



Università degli Studi di Salerno

Corso di Laurea in Informatica, a.a. 2022-23

Progetto del corso di Ingegneria del Software

prof. A. De Lucia

GitHub: /is-iPlay-22-23/



iPlay

➤ Test Plan

Versione 0.2.0

Coordinatori del progetto

<i>Nome</i>	<i>Matricola</i>
Andrea De Lucia Manuel De Stefano	0512100000

Partecipanti

<i>Nome</i>	<i>Matricola</i>
Vincenzopaolo Esposito	0512105337
Francesco Festa	0512106189
Samantha Iudici	0512110197

Revision History

<i>Data</i>	<i>Versione</i>	<i>Descrizione</i>	<i>Autore</i>
23/12/2022	0.1.0	Creazione documento, creazione capitoli 1, 2 e 3 (Introduzione, Documenti Correlati, System Overview).	Vincenzopaolo Esposito Francesco Festa Samantha Iudici
04/01/2023	0.2.0	Creazione capitolo 4 (Funzionalità da testare/non testare).	Vincenzopaolo Esposito Francesco Festa Samantha Iudici

Indice

1. INTRODUZIONE.....	4
2. DOCUMENTI CORRELATI.....	4
3. SYSTEM OVERVIEW.....	4
4. FUNZIONALITA' DA TESTARE/NON TESTARE	4
5. CRITERI PASS/FAIL	5
6. APPROCCIO	5
7. SOSPENSIONE E RIPRESA.....	5
8. MATERIALE PER IL TESTING.....	5
9. TEST CASE.....	5

1. INTRODUZIONE

Nel seguente documento andremo a specificare la pianificazione del testing prevista per il sistema iPlay, al fine di andare a verificare se vi sono differenze fra il comportamento atteso e il comportamento reale del sistema. Durante questa fase andremo a rilevare eventuali errori presenti all'interno del codice, in modo tale da evitare che questi si presentino nel momento in cui viene reso disponibile il sistema.

2. DOCUMENTI CORRELATI

Il test planning è in stretta relazione con i documenti prodotti fino ad ora:

- **Requirement Analysis Document (RAD)**
 - Le specifiche espresse nel RAD, in particolar modo requisiti funzionali e non funzionali, saranno fondamentali per la corretta esecuzione dei test
- **System Design Document (SDD)**
 - All'interno del SDD il sistema è stato suddiviso in sottosistemi ovvero: Presentation Layer, Application Logic Layer e Storage Layer. Il testing sarà fedele ai sottosistemi precedentemente espressi
- **Object Design Document (ODD)**
 - Il test di integrazione farà riferimento alle interfacce delle classi che sono state definite nell'ODD

3. SYSTEM OVERVIEW

Nel System Design Document, come descritto in precedenza, il sistema è stato diviso in tre sottosistemi. A loro volta sono stati ulteriormente divisi in sottosistemi più piccoli (riferimento paragrafo 4 del **SDD**). Di seguito saranno espresse le funzionalità che saranno testate e non testate per i singoli sottosistemi.

4. FUNZIONALITA' DA TESTARE/NON TESTARE

Di seguito sono elencate le funzionalità che saranno testate, suddivise per ogni gestione del sistema:

- **AUTENTICAZIONE UTENTE**
 - Registrazione Utente Sportivo
 - Registrazione Proprietario Struttura Sportiva
 - Login
- **GESTIONE PROFILO**
 - Modifica Profilo Utente Sportivo
 - Modifica Profilo Proprietario Struttura Sportiva
- **GESTIONE EVENTI SPORTIVI**
 - Creazione Evento Sportivo
 - Modifica Evento Sportivo
 - Elimina Evento Sportivo
 - Modifica Stato Evento Sportivo
- **GESTIONE RICERCA**
 - Ricerca Eventi

- Ricerca Proprietari Strutture Sportive
 - Ricerca Eventi vicinanze
- GESTIONE CAMPI SPORTIVI
 - Creazione Campo Sportivo
 - Modifica Campo Sportivo
 - Elimina Campo Sportivo
- GESTIONE FASCE ORARIE CAMPO
 - Creazione Fascia Oraria
 - Modifica Fascia Oraria
 - Elimina Fascia Oraria

5. CRITERI PASS/FAIL

6. APPROCCIO

7. SOSPENSIONE E RIPRESA

8. MATERIALE PER IL TESTING

9. TEST CASE