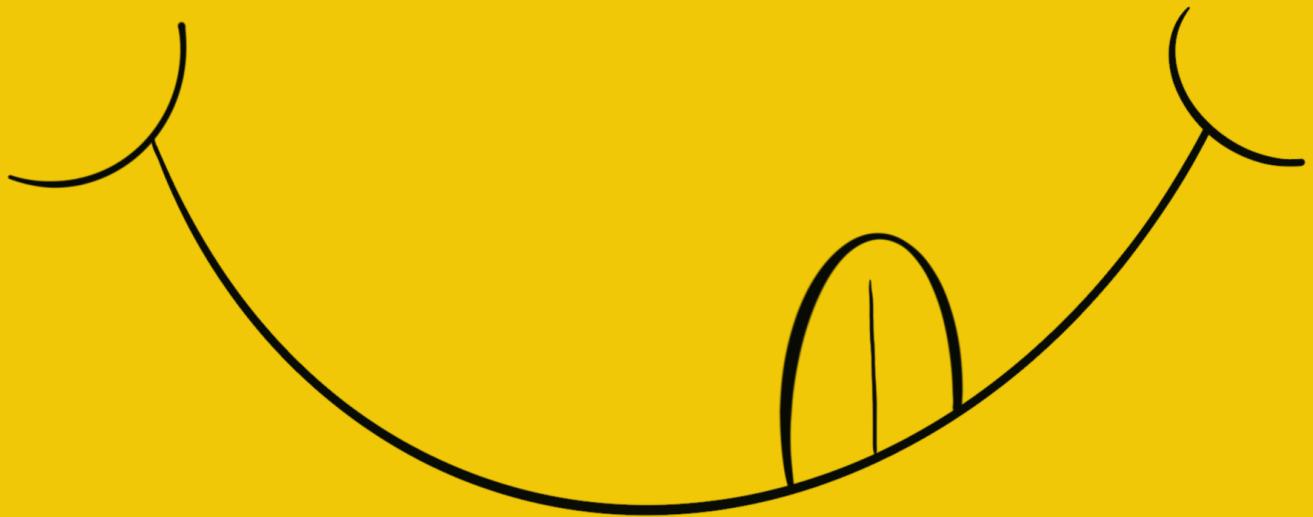


# nomnomr.



Test Cases

v1.0

# Περιεχόμενα

Λίστα Αλλαγών .....	3
Σύνθεση Ομάδας .....	4
Εισαγωγή .....	5
Προσθήκη στο Καλάθι.....	6
Δημιουργία Δωματίου .....	10
Προσθήκη Κάρτας .....	11
Αναζήτησή Καταστήματος .....	12
Ελάχιστη Παραγγελία .....	13
Προσθήκη Διεύθυνσης .....	14
Επιλογή Τύπου Παραγγελίας.....	15
Μέγιστο Πλήθος Καταστημάτων .....	16
Ταιριάσματα.....	18
Πλήθος Likes.....	19
Εργαλεία που Χρησιμοποιήθηκαν .....	20

# Λίστα Αλλαγών



Αυτή είναι η πρώτη έκδοση αυτού του τεχνικού κειμένου.

Για να έχετε πρόσβαση στην τελευταία έκδοση των απαντήσεων μπορείτε να σκανάρετε το παραπάνω QR Code ή να χρησιμοποιήσετε το παρακάτω κουμπί.

**Πατήστε Εδώ**

Για να είναι πιο ευδιάκριτες οι αλλαγές στις σελίδες οι οποίες έγιναν, χρησιμοποιούμε τα παρακάτω χρώματα:

- Προσθήκη νέου υλικού
- Επεξεργασία / Προσαρμογή
- Διαγραφή υλικού

# Σύνθεση Ομάδας



Ιωάννης Λουδάρος

1067400

[iloudaros@upnet.gr](mailto:iloudaros@upnet.gr)

Φοιτητής 4ου έτους

Ρόλος στο παρόν  
κείμενο: Stylistics  
Manager



Χριστίνα Κρατημένου

1067495

[up1067495@upnet.gr](mailto:up1067495@upnet.gr)

Φοιτήτρια 4ου έτους

Ρόλος στο παρόν  
κείμενο: Co-Editor



Ιωάννης Τσικέλης

1067407

[st1067407@ceid.upatras.gr](mailto:st1067407@ceid.upatras.gr)

Φοιτητής 4ου έτους



Αθανασία Ζεκυριά

1059660

[up1059660@upnet.gr](mailto:up1059660@upnet.gr)

Φοιτήτρια 5ου έτους

Ρόλος στο παρόν  
κείμενο: Co-Editor



Μπεσιάνα Άγκο

1059662

[up1059662@upnet.gr](mailto:up1059662@upnet.gr)

Φοιτήτρια 5ου έτους

Ρόλος στο παρόν  
κείμενο: Co-Editor



# Εισαγωγή

Επιλέξαμε την διεξαγωγή των Test Cases μέσω της black box μεθόδου. Το Black Box Testing είναι, επίσης, γνωστό σαν συμπεριφορική μέθοδος, eye-to-eye testing, μέθοδος του αδιαφανούς κουτιού ή μέθοδος του κλειστού κουτιού, με βάση τις προδιαγραφές.

Είναι μια μέθοδος Ελέγχου Λογισμικού που αναλύει τη λειτουργικότητα ενός λογισμικού/εφαρμογής, χωρίς να γνωρίζει πολλά για την εσωτερική δομή/σχεδιασμό του στοιχείου που δοκιμάζεται και συγκρίνει την τιμή εισόδου με την τιμή εξόδου. Η κύρια εστίαση του Black Box Testing είναι στην λειτουργικότητα του συστήματος στο σύνολό του.

Τα βασικά πλεονεκτήματα της μεθόδου που μας οδήγησε στην επιλογή της είναι τα εξής:

- Ο tester και ο developer είναι ανεξάρτητοι ο ένας από τον άλλο και η δοκιμή είναι ισορροπημένη και χωρίς προκαταλήψεις.
- Ο tester δεν χρειάζεται να έχει λεπτομερή τεχνική κατάρτιση του Συστήματος.
- Οι έλεγχοι γίνονται από την πλευρά του τελικού χρήστη, επειδή μας ενδιαφέρει η κάλυψη των αναγκών του.
- Ο έλεγχος βοηθά στον εντοπισμό αοριστίας και αντιφάσεων στις λειτουργικές προδιαγραφές.
- Τα Test Cases μπορούν να σχεδιαστούν από την στιγμή που θα ολοκληρωθούν οι λειτουργικές προδιαγραφές.

Ως εκ τούτου, καταλήξαμε στην δημιουργία ενός πίνακα με στήλες: Test Case ID, Test Case Περιγραφή, Περιπτώσεις Ελέγχου, Θετική/Αρνητική Ροή, Προϋπόθεση, Βήματα Testing, Δεδομένα και Αναμενόμενο Αποτέλεσμα.

**Test Case ID:** Μοναδικό ID για κάθε Test Case. Αρχίζει με το ακρωνύμιο TC, τον τίτλο χωρισμένο με κάτω παύλες και τον αριθμό βάσει της σειράς ελέγχου. Κάθε σύνολο Test Case ξεκινάει από το 01.

**Test Case Περιγραφή:** Σύντομη περιγραφή των βημάτων του Test Case και του αναμενόμενου αποτελέσματος.

**Περιπτώσεις Ελέγχου:** Αφορά Test Cases που έχουν περιορισμούς και παίρνει σαν όρισμα: Άνω Όριο, Κάτω Όριο, Έγκυρη Τιμή, Άκυρη Τιμή. Π.χ.: αν μια ομάδα μπορεί να απαρτίζεται από 2 έως 10 άτομα, έχει ως Άνω Όριο το 10, Κάτω Όριο το 2, Έγκυρη Τιμή το 5 και Άκυρη Τιμή το 11.

**Θετική/Αρνητική Ροή:** Η συγκεκριμένη στήλη παίρνει ως ορίσματα Θετική/Αρνητική. Αναφερόμαστε στο τι θέλει να δει ο χρήστης και όχι ο developer στο αναμενόμενο αποτέλεσμα. Π.χ. στο TC\_Login\_NN, η πληκτρολόγηση λανθασμένου κωδικού έχει αρνητικό αντίκτυπο για τον χρήστη, καθώς, δεν καταλήγει σε επιτυχή είσοδό του. Στο TC\_Login\_NM, η πληκτρολόγηση σωστού κωδικού έχει θετικό αντίκτυπο για τον χρήστη, καθώς, καταλήγει σε επιτυχή είσοδό του. Ουσιαστικά, μέσω της Αρνητικής Ροής προσπαθούμε να προβλέψουμε μη αποδεκτή σειρά από τον χρήστη (λανθασμένος κωδικός/ username/ email, κενά πεδία, άκυρος αριθμός κ.ο.κ.)

**Προϋπόθεση:** Η κατάσταση της εφαρμογής που ελέγχεται και απαρίθμηση των παραγόντων που απαιτούνται για να προχωρήσουμε στα επόμενα βήματα του ελέγχου.

**Βήματα Testing:** Αριθμημένες αναλυτικές οδηγίες για τον τρόπο διεξαγωγής του ελέγχου.

**Δεδομένα:** Τα δεδομένα που τροφοδοτούν την εφαρμογή, με σκοπό το αναμενόμενο αποτέλεσμα. Σε αυτά υπάγονται, τα δεδομένα που πληκτρολογεί ο χρήστης κατά την προσθήκη διεύθυνσης (TC\_AddNewAddress\_NN), τα API's Τράπεζας (TC\_Payment\_NN) και χαρτών (TC\_AddNewAddress\_NM) κ.ο.κ.

**Αναμενόμενο Αποτέλεσμα:** Τι αναμένουμε να δούμε από το συγκεκριμένο Test Case.

# Προσθήκη Στο Καλάθι

Test Case ID	Test Case Περιγραφή	Περιπτώσεις Ελέγχου	Θετική/Αρνητική Ροή	Προϋπόθεση	Βήματα Testing	Δεδομένα	Αναμενόμενο Αποτέλεσμα
TC_AddItemToCart_01	Αν ο Πελάτης επιλέξει να προσθέσει αντικείμενο στο καλάθι του, χωρίς να ορίσει κάποια από τις υποχρεωτικές επιλογές, θα εμφανιστεί μήνυμα απόρριψης;	-	Αρνητική	1. Εμφάνιση καταλόγου του Καταστημάτος.	1. Επιλέγουμε το αντικείμενο από τον κατάλογο του Καταστημάτος.	Μενού Καταστήματος: UI	
				2. Εμφάνιση του παραθύρου επεξεργασίας αντικειμένου που περιέχει υποχρεωτική επιλογή.	2. Αγνοούμε την υποχρεωτική επιλογή και επιλέγουμε προσθήκη.	Προϊόν: UI	Μήνυμα απόρριψης αιτήματος Πελάτη: "Πρέπει να επιλέξετε το υποχρεωτικό πεδίο"
TC_AddItemToCart_02	Αν ο Πελάτης επιλέξει να προσθέσει αντικείμενο στο καλάθι του, χωρίς να ορίσει κάποια από τις προαιρετικές επιλογές, θα προστεθεί το αντικείμενο επιτυχώς στο καλάθι του;	-	Θετική	1. Εμφάνιση καταλόγου του Καταστημάτος.	1. Επιλέγουμε το αντικείμενο από τον κατάλογο του Καταστημάτος.	Μενού Καταστήματος: UI	
				2. Εμφάνιση του παραθύρου επεξεργασίας αντικειμένου που περιέχει προαιρετική και όχι υποχρεωτική επιλογή.	2. Αγνοούμε την προαιρετική επιλογή και επιλέγουμε προσθήκη.	Προϊόν: UI	Επιτυχής Προσθήκη στο Καλάθι του Πελάτη και επιστροφή του στον κατάλογο του Καταστήματος.
TC_AddItemToCart_03	Αν ο Πελάτης επιλέξει να προσθέσει αντικείμενο στο καλάθι του, ορίζοντας όλες τις υποχρεωτικές επιλογές, θα προστεθεί το αντικείμενο επιτυχώς στο καλάθι του;	-	Θετική	1. Εμφάνιση καταλόγου του Καταστημάτος.	1. Επιλέγουμε το αντικείμενο από τον κατάλογο του Καταστήματος.	Μενού Καταστήματος: UI	
				2. Εμφάνιση του παραθύρου επεξεργασίας αντικειμένου που περιέχει υποχρεωτική επιλογή.	2. Επιλέγουμε την υποχρεωτική επιλογή.	Προϊόν: UI	
					3. Επιλέγουμε προσθήκη.	Προϊόν: UI	Επιτυχής Προσθήκη στο καλάθι του Πελάτη και επιστροφή του στον κατάλογο του Καταστήματος.

Test Case ID	Test Case Περιγραφή	Περιπτώσεις Ελέγχου	Θετική/Αρνητική Ροή	Προϋπόθεση	Βήματα Testing	Δεδομένα	Αναμενόμενο Αποτέλεσμα
TC.AddItemToCart_04	Αν ο Πελάτης επιλέξει αντικείμενο, αλλάζει γνώμη και επιλέξει απόρριψη, θα επιστραφεί επιτυχώς στον κατάλογο του Καταστήματος;	-	Θετική	1. Εμφάνιση καταλόγου του Καταστημάτος.	1. Επιλέγουμε το αντικείμενο από τον κατάλογο του Καταστήματος.	Μενού Καταστήματος: UI	
				2. Εμφάνιση του παραθύρου επεξεργασίας αντικειμένου.	2. Επιλέγουμε απόρριψη.	Προϊόν: UI	Επιτυχής Απόρριψη αντικειμένου και επιστροφή στον κατάλογο του Καταστήματος.
TC.AddItemToCart_05	Αν ο Πελάτης επιλέξει αντικείμενο και σχολάσει στο κατάλληλο πεδίο έγκυρο αριθμό χαρακτήρων, θα μπορεί να επιλέξει προσθήκη επιτυχώς;	Χαρακτήρες σχολίου: 150 Έγκυρη Τιμή	Θετική	1. Εμφάνιση καταλόγου του Καταστημάτος.	1. Επιλέγουμε το αντικείμενο από τον κατάλογο του Καταστήματος.	Μενού Καταστήματος: UI	
				2. Εμφάνιση του παραθύρου επεξεργασίας αντικειμένου που περιέχει υποχρεωτική επιλογή.	2. Καταγράφουμε σχόλια με 150 χαρακτήρες.	Προϊόν: UI Σχόλιο 150 χαρακτήρων	Ο Πελάτης δύναται να επιλέξει Προσθήκη χωρίς κανένα πρόβλημα.
TC.AddItemToCart_06	Αν ο Πελάτης επιλέξει αντικείμενο και σχολάσει στο κατάλληλο πεδίο έγκυρο αριθμό χαρακτήρων και θα μπορεί να επιλέξει προσθήκη επιτυχώς;	Χαρακτήρες σχολίου: 1 Έγκυρη Τιμή	Θετική	1. Εμφάνιση καταλόγου του Καταστημάτος.	1. Επιλέγουμε το αντικείμενο από τον κατάλογο του Καταστήματος.	Μενού Καταστήματος: UI	
				2. Εμφάνιση του παραθύρου επεξεργασίας αντικειμένου που περιέχει υποχρεωτική επιλογή.	2. Καταγράφουμε σχόλια με 1 χαρακτήρα.	Προϊόν: UI A	Ο Πελάτης δύναται να επιλέξει Προσθήκη χωρίς κανένα πρόβλημα.
TC.AddItemToCart_07	Αν ο Πελάτης επιλέξει αντικείμενο και σχολάσει στο κατάλληλο πεδίο έγκυρο αριθμό χαρακτήρων, θα μπορεί να επιλέξει προσθήκη επιτυχώς;	Χαρακτήρες σχολίου: 2,147,483,647 Άνω Όριο	Θετική	1. Εμφάνιση καταλόγου του Καταστημάτος.	1. Επιλέγουμε το αντικείμενο από τον κατάλογο του Καταστήματος.	Μενού Καταστήματος: UI	
				2. Εμφάνιση του παραθύρου επεξεργασίας αντικειμένου που περιέχει υποχρεωτική επιλογή.	2. Καταγράφουμε σχόλια με 2,147,483,647 χαρακτήρες.	Προϊόν: UI Σχόλιο 2,147,483,647 χαρακτήρων	Ο Πελάτης δύναται να επιλέξει Προσθήκη χωρίς κανένα πρόβλημα.

Test Case ID	Test Case Περιγραφή	Περιπτώσεις Ελέγχου	Θετική/Αρνητική Ροή	Προϋπόθεση	Βήματα Testing	Δεδομένα	Αναμενόμενο Αποτέλεσμα
TC_AddItemToCart_08	Αν ο Πελάτης επιλέξει αντικείμενο και σχολιάσει στο κατάλληλο πεδίο άκυρο αριθμό χαρακτήρων, θα εμφανιστεί κατάλληλο μήνυμα;	Χαρακτήρες σχολίου: 2,147,483,648 Άκυρη Τιμή	Αρνητική	1. Εμφάνιση καταλόγου του Καταστήματος.	1. Επιλέγουμε το αντικείμενο από τον κατάλογο του Καταστήματος.	Μενού Καταστήματος: UI	
				2. Εμφάνιση του παραθύρου επεξεργασίας αντικειμένου που περιέχει υποχρεωτική επιλογή.	2. Καταγράφουμε σχόλια με 2,147,483,648 χαρακτήρες.	Προϊόν: UI Σχόλιο 2,147,483,648 χαρακτήρων	Μήνυμα μη επιτρεπτού ορίου χαρακτήρων: "Το σχόλιο είναι πολύ μεγάλο".
TC_AddItemToCart_09	Αν ο Πελάτης επιλέξει πάνω από τα 3 προαιρετικά υλικά που του επιτρέπει το αντικείμενο, θα εμφανιστεί κατάλληλο μήνυμα;	Επιλογή Υλικών: 4 Άκυρη Τιμή	Αρνητική	1. Εμφάνιση καταλόγου του Καταστήματος.	1. Επιλέγουμε το αντικείμενο από τον κατάλογο του Καταστήματος.	Μενού Καταστήματος: UI	
				2. Εμφάνιση του παραθύρου επεξεργασίας αντικειμένου που περιέχει επιλογές υλικών με μας 3 υλικά.	2. Επιλέγουμε 4 υλικά.	Προϊόν: UI	Μήνυμα μη επιτρεπτού ορίου χαρακτήρων: "Επιλέγετε μέχρι 3 υλικά."
TC_AddItemToCart_10	Αν ο Πελάτης επιλέξει κάτω από τα 3 προαιρετικά υλικά που του επιτρέπει το αντικείμενο, θα μπορεί να προσθέσει προσθήκη επιτυχώς;	Επιλογή Υλικών: 2 Έγκυρη Τιμή	Θετική	1. Εμφάνιση καταλόγου του Καταστήματος.	1. Επιλέγουμε το αντικείμενο από τον κατάλογο του Καταστήματος.	Μενού Καταστήματος: UI	
				2. Εμφάνιση του παραθύρου επεξεργασίας αντικειμένου που περιέχει επιλογές υλικών με μας 3 υλικά.	2. Επιλέγουμε 4 υλικά.	Προϊόν: UI	Ο Πελάτης δύναται να επιλέξει Προσθήκη χωρίς κανένα πρόβλημα.
TC_AddItemToCart_11	Αν ο Πελάτης επιλέξει ακριβώς τα 3 προαιρετικά υλικά που του επιτρέπει το αντικείμενο, θα μπορεί να προσθέσει προσθήκη επιτυχώς;	Επιλογή Υλικών: 3 Άνω Όριο	Θετική	1. Εμφάνιση καταλόγου του Καταστήματος.	1. Επιλέγουμε το αντικείμενο από τον κατάλογο του Καταστήματος.	Μενού Καταστήματος: UI	
				2. Εμφάνιση του παραθύρου επεξεργασίας αντικειμένου που περιέχει επιλογές υλικών με μας 3 υλικά.	2. Επιλέγουμε 3 υλικά.	Προϊόν: UI	Ο Πελάτης δύναται να επιλέξει Προσθήκη χωρίς κανένα πρόβλημα.

Test Case ID	Test Case Περιγραφή	Περιπτώσεις Ελέγχου	Θετική/Αρνητική Ροή	Προϋπόθεση	Βήματα Testing	Δεδομένα	Αναμενόμενο Αποτέλεσμα
TC_AddItemToCart_12	Αν ο Πελάτης επιλέξει 0 από τα 3 προαιρετικά υλικά που του επιτρέπεται να αντικείμενο, θα μπορεί να προσθέσει προσθήκη επιτυχώς;	Επιλογή Υλικών: 0 Κάτω Όριο	Θετική	1. Εμφάνιση καταλόγου του Καταστήματος.	1. Επιλέγουμε το αντικείμενο από τον κατάλογο του Καταστήματος.	Μενού Καταστήματος: UI	
				2. Εμφάνιση του παραθύρου επεξεργασίας αντικειμένου που περιέχει επιλογές υλικών με μαζ 3 υλικά.	2. Επιλέγουμε 0 υλικά.	Προϊόν: UI	Ο Πελάτης δύναται να επιλέξει Προσθήκη χωρίς κανένα πρόβλημα.
TC_AddItemToCart_13	Αν ο Πελάτης προσπαθήσει να επιλέξει μη διαθέσιμο αντικείμενο του καταλόγου, δεν θα μπορέσει να δει την οθόνη επεξεργασίας αντικειμένου;	-	Αρνητική	1. Εμφάνιση καταλόγου του Καταστήματος.	1. Επιλέγουμε μη διαθέσιμο αντικείμενο από τον κατάλογο του Καταστήματος.	Μενού Καταστήματος: UI	Ο Πελάτης δεν δύναται να επιλέξει το αντικείμενο και ως εκ τούτου να βρεθεί στην οθόνη επεξεργασίας του.

# Δημιουργία Δωματίου

Test Case ID	Test Case Περιγραφή	Περιπτώσεις Ελέγχου	Θετική/Αρνητική Ροή	Προϋπόθεση	Βήματα Testing	Δεδομένα	Αναμενόμενο Αποτέλεσμα
TC_CreateRoom_01	Αν ο Πελάτης, κατά τη δημιουργία δωματίου, προσπαθήσει να ορίσει αριθμό μελών μεγαλύτερο του άνω επιτρεπτού ορίου, θα του εμφανιστεί κατάλληλο μήνυμα;	Αριθμός Μελών: 11 Άκυρη Τιμή	Αρνητική	1. Εμφάνιση οθόνης Δημιουργίας Δωματίου.	1. Επιλέγουμε αριθμό μελών ίσο με 11.	Δημιουργία Δωματίου: UI	Μήνυμα μη επιτρεπτού ορίου μελών: "Ο αριθμός μελών πρέπει να είναι από 2 έως 10".
TC_CreateRoom_02	Αν ο Πελάτης, κατά τη δημιουργία δωματίου, προσπαθήσει να ορίσει αριθμό μελών μικρότερο του κάτω επιτρεπτού ορίου, θα του εμφανιστεί κατάλληλο μήνυμα;	Αριθμός Μελών: 1 Άκυρη Τιμή	Αρνητική	1. Εμφάνιση οθόνης Δημιουργίας Δωματίου.	1. Επιλέγουμε αριθμό μελών ίσο με 1.	Δημιουργία Δωματίου: UI	Μήνυμα μη επιτρεπτού ορίου μελών: "Ο αριθμός μελών πρέπει να είναι από 2 έως 10".
TC_CreateRoom_03	Αν ο Πελάτης, κατά τη δημιουργία δωματίου, προσπαθήσει να ορίσει αριθμό μελών ίσο με το κάτω επιτρεπτό όριο, θα μπορέσει να συνεχίσει επιτυχώς την διαδικασία;	Αριθμός Μελών: 2 Κάτω Όριο	Θετική	1. Εμφάνιση οθόνης Δημιουργίας Δωματίου.	1. Επιλέγουμε αριθμό μελών ίσο με 2.	Δημιουργία Δωματίου: UI	Ο Πελάτης δύναται να επιλέξει Δημιουργία Δωματίου χωρίς κανένα πρόβλημα.
TC_CreateRoom_04	Αν ο Πελάτης, κατά τη δημιουργία δωματίου, προσπαθήσει να ορίσει αριθμό μελών ίσο με το άνω επιτρεπτό όριο, θα μπορέσει να συνεχίσει επιτυχώς την διαδικασία;	Αριθμός Μελών: 10 Άνω Όριο	Θετική	1. Εμφάνιση οθόνης Δημιουργίας Δωματίου.	1. Επιλέγουμε αριθμό μελών ίσο με 10.	Δημιουργία Δωματίου: UI	Ο Πελάτης δύναται να επιλέξει Δημιουργία Δωματίου χωρίς κανένα πρόβλημα.
TC_CreateRoom_05	Αν ο Πελάτης, κατά τη δημιουργία δωματίου, προσπαθήσει να ορίσει αριθμό μελών εντός των επιτρεπτών ορίων, θα μπορέσει να συνεχίσει επιτυχώς την διαδικασία;	Αριθμός Μελών: 8 Έγκυρη Τιμή	Θετική	1. Εμφάνιση οθόνης Δημιουργίας Δωματίου.	1. Επιλέγουμε αριθμό μελών ίσο με 8.	Δημιουργία Δωματίου: UI	Ο Πελάτης δύναται να επιλέξει Δημιουργία Δωματίου χωρίς κανένα πρόβλημα.

# Προσθήκη Κάρτας

Test Case ID	Test Case Περιγραφή	Περιπτώσεις Ελέχου	Θετική/Αρνητική Ροή	Προϋπόθεση	Βήματα Testing	Δεδομένα	Αναμενόμενο Αποτέλεσμα
TC_AddNewCard_01	Αν ο Πελάτης πληκτρολογήσει τον αριθμό της κάρτας του με λιγότερα από 16 ψηφία, του εμφανίζεται κατάλληλο μήνυμα;	Αριθμός Ψηφίων Αριθμού Κάρτας: 15 Άκυρη Τιμή	Αρνητική	1. Εμφάνιση οθόνης Προσθήκης Νέας Κάρτας.	1. Πληκτρολογούμε 15 ψηφία στο πεδίο αριθμού κάρτας.	Προσθήκη Κάρτας: UI 1234567891234 56	Μήνυμα μη έγκυρου αριθμού ψηφίων: "Ο αριθμός κάρτας πρέπει να περιέχει 16 ψηφία".
TC_AddNewCard_02	Αν ο Πελάτης πληκτρολογήσει τον αριθμό της κάρτας του με περισσότερα από 16 ψηφία, του εμφανίζεται κατάλληλο μήνυμα;	Αριθμός Ψηφίων Αριθμού Κάρτας: 18 Άκυρη Τιμή	Αρνητική	1. Εμφάνιση οθόνης Προσθήκης Νέας Κάρτας.	1. Πληκτρολογούμε 15 ψηφία στο πεδίο αριθμού κάρτας.	Προσθήκη Κάρτας: UI 1234567891234 56789	Μήνυμα μη έγκυρου αριθμού ψηφίων: "Ο αριθμός κάρτας πρέπει να περιέχει 16 ψηφία".
TC_AddNewCard_03	Αν ο Πελάτης πληκτρολογήσει τον αριθμό της κάρτας του με ακριβώς 16 ψηφία, θα μπορέσει να συνεχίσει επιτυχώς την διαδικασία;	Αριθμός Ψηφίων Αριθμού Κάρτας: 16 Έγκυρη Τιμή	Θετική	1. Εμφάνιση οθόνης Προσθήκης Νέας Κάρτας.	1. Πληκτρολογούμε 15 ψηφία στο πεδίο αριθμού κάρτας.	Προσθήκη Κάρτας: UI 1234567891234 567	Ο Πελάτης δύναται να προσθέσει την κάρτα το χωρίς κανένα πρόβλημα.
TC_AddNewCard_04	Αν ο Πελάτης πληκτρολογήσει το CVV της κάρτας του με περισσότερα από 3 ψηφία, του εμφανίζεται κατάλληλο μήνυμα;	Αριθμός Ψηφίων CVV Κάρτας: 4 Άκυρη Τιμή	Αρνητική	1. Εμφάνιση οθόνης Προσθήκης Νέας Κάρτας.	1. Πληκτρολογούμε 4 ψηφία στο πεδίο CVV κάρτας.	Προσθήκη Κάρτας: UI 0123	Μήνυμα μη έγκυρου αριθμού ψηφίων: "Το CVV κάρτας πρέπει να περιέχει 3 ψηφία".
TC_AddNewCard_05	Αν ο Πελάτης πληκτρολογήσει το CVV της κάρτας του με λιγότερα από 3 ψηφία, του εμφανίζεται κατάλληλο μήνυμα;	Αριθμός Ψηφίων CVV Κάρτας: 2 Άκυρη Τιμή	Αρνητική	1. Εμφάνιση οθόνης Προσθήκης Νέας Κάρτας.	1. Πληκτρολογούμε 2 ψηφία στο πεδίο CVV κάρτας.	Προσθήκη Κάρτας: UI 01	Μήνυμα μη έγκυρου αριθμού ψηφίων: "Το CVV κάρτας πρέπει να περιέχει 3 ψηφία".
TC_AddNewCard_06	Αν ο Πελάτης πληκτρολογήσει το CVV της κάρτας του με ακριβώς 3 ψηφία, του εμφανίζεται κατάλληλο μήνυμα;	Αριθμός Ψηφίων CVV Κάρτας: 3 Έγκυρη Τιμή	Θετική	1. Εμφάνιση οθόνης Προσθήκης Νέας Κάρτας.	1. Πληκτρολογούμε 3 ψηφία στο πεδίο CVV κάρτας.	Προσθήκη Κάρτας: UI 0123	Ο Πελάτης δύναται να προσθέσει την κάρτα το χωρίς κανένα πρόβλημα.

# Αναζήτησή Καταστήματος

Test Case ID	Test Case Περιγραφή	Περιπτώσεις Ελέγχου	Θετική/Αρνητική Ροή	Προϋπόθεση	Βήματα Testing	Δεδομένα	Αναμενόμενο Αποτέλεσμα
TC_SearchShop_01	Αν ο Πελάτης αναζητήσει συγκεκριμένο Κατάστημα το οποίο δεν είναι διαθέσιμο, δεν θα μπορέσει να το επιλέξει;	-	Αρνητική	1. Εμφάνιση πλαισίου αναζήτησης Καταστήματος στο πάνω μέρος της Λίστας Διαθέσιμων Καταστημάτων.	1. Πληκτρολογύμε όνομα Καταστήματος και επιλέγουμε Αναζήτηση.	Λίστα Διαθέσιμων Καταστημάτων: UI  El Canto Savor	
				2. Εμφάνιση λίστας Καταστημάτων που εμπεριέχουν το όνομα αυτό στον τίτλο τους, το επιθυμητό Κατάστημα δεν είναι διαθέσιμο.	2. Επιλέγουμε το επιθυμητό Κατάστημα.	Λίστα Καταστημάτων: UI	Ο Πελάτης βλέπει το Κατάστημα γκρί και μη επιλέξιμο.

# Ελάχιστη Παραγγελία

Test Case ID	Test Case Περιγραφή	Περιπτώσεις Ελέγχου	Θετική/Αρνητική Ροή	Προϋπόθεση	Βήματα Testing	Δεδομένα	Αναμενόμενο Αποτέλεσμα
TC_MinimumOrder_01	Αν το ελάχιστο κόστος παραγγελίας που έχει ορίσει ένα Κατάστημα είναι 5 ευρώ και ο Πελάτης έχει στο καλάθι του αντικείμενα κόστους 4 ευρώ, θα του εμφανιστεί κατάλληλο μήνυμα;	Κόστος Καλαθιού σε ευρώ: 4 Άκυρη Τιμή	Αρνητική	1. Εμφάνιση του καλαθιού του Πελάτη με συνολικό κόστος 4 ευρώ.	1. Επιλέγουμε Αποστολή Παραγγελίας.	Επισκόπηση Καλαθιού: UI	Μήνυμα μη αντιστοιχίας ελάχιστου κόστους παραγγελίας με υπάρχον κόστος καλαθιού.
TC_MinimumOrder_02	Αν το ελάχιστο κόστος παραγγελίας που έχει ορίσει ένα Κατάστημα είναι 5 ευρώ και ο Πελάτης έχει στο καλάθι του αντικείμενα κόστους 5 ευρώ, θα μπορέσει να αποστέλει την παραγγελία του επιτυχώς;	Κόστος Καλαθιού σε ευρώ: 5 Κάτω Όριο	Θετική	1. Εμφάνιση του καλαθιού του Πελάτη με συνολικό κόστος 5 ευρώ.	1. Επιλέγουμε Αποστολή Παραγγελίας.	Επισκόπηση Καλαθιού: UI	Ο Πελάτης στέλνει την παραγγελία του επιτυχώς.
TC_MinimumOrder_03	Αν το ελάχιστο κόστος παραγγελίας που έχει ορίσει ένα Κατάστημα είναι 10 ευρώ και ο Πελάτης έχει στο καλάθι του αντικείμενα κόστους 5 ευρώ, θα μπορέσει να αποστέλει την παραγγελία του επιτυχώς;	Κόστος Καλαθιού σε ευρώ: 10 Έγκυρη Τιμή	Θετική	1. Εμφάνιση του καλαθιού του Πελάτη με συνολικό κόστος 10 ευρώ.	1. Επιλέγουμε Αποστολή Παραγγελίας.	Επισκόπηση Καλαθιού: UI	Ο Πελάτης στέλνει την παραγγελία του επιτυχώς.

# Προσθήκη Διεύθυνσης

Test Case ID	Test Case Περιγραφή	Περιπτώσεις Ελέγχου	Θετική/Αρνητική Ροή	Προϋπόθεση	Βήματα Testing	Δεδομένα	Αναμενόμενο Αποτέλεσμα
TC_AddAddress_01	'Όταν ο πελάτης κατα την προσθήκη διεύθυνσης πληκτρολογεί τη διεύθυνση του σωστά, θα μπορέσει να γίνει εντοπισμός της στους χάρτες;	Διεύθυνση: Τραχανίδων 44 Έγκυρη Τιμή	Θετική	1. Εμφάνιση Επιλογή διεύθυνσης.	1.Επιλέγουμε Προσθήκη Διεύθυνσης.	Εισαγωγή Διεύθυνσης: UI	
					2. Πληκτρολογούμε μία σωστή διεύθυνση.	Νέα Διεύθυνση: UI Τραχανίδων 44	Η διεύθυνση εντοπίζεται στους χάρτες και αποθηκεύεται επιτυχώς.
TC_AddAddress_02	'Όταν ο πελάτης κατα την προσθήκη διεύθυνσης πληκτρολογεί τη διεύθυνση του λάθος, θα μπορέσει να γίνει εντοπισμός της στους χάρτες;	Διεύθυνση: Τραχανίδωνβέββν 44 Έγκυρη Τιμή	Αρνητική	1. Εμφάνιση Επιλογή διεύθυνσης.	1. Επιλέγουμε Προσθήκη Διεύθυνσης.	Εισαγωγή Διεύθυνσης: UI	
					2. Πληκτρολογούμε μία σωστή διεύθυνση.	Νέα Διεύθυνση: UI Τραχανίδωνβέβν v 44	Η διεύθυνση δεν εντοπίζεται στους χάρτες και εμφανίζεται παράθυρο επεξεργασίας διεύθυνσης.

# Επιλογή Τύπου Παραγγελίας

Test Case ID	Test Case Περιγραφή	Περιπτώσεις Ελέγχου	Θετική/Αρνητική Ροή	Προϋπόθεση	Βήματα Testing	Δεδομένα	Αναμενόμενο Αποτέλεσμα
TC_OrderTypeSelect_01	Αν ο Πελάτης δεν επιλέξει τύπο παραγγελίας, θα συνεχίσει στην επιλογή φίλτρων;	-	Αρνητική	1. Εμφάνιση της οθόνης επιλογής τύπου παραγγελίας	1. Επιλέγουμε "Παραγγέλνω Σόλο".	Παραγγέλνω Σόλο: UI	
					2. Επιλέγουμε "Βοήθησε με να παραγγείλω".		
					3. Αγνοούμε την επίλογη τύπου παραγγελίας	Τι θες πάλι: UI	Δεν συμβαίνει τίποτα, ο Πελάτης παραμένει στην οθόνη "Τι θες πάλι".
TC_OrderTypeSelect_02	Αν ο Πελάτης δεν επιλέξει τύπο παραγγελίας κατά την δημιουργία δωματίου, θα ολοκληρωθεί η δημιουργία;	-	Αρνητική	1. Εμφάνιση της οθόνης δημιουργίας δωματίου	1. Επιλέγουμε "Δημιουργία Δωματίου"	Δημιουργία Δωματίου: UI	
					2. Συμπληρώνουμε τις υπόλοιπες επιλογές και αγνοούμε την επιλογή τύπου παραγγελίας		Δεν δίνεται η επιλογή "Φτιάξε το δωμάτιο" και έτσι, δεν πραγματοποιείται η δημιουργία του δωματίου.

# Μέγιστο Πλήθος Καταστημάτων

Test Case ID	Test Case Περιγραφή	Περιπτώσεις Ελέγχου	Θετική/Αρνητική Ροή	Προϋπόθεση	Βήματα Testing	Δεδομένα	Αναμενόμενο Αποτέλεσμα
TC_MaxShops_01	Αν ο Πελάτης ορίσει τον αριθμό προβολής καταστημάτων, θα μπορέσει να συνεχίσει με την επιλογή καταστήματος;	Αριθμός προβολής καταστημάτων: 10 Έγκυρη Τιμή	Θετική	1. Εμφάνιση της οθόνης που περιέχει τις επιλογές φίλτρων.	1. Επιλέγουμε "Βοήθησε με να παραγγείλω" και επιλέγουμε τύπο παραγγελίας.  2. Επιλέγουμε τον αριθμό 10 στο πεδίο "Πλήθος Καταστημάτων".	Παραγγέλνω Σόλο: UI Οθόνη Φίλτρων: UI	Ο Πελάτης έχει την δυνατότητα να προχωρήσει στην επιλογή καταστήματος.
TC_MaxShops_02	Αν ο Πελάτης ορίσει τον αριθμό προβολής καταστημάτων, θα μπορέσει να συνεχίσει με την επιλογή καταστήματος;	Αριθμός προβολής καταστημάτων: 0 Έγκυρη Τιμή	Αρνητική	1. Εμφάνιση της οθόνης που περιέχει τις επιλογές φίλτρων.	1. Επιλέγουμε "Βοήθησε με να παραγγείλω" και επιλέγουμε τύπο παραγγελίας.  2. Επιλέγουμε τον αριθμό 0 στο πεδίο "Πλήθος Καταστημάτων".	Παραγγέλνω Σόλο: UI Οθόνη Φίλτρων: UI	Ο Πελάτης δεν έχει την δυνατότητα να προχωρήσει στην επιλογή καταστήματος, καθώς δεν εμφανίζονται καταστήματα στην οθόνη του.
TC_MaxShops_03	Αν ο Πελάτης ορίσει τον αριθμό προβολής καταστημάτων, θα μπορέσει να συνεχίσει με την ομαδική διαδικασία παραγγελίας;	Αριθμός προβολής καταστημάτων: 30 Έγκυρη Τιμή	Θετική	1. Εμφάνιση της οθόνης δημιουργίας δωματίου, η οποία περιέχει τις επιλογές φίλτρων.	1. Επιλέγουμε "Δημιουργία Δωματίου".  2. Επιλέγουμε τον αριθμό 30 στο πεδίο "Πλήθος Καταστημάτων".	Δημιουργία Δωματίου: UI	Η ομαδική επιλογή διαδικασία παραγγελίας θα προχωρήσει χωρίς κανένα πρόβλημα.
TC_MaxShops_04	Αν ο Πελάτης ορίσει τον αριθμό προβολής καταστημάτων, θα μπορέσει να συνεχίσει με την ομαδική επιλογή κατηγορίας;	Αριθμός προβολής καταστημάτων: 0 Έγκυρη Τιμή	Θετική	1. Εμφάνιση της οθόνης δημιουργίας δωματίου, η οποία περιέχει τις επιλογές φίλτρων.	1. Επιλέγουμε "Δημιουργία Δωματίου".  2. Επιλέγουμε τον αριθμό 0 στο πεδίο "Πλήθος Καταστημάτων".	Δημιουργία Δωματίου: UI	Η ομαδική επιλογή κατηγορίας δύναται να συνεχιστεί χωρίς κανένα πρόβλημα.

Test Case ID	Test Case Περιγραφή	Περιπτώσεις Ελέγχου	Θετική/Αρνητική Ροή	Προϋπόθεση	Βήματα Testing	Δεδομένα	Αναμενόμενο Αποτέλεσμα
TC_MaxShops_05	Αν ο Πελάτης ορίσει τον αριθμό προβολής καταστημάτων, θα μπορέσει να συνεχίσει με την ομαδική επιλογή καταστήματος;	Αριθμός προβολής καταστημάτων: 0 Έγκυρη Τιμή	Αρνητική	1. Εμφάνιση της οθόνης δημιουργίας δωματίου, η οποία περιέχει τις επιλογές φίλτρων.	1. Επιλέγουμε "Δημιουργία Δωματίου".	Δημιουργία Δωματίου: UI	
					2. Επιλέγουμε τον αριθμό 0 στο πεδίο "Πλήθος Καταστημάτων".		Η ομαδική επιλογή καταστήματος δεν μπορεί να ολοκληρωθεί.

# Ταιριάσματα

Test Case ID	Test Case Περιγραφή	Περιπτώσεις Ελέγχου	Θετική/Αρνητική Ροή	Προϋπόθεση	Βήματα Testing	Δεδομένα	Αναμενόμενο Αποτέλεσμα
TC_ItsAMatch_01	Αν και οι τρεις Πελάτες του δωματίου κάνουν like σε συγκεκριμένο Κατάστημα, θα εμφανιστεί οθόνη ταιριάσματος;	-	Θετική	1. Εμφάνιση οθονών Καταστημάτων.	1. Επιλέγουμε και οι 3 χρήστες like σε κοινό Κατάστημα.	Οθόνη Καταστήματος: UI	Οθόνη ταιριάσματος Καταστήματος.
TC_ItsAMatch_02	Αν και οι τρεις Πελάτες του δωματίου, κάνουν like σε συγκεκριμένη κατηγορία, θα εμφανιστεί οθόνη ταιριάσματος;	-	Θετική	1. Εμφάνιση οθονών Κατηγοριών.	1. Επιλέγουμε και οι 3 χρήστες like σε κοινή Κατηγορία.	Οθόνη Κατηγορίας Φαγητού: UI	Οθόνη ταιριάσματος Κατηγορίας.

# Πλήθος Likes

Test Case ID	Test Case Περιγραφή	Περιπτώσεις Ελέγχου	Θετική/Αρνητική Ροή	Προϋπόθεση	Βήματα Testing	Δεδομένα	Αναμενόμενο Αποτέλεσμα
TC_NumberOfLikes_01	Αν τρεις Πελάτες ενός δωματίου με μέλη > 3, κάνουν like σε συγκεκριμένο Κατάστημα, θα εμφανιστεί το σωστό άθροισμα likes στην οθόνη τελικής ψηφοφορίας;	-	Θετική	1. Εμφάνιση οθονών Καταστημάτων.	1. Επιλέγουμε και οι 3 χρήστες like σε κοινό Κατάστημα.	Οθόνη Καταστήματος: UI	Οθόνη τελικής ψηφοφορίας με 3 likes στο κοινό Κατάστημα.
TC_NumberOfLikes_02	Αν τρεις Πελάτες ενός δωματίου με μέλη > 3, κάνουν like σε συγκεκριμένο Κατηγορία, θα εμφανιστεί το σωστό άθροισμα likes στην οθόνη τελικής ψηφοφορίας;	-	Θετική	1. Εμφάνιση οθονών Κατηγοριών.	1. Επιλέγουμε και οι 3 χρήστες like σε κοινή Κατηγορία.	Οθόνη Κατηγορίας Φαγητού: UI	Οθόνη επιλεγμένων Κατηγοριών με 3 likes στη κοινή Κατηγορία.
TC_NumberOfLikes_03	Αν κανένας Πελάτης δεν επιλέξει κατηγορία φαγητού κατά την ομαδική επιλογή, θα συνεχίσει η ομαδική παραγγελία;	-	Αρνητική	1. Εμφάνιση της οθόνης με κατηγορία φαγητού και επιλογές "Μου αρέσει", "Δεν μου αρέσει".	1. Δημιουργούμε δωμάτιο για ομαδική παραγγελία.	Δημιουργία Δωματίου: UI	
					2. Επιλέγουμε "Δεν μου αρέσει" σε κάθε κατηγορία.	Οθόνη Κατηγορίες Φαγητού: UI	Δεν υπάρχει κοινή επιλογή κατηγορίας και έτσι δεν δίνεται η επιλογή "Ας προχωρήσουμε".
TC_NumberOfLikes_04	Αν κανένας Πελάτης δεν επιλέξει Κατάστημα, κατά την ομαδική επιλογή, θα συνεχίσει η ομαδική παραγγελία;	-	Αρνητική	1. Εμφάνιση της οθόνης με Κατάστημα και επιλογές "Μου Αρέσει", "Δεν μου αρέσει" και superlike.	1. Προχωράμε στην ομαδική επιλογή Καταστήματος.	Οθόνη Καταστήματος: UI	
					1. Επιλέγουμε "Δεν μου αρέσει" σε κάθε κατάστημα.		Δεν υπάρχει κοινή επιλογή ή επιλεγμένο Κατάστημα και έτσι δεν δίδεται επιλογή "Ας προχωρήσουμε", αλλά εμφανίζεται οθόνες "Μήπως είσαι Λέων;".

# **Εργαλεία που Χρησιμοποιήθηκαν**

## **Pages**

Χρησιμοποιήθηκε για την τελική σύνδεση των κειμένων, την μορφοποίηση τους, την εισαγωγή των mockups και την εξαγωγή του pdf.

## **Word**

Χρησιμοποιήθηκε για την σύνταξη των κειμένων.

## **Microsoft Excel και Numbers**

Χρησιμοποιήθηκαν για την σχεδίαση πινάκων των Test Cases.