è un numero | CL16 | Username=”2” |
| Username è vuoto | CL17 | Username=”” |
| Il primo campo password è vuoto | CL18 | Password=”” |
| Il primo campo password è minore di 8 caratteri | CL19 | Password<8 |
| Il secondo campo password è vuoto | CL20 | VerificaPassword=”” |
| Il secondo campo password è diverso dal primo | CL21 | password!=verificaPassword |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Username non esiste nel database | CL22 | Username!=UsernameDB |
| Password non corrisponde a quella dell’username | CL23 | Password!=PasswordDB |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome gioco è un intero | CL24 | Nome Gioco=”23” |
| Nome gioco è maggiore di 20 | CL25 | Nome Gioco>20 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |