

Pruebas funcionales iteracion#4

IsolationLeague

Aplicación: Recorrido por el campus

Aquí están las pruebas regresivas y las pruebas funcionales de la iteración 4.

Pruebas regresivas

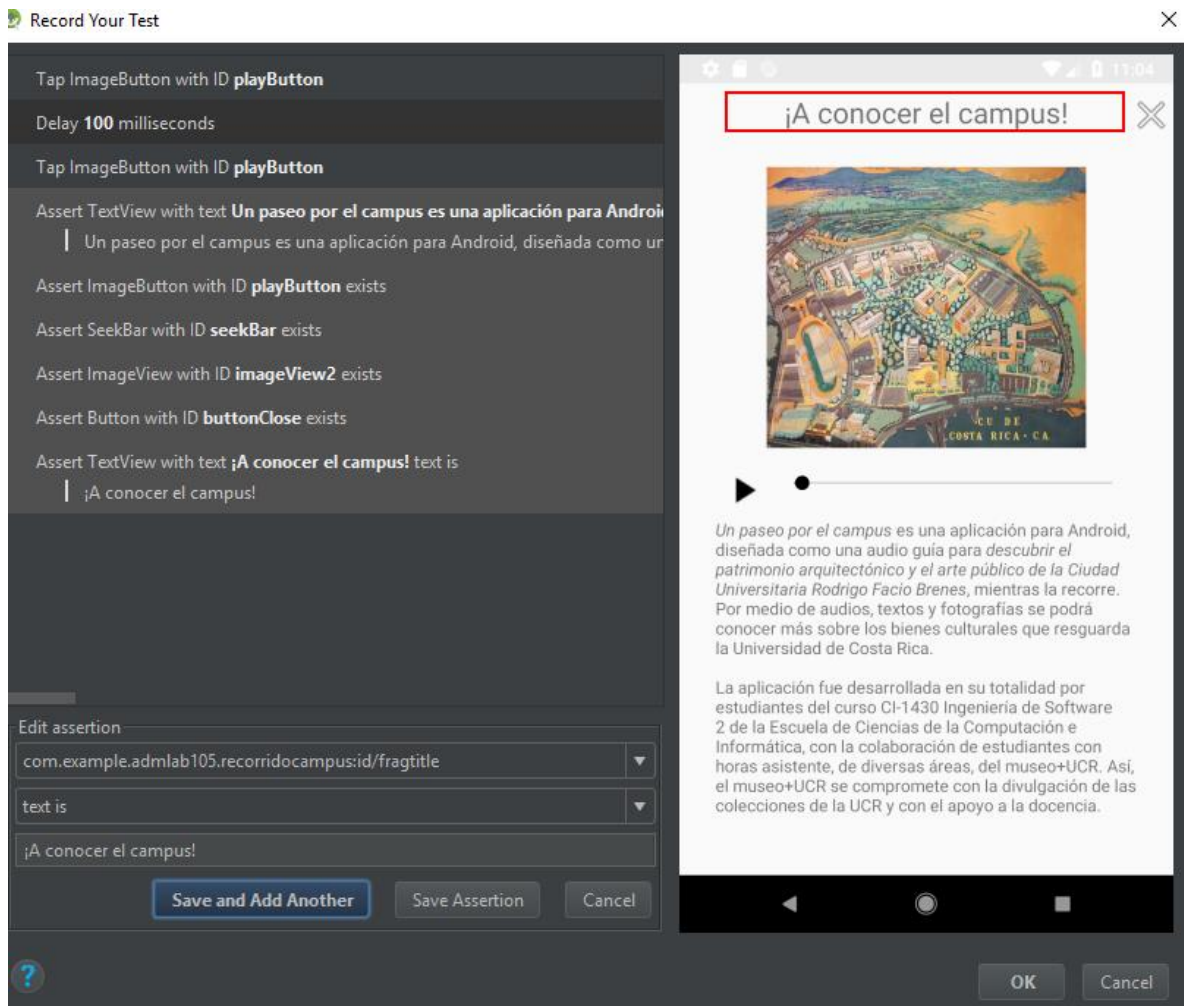
Pruebas regresivas iteración#1

En estas pruebas de ven las mismas historias de usuario entregadas en la primera iteración, con el cambio a Open Street Maps.

HU: Menú principal

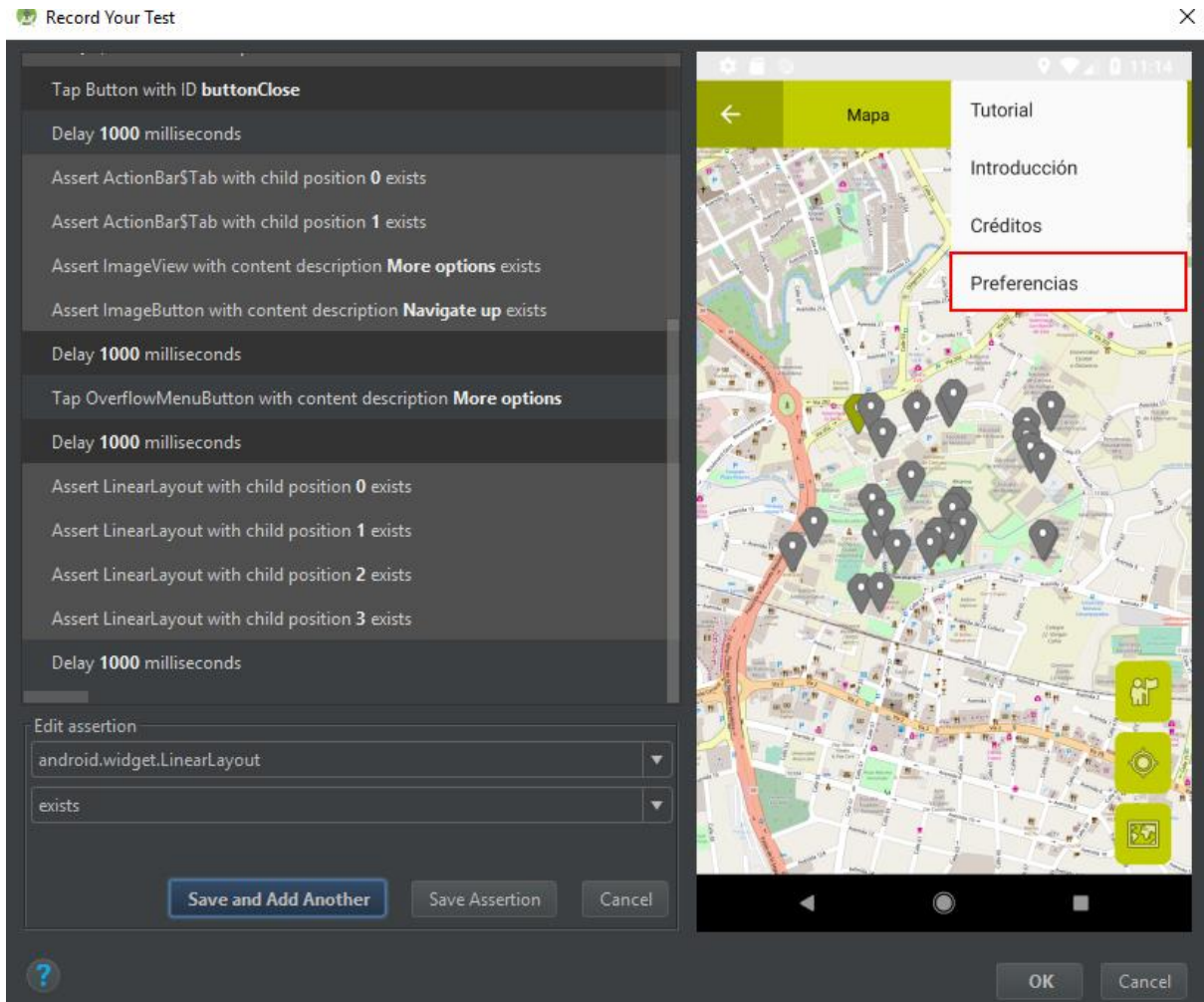
Primero aparece la introducción de cuando se instala por primera vez la aplicación, al dar click en buttonClose se muestra el menú principal.

Primero se hacen aserciones de la introducción, podemos ver las diferencias y los nuevos elementos insertados con respecto a las otras iteraciones , por eso es necesario realizar nuevas pruebas funcionales.



El menú principal maneja por los tabs se abren las opciones y se devuelve al inicio.

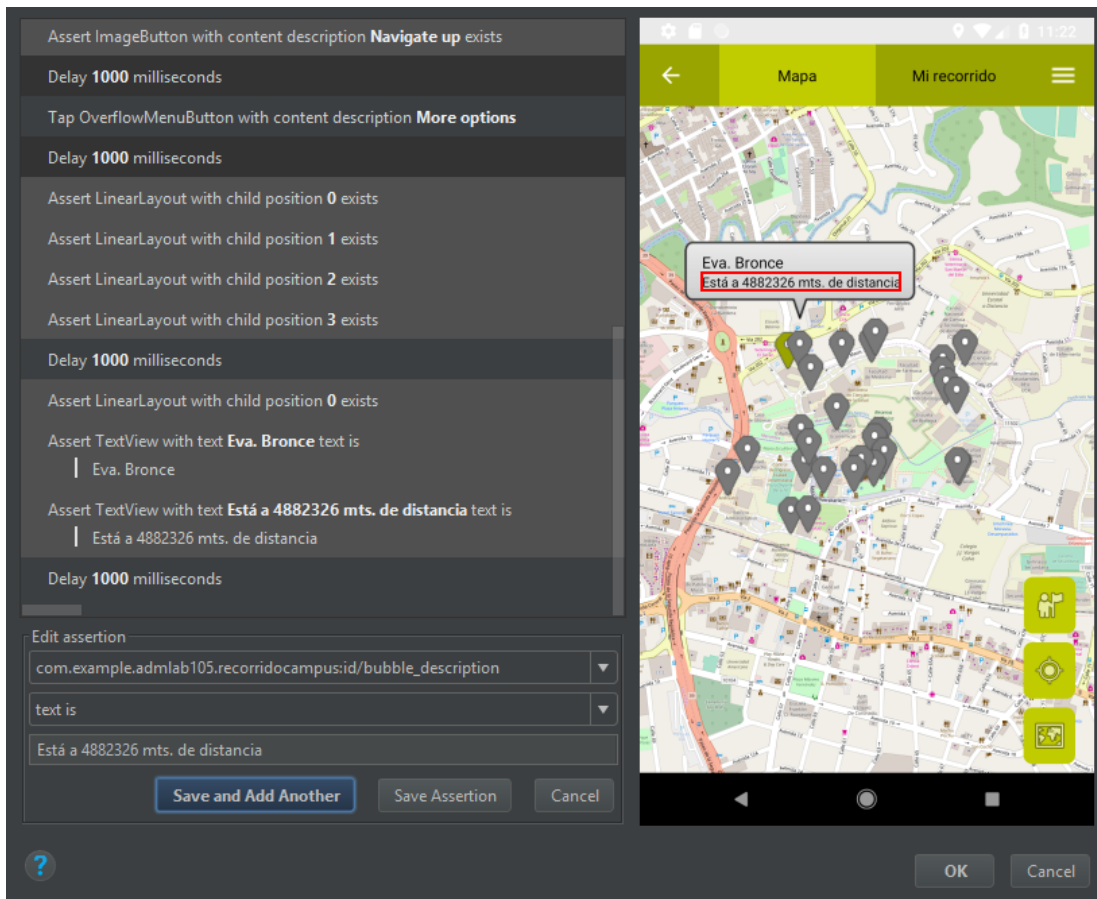
En la siguiente imagen se puede ver las acciones desde que se presiona buttonclose de la introducción y se hacen todas las aserciones del menú principal y el submenú de More options.



HU: Nombre de sitio en marcador

Ahora se puede ver el nombre del sitio en el marcador al presionarlo una vez

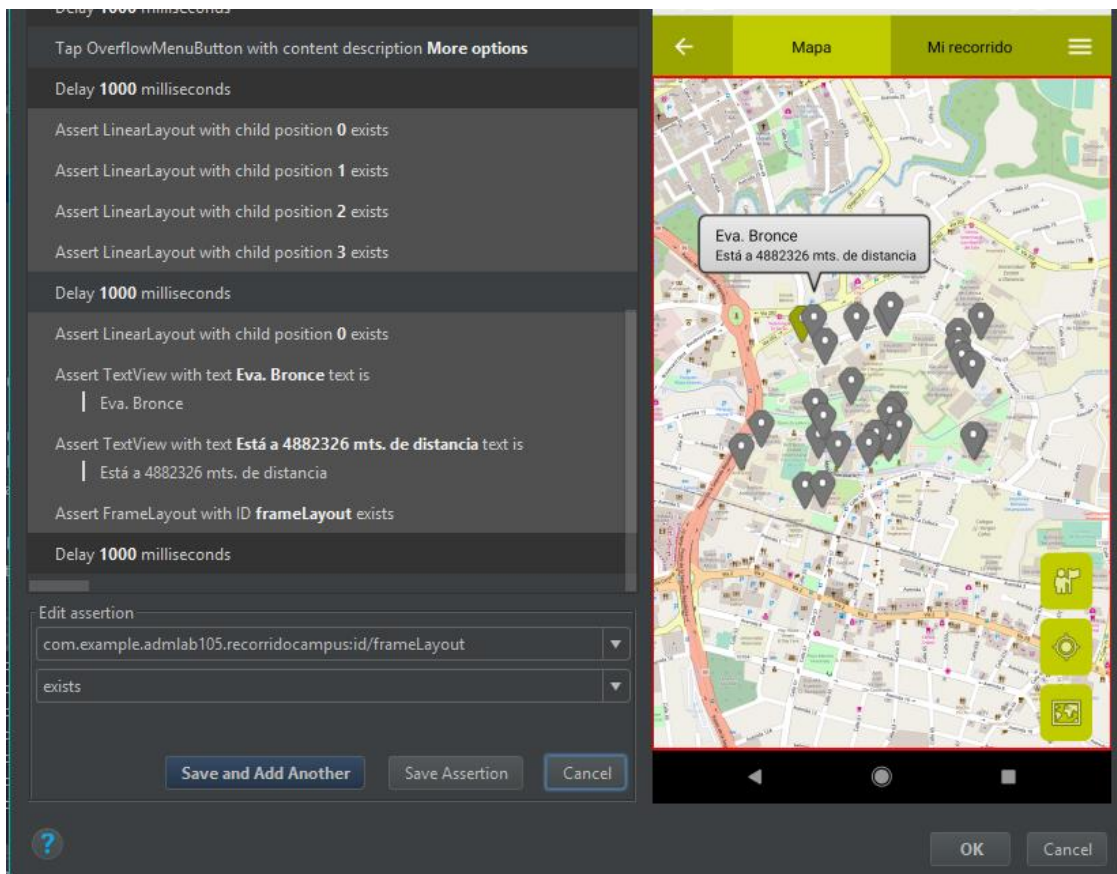
Se ven las aserciones de la burbuja y sus dos campos de texto, el nombre del lugar y la distancia.



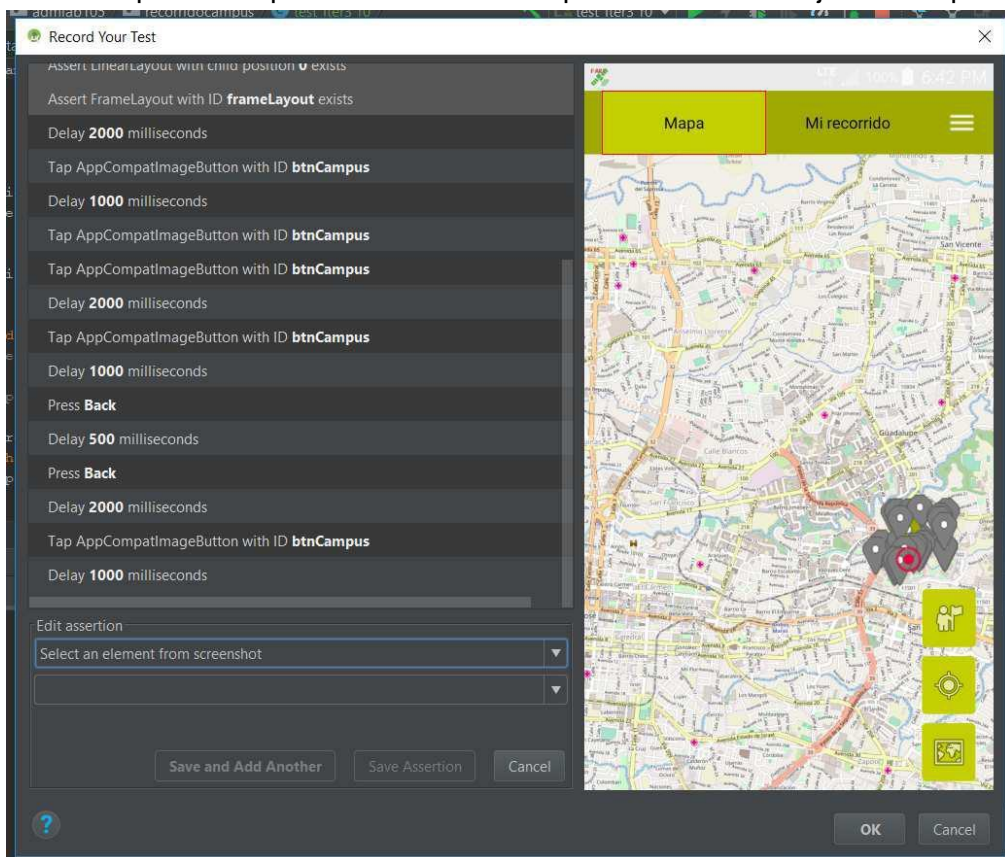
HU: Marcadores de lugares

Se pueden ver la aserción del mapa pero en Open street maps no se puede hacer aserciones a los marcadores.

EL objeto frame Layout es el objeto donde se representa el mapa.



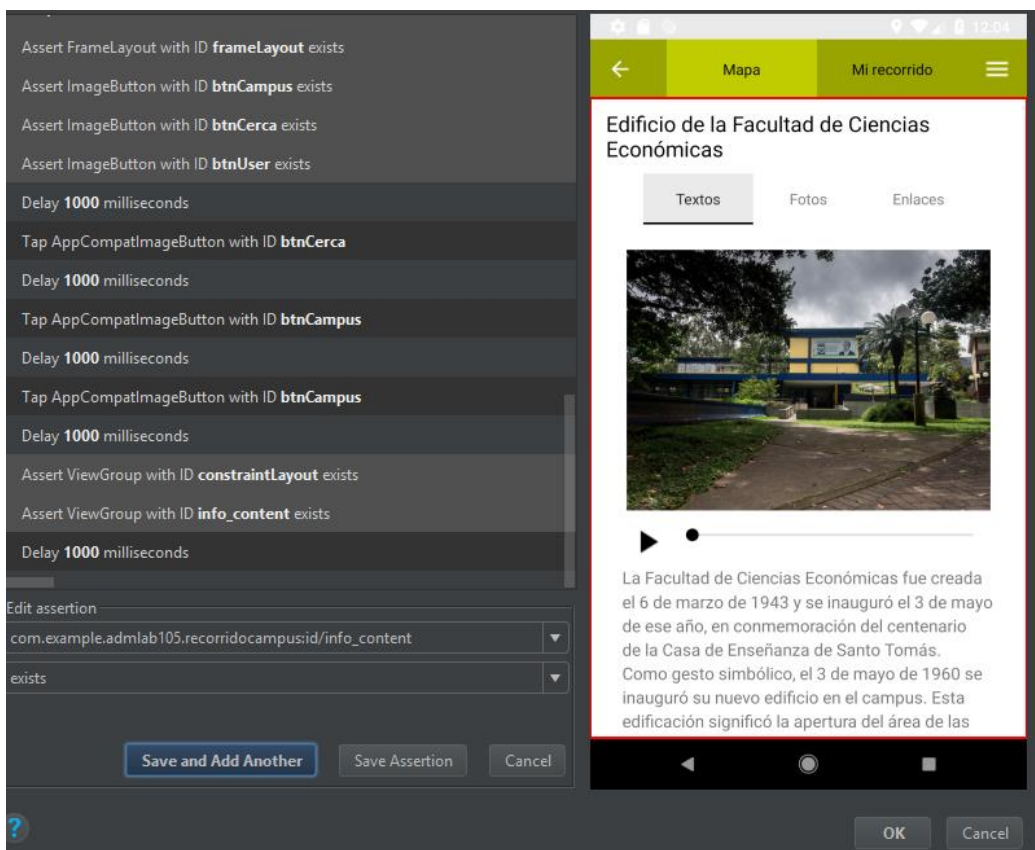
HU: Enfoque del Mapa en el Área del Campus Primero me alejo del campus en el mapa



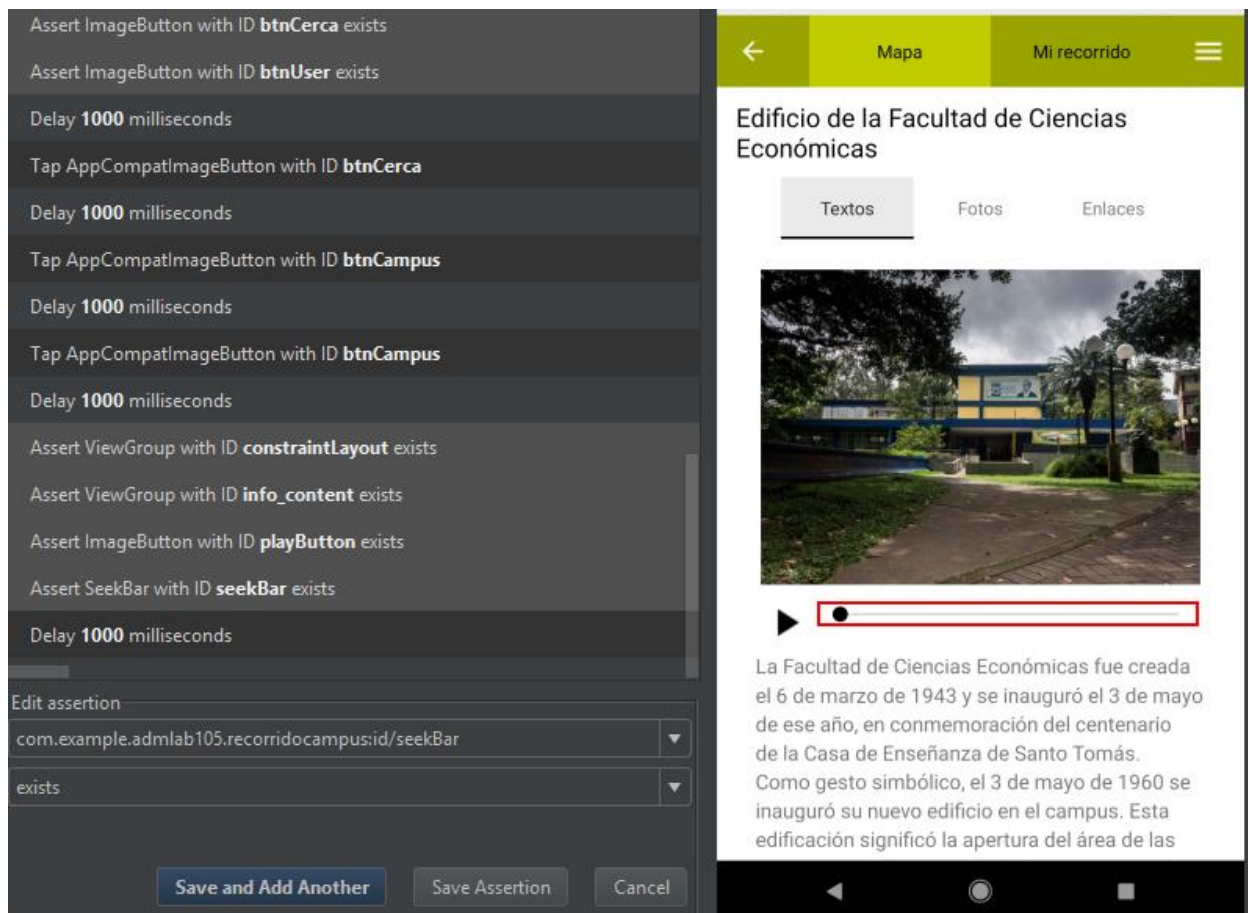
Pruebas regresivas iteración #2

HU: Despliegue de información, muestra la información de un sitio al dar click largo en un en el marcador del sitio..

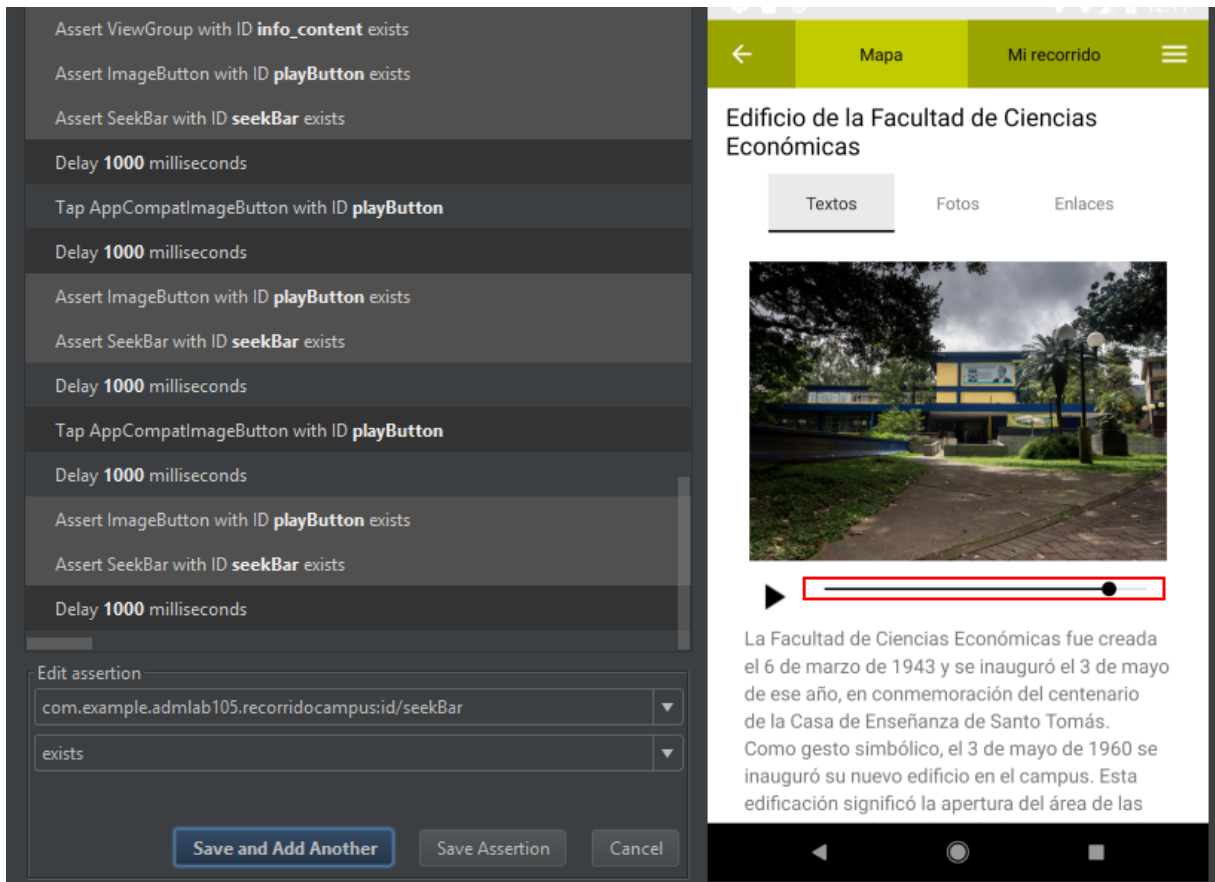
La acción del click en el marcador tampoco es registrada por expreso, en la siguiente imagen se ve donde se despliega la pantalla de despliegue de información con el menú.



HU: Reproducción de audio

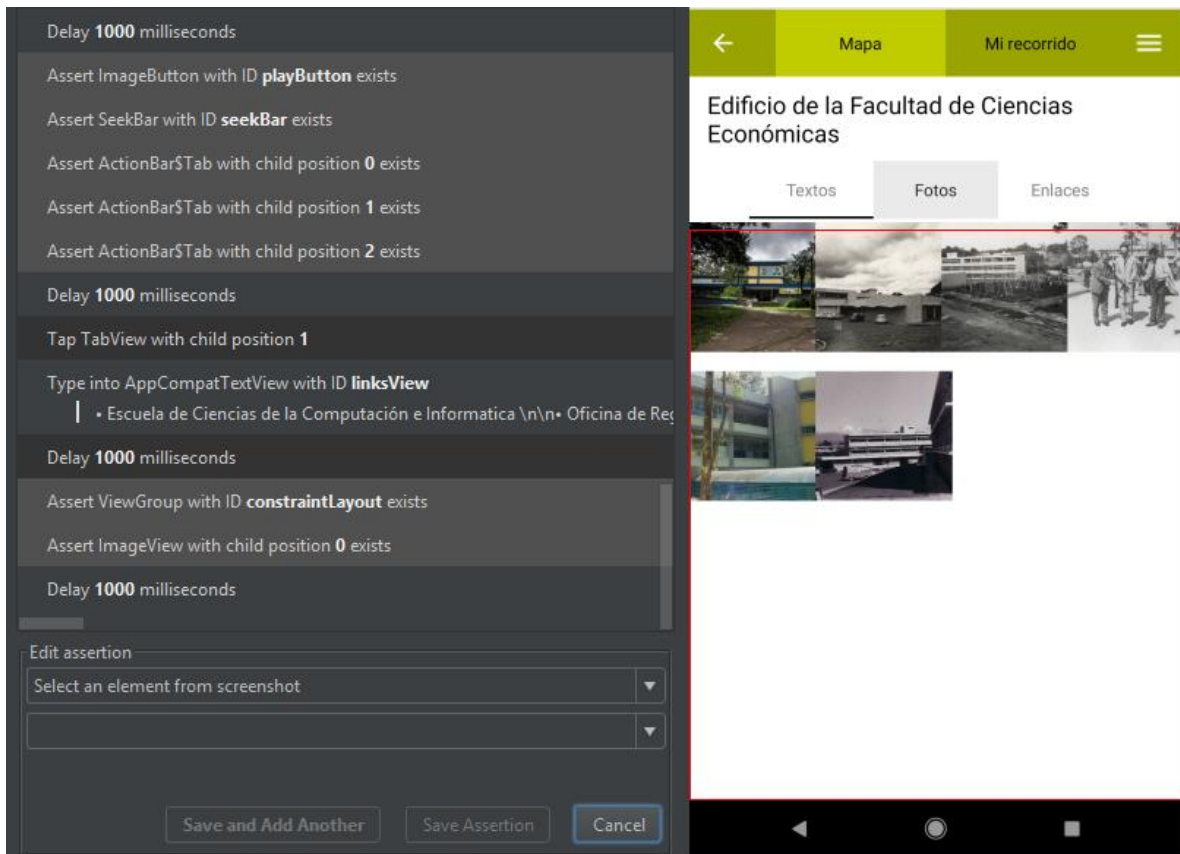


Aquí en la pantalla del Test se muestra las aserciones respectivas y las dos veces que se le da click al botón de audio, se ve como queda la barra de progreso.

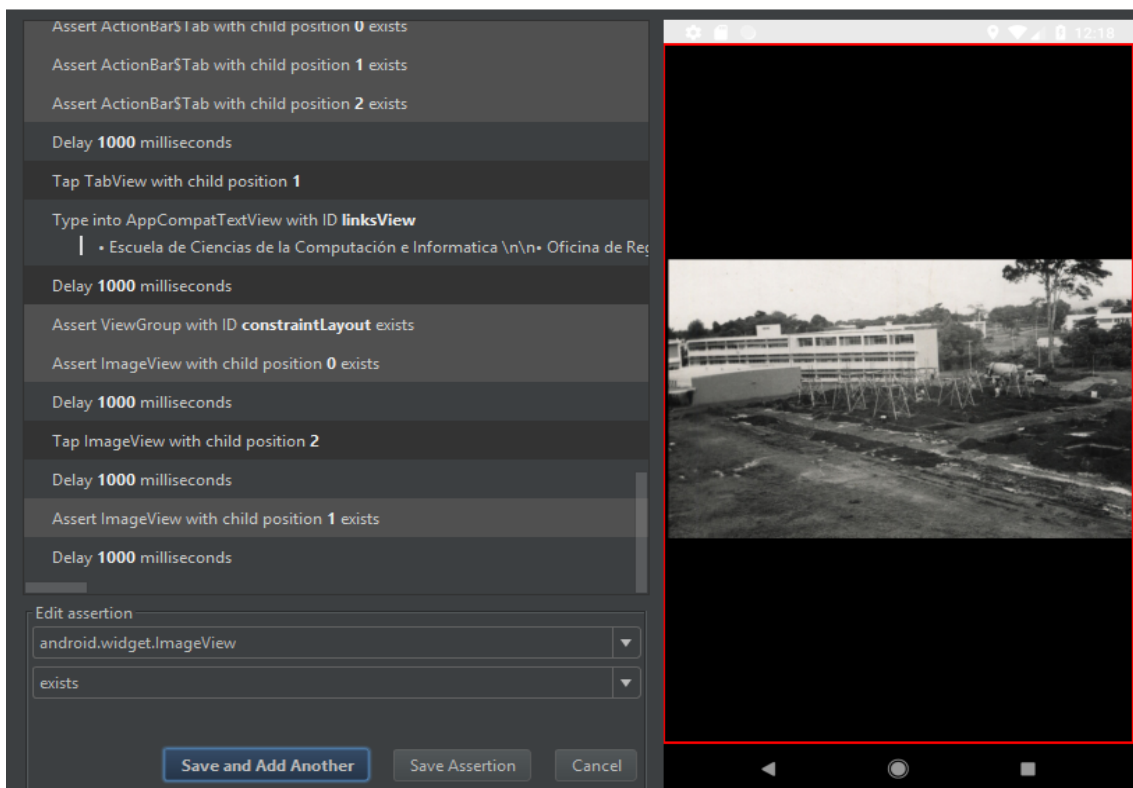


HU: Desplegar imágenes de la estructura, esto incluye poder darle click y verlas en pantalla completa.

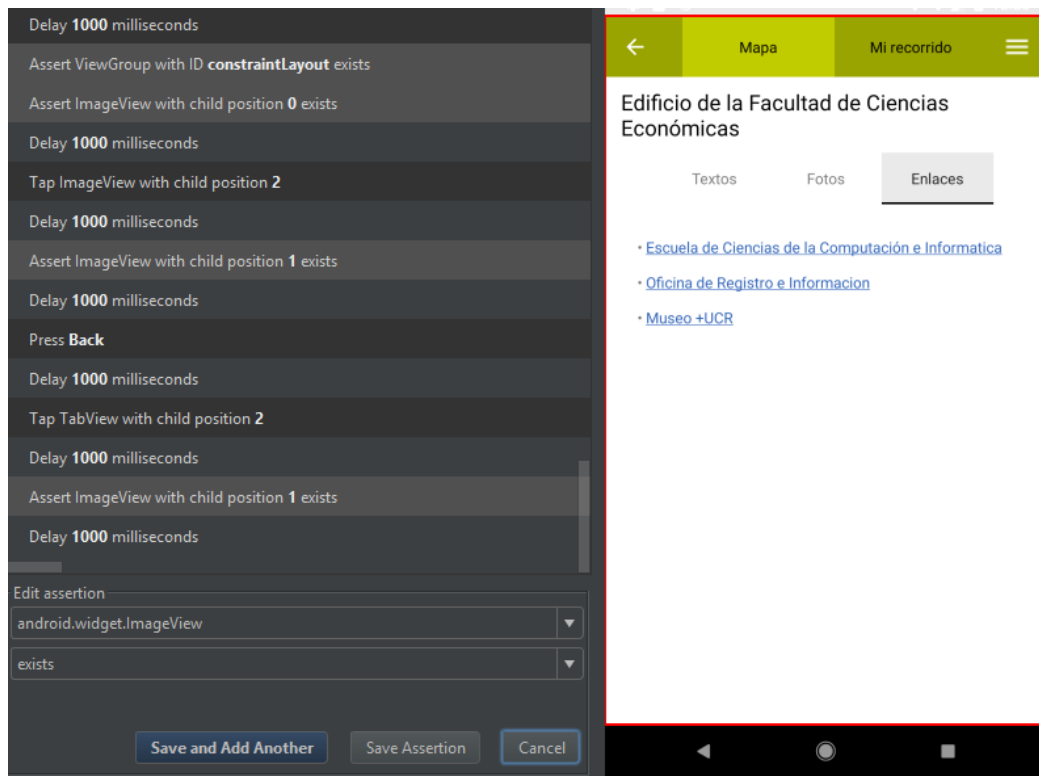
Aquí se ven las fotos que hay para este sitio.



Y se puede ver la funcionalidad de desplegar en pantalla completa.



También se implementó la función de mostrar los enlaces del sitio.



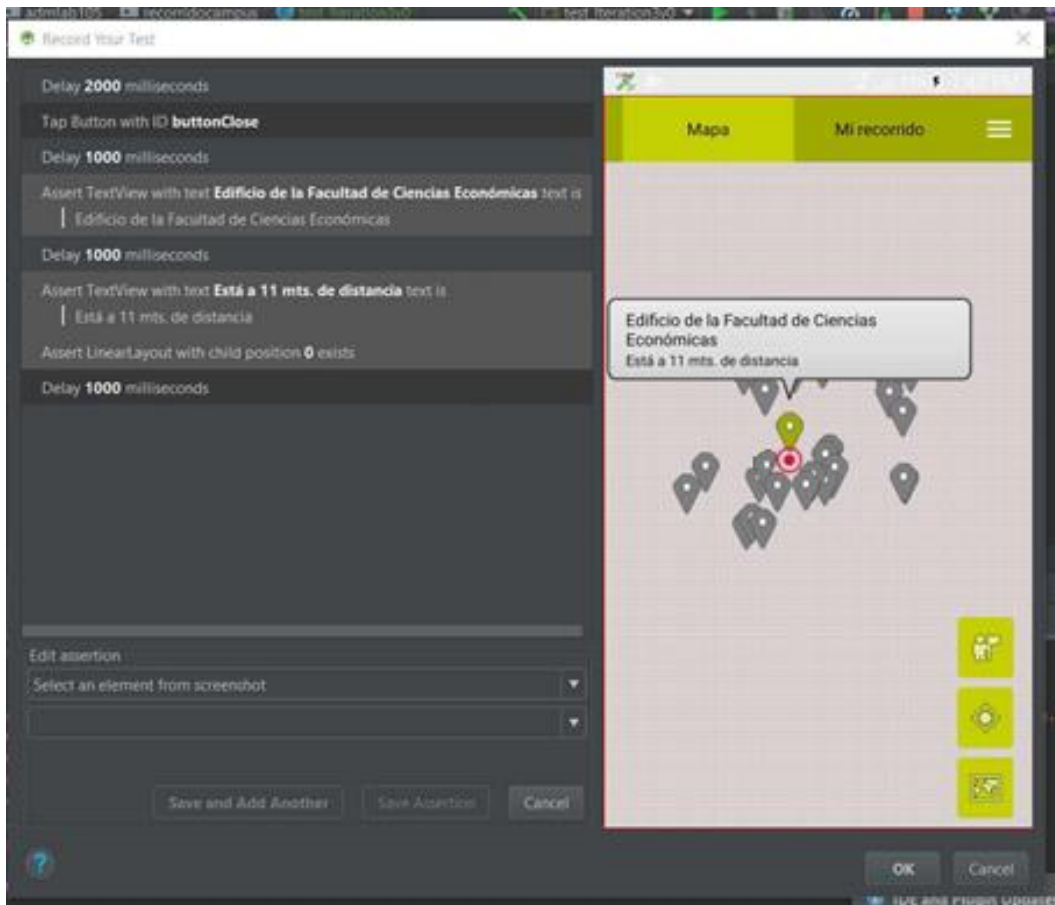
Pruebas regresivas Iteración #3

Pruebas relacionadas al mapa:

Se utiliza espresso para realizar aserciones de los elementos en el mapa, pero no de los marcadores porque espresso no lo reconoce

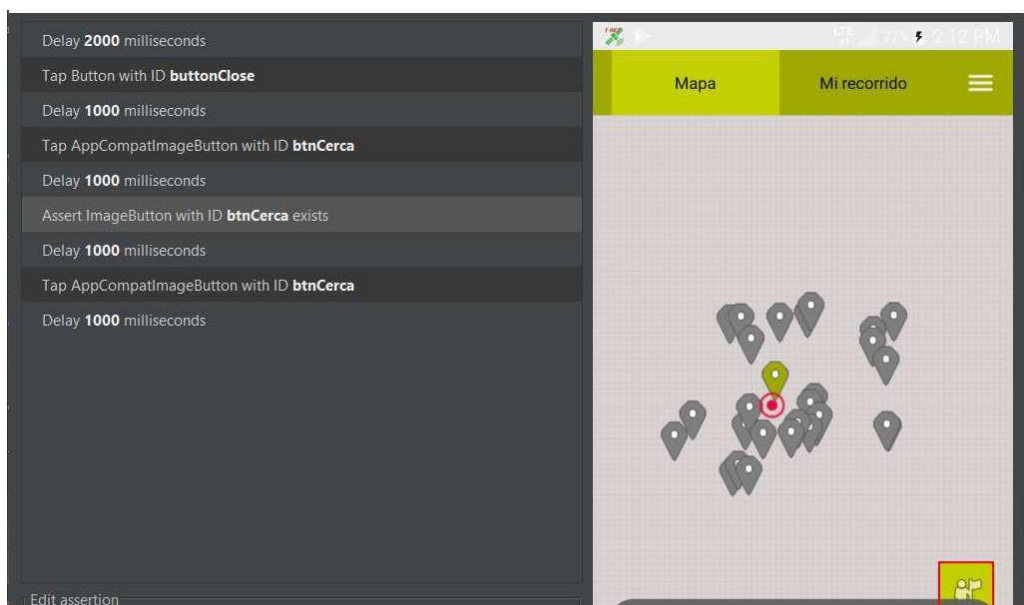
HU: Mostrar la atracción más cercana:

El marcador verde muestra que sitio se encuentra más cerca, y todos los demás son grises, además el rojo señala al usuario.



Además, se puede usar un botón del hombre con bandera para que indique el sitio más cercano y su distancia.

De nuevo pruebas que corren con expresso no reconocen correctamente funciones sobre el mapa



HU: Definir Radio

No se puede acceder a la información del sitio si no se encuentra cerca de él, que es el caso con los marcadores en gris.

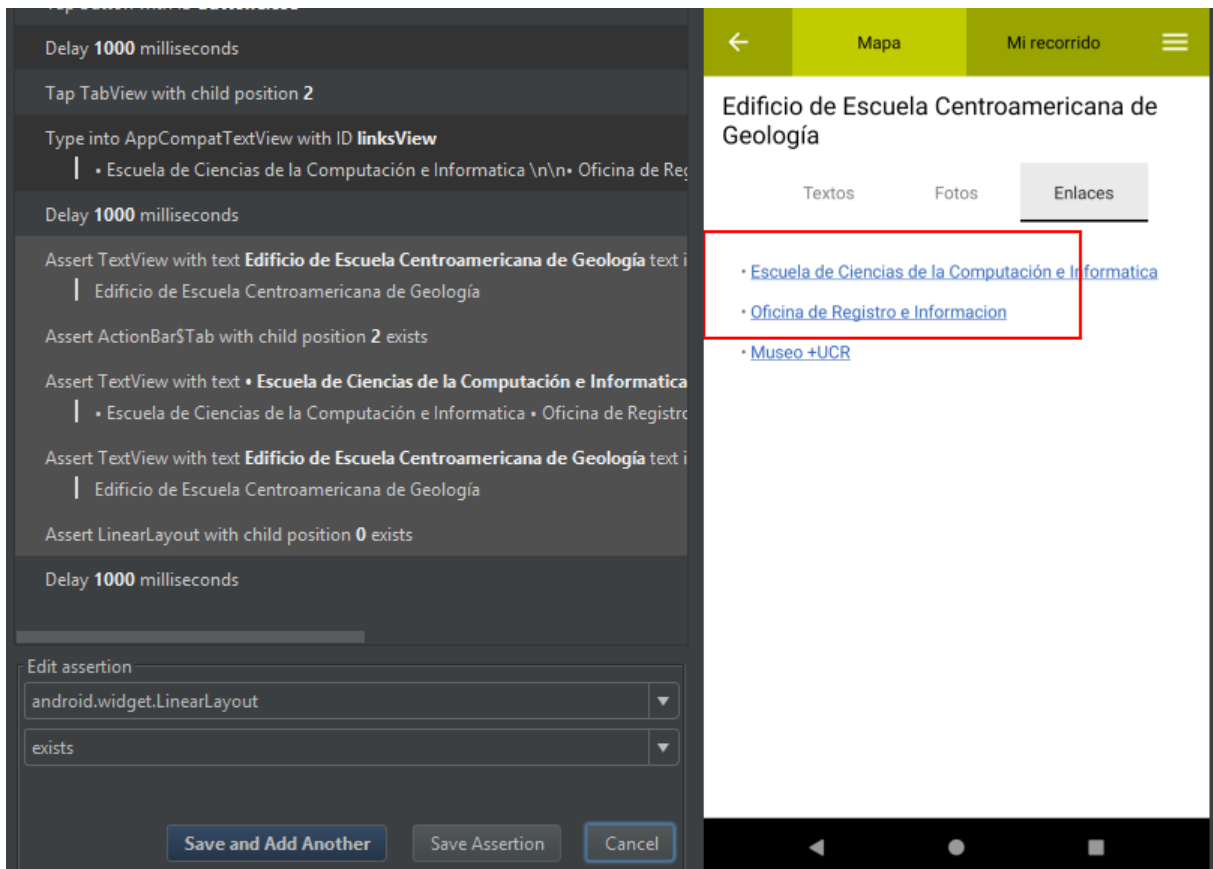
HU: Mensaje de lejanía. Se muestra un mensaje que dice que no se encuentra lo suficientemente cerca del sitio al clicar un marcador gris, este mensaje es parte del mapa y no se puede hacer aserción.



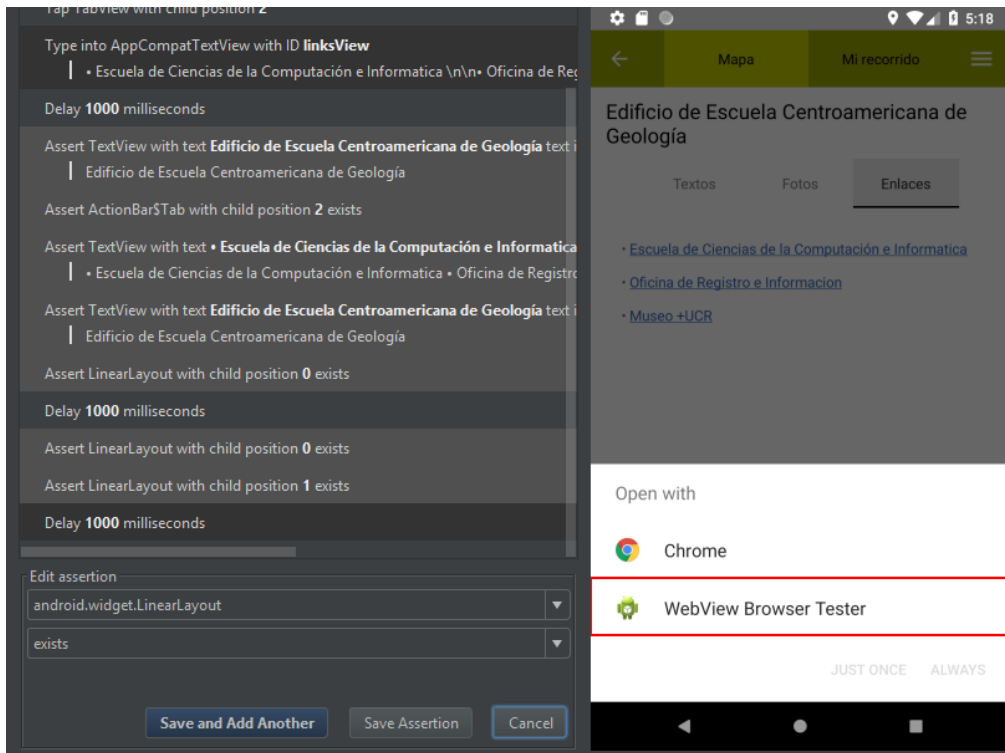
HU: Accesibilidad a enlaces de información

Se muestran enlaces que pueden acceder a sitios externos en internet saliendo de la aplicación al darles click

Se incluyeron viñetas en los links (sugerencia del cliente)



Despues de dar click a un link esto es lo que se presenta:

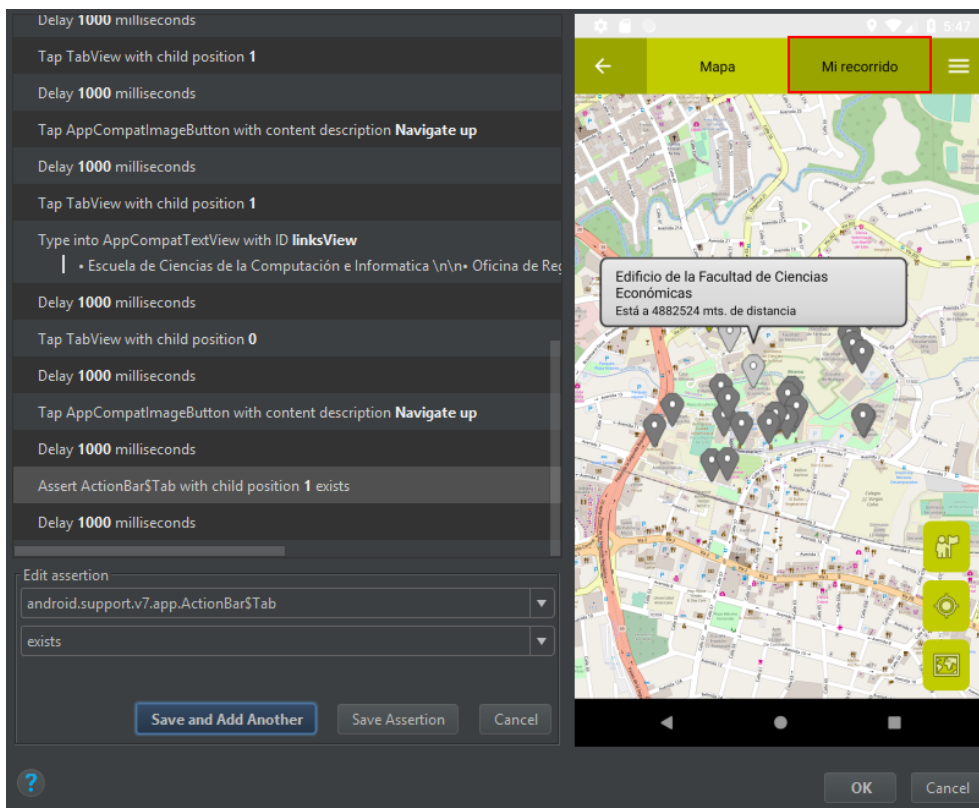


Pruebas de la iteración # 4

HU: Correcciones varias:

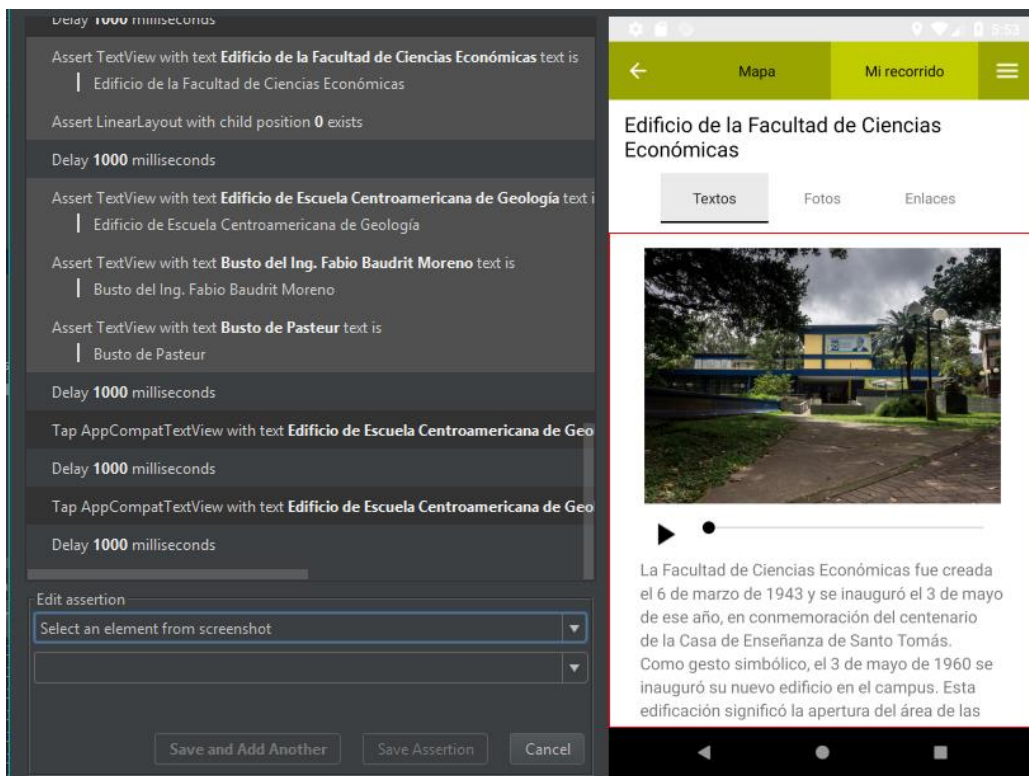
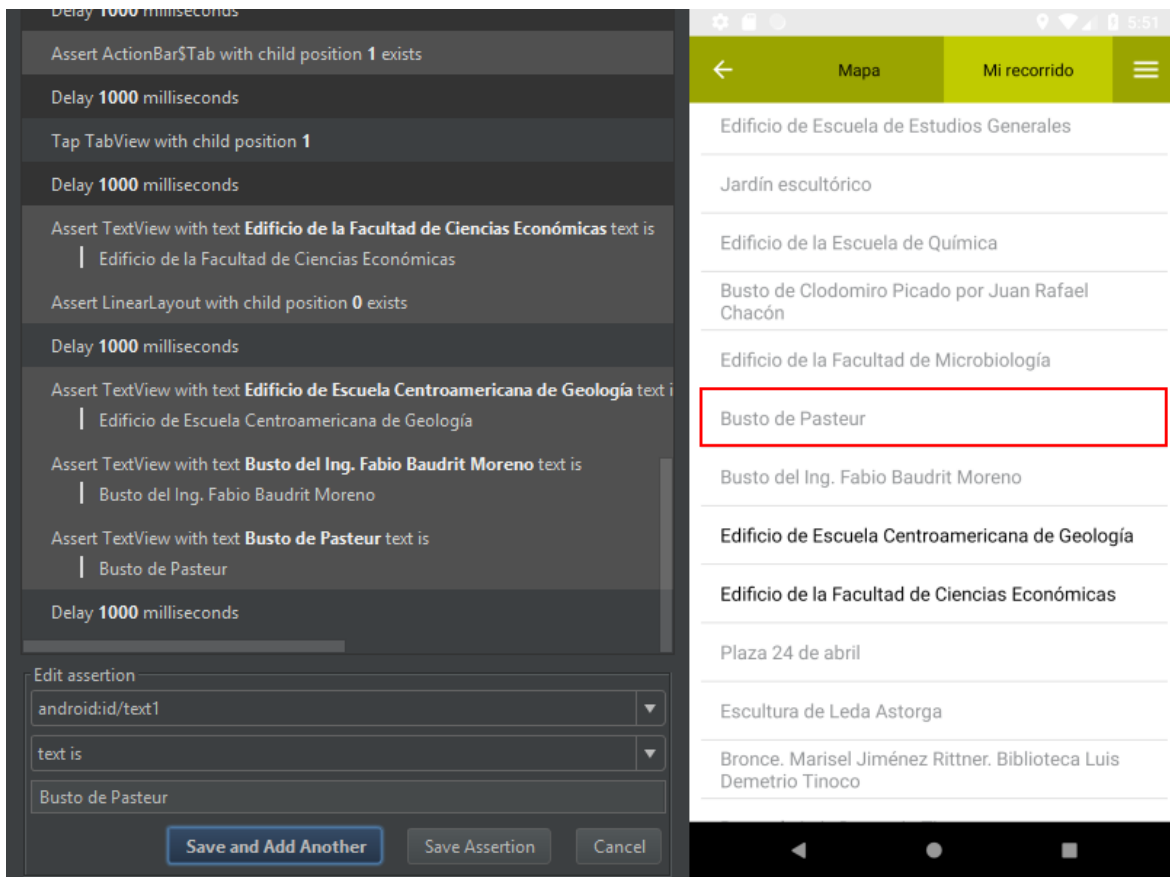
Burbujas del mapa, cambiar splash, agregar los títulos de cada punto, cambiar icono de la aplicación.

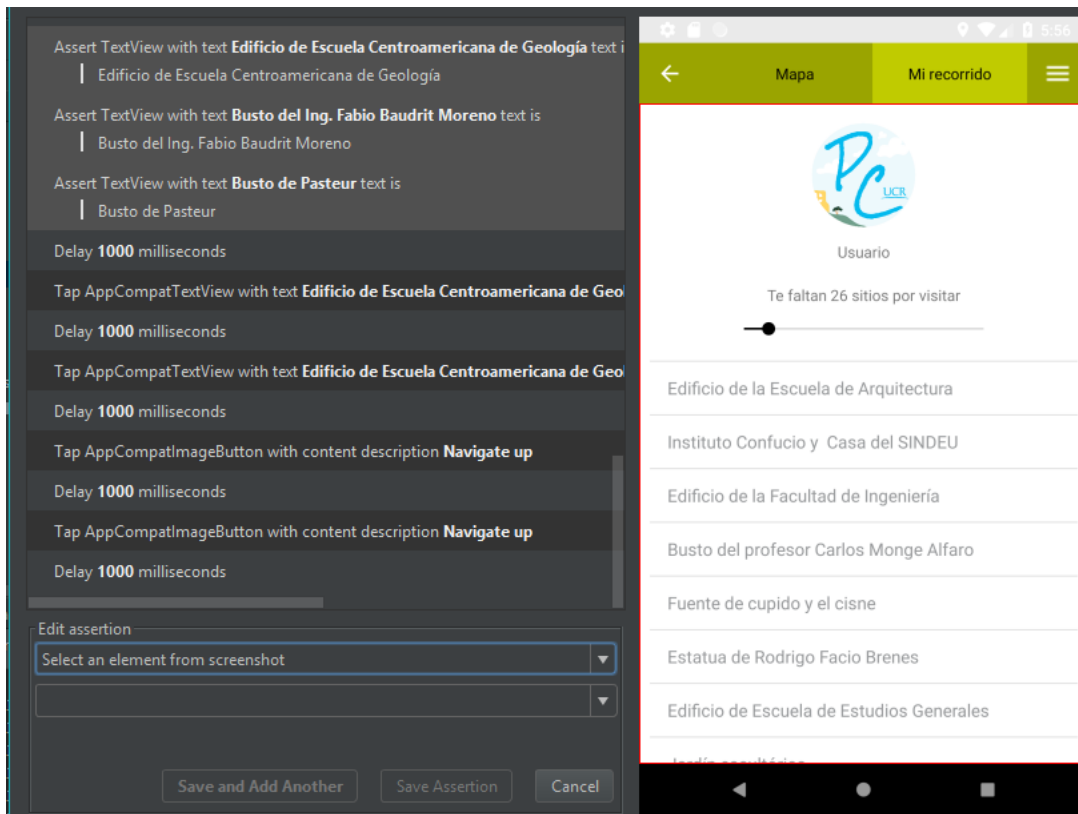
HU: Ver y buscar información del sitio desde perfil de usuario:



Vemos que los puntos visitados se ven en gris claro y los no visitados en gris oscuro.

En la lista de lugares en el perfil del usuario los sitios ya visitados se ven oscuros y los no visitados se ven con letra gris. Solo a los de letra oscura se puede acceder desde la lista, porque ya están desbloqueados.





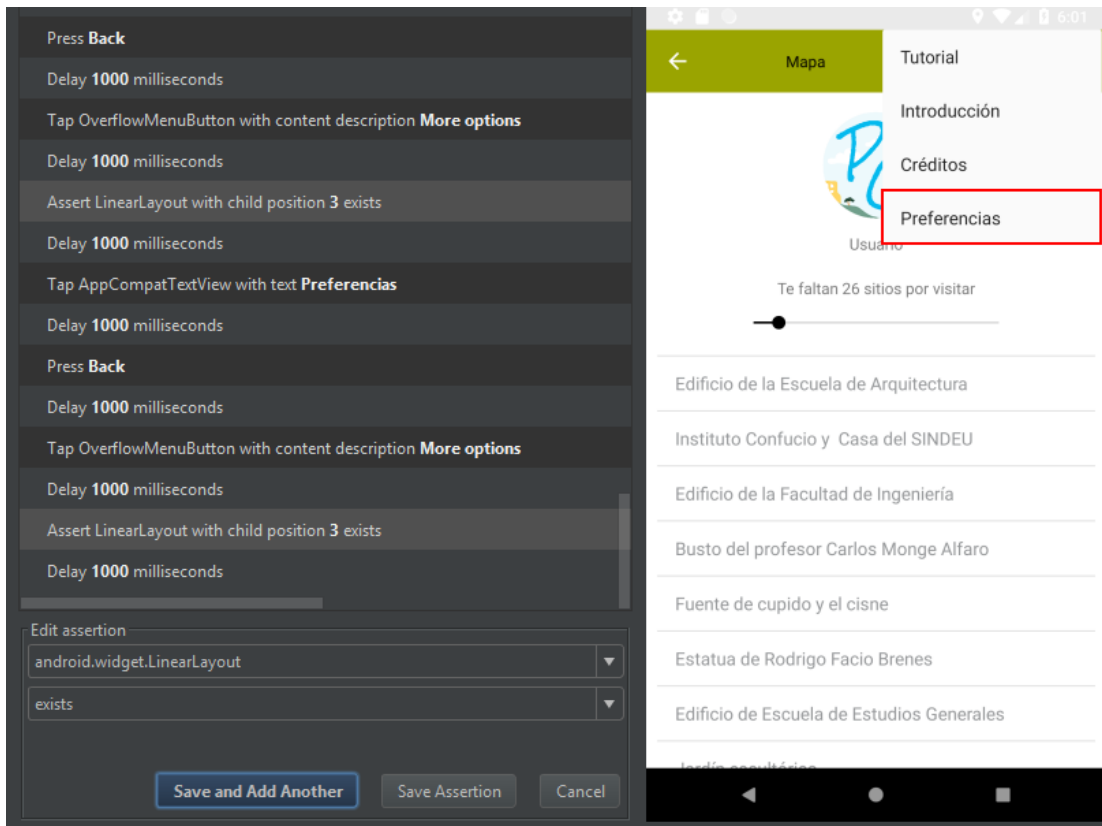
HU: Cuenta personal:

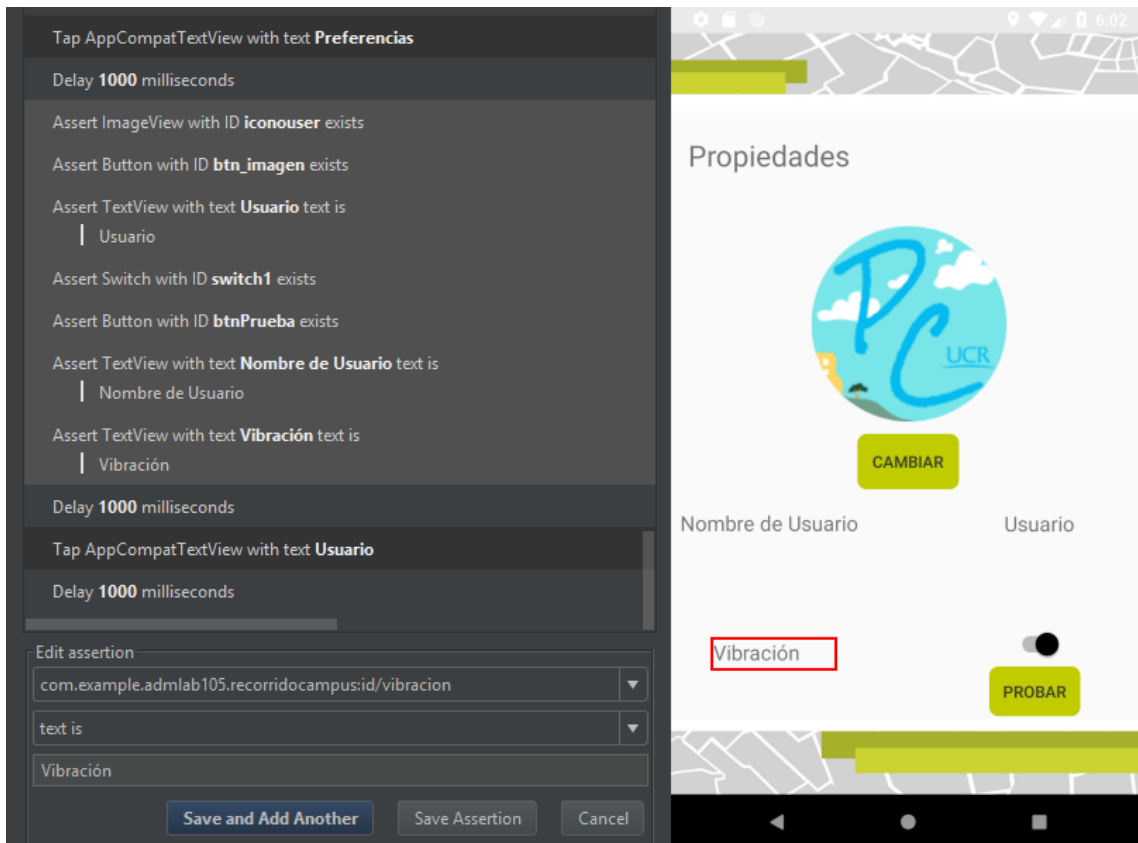
En la imagen anterior vimos como se ve el nombre y la imagen del usuario, que por defecto la foto es el icono de la aplicación y el nombre del usuario es Usuario.

Esto se puede cambiar en el menú de preferencia

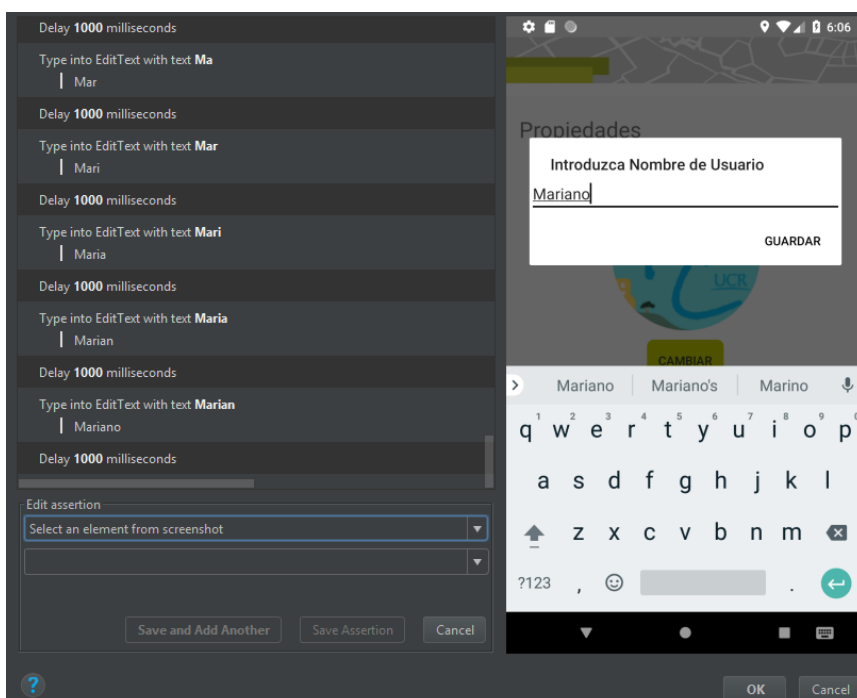
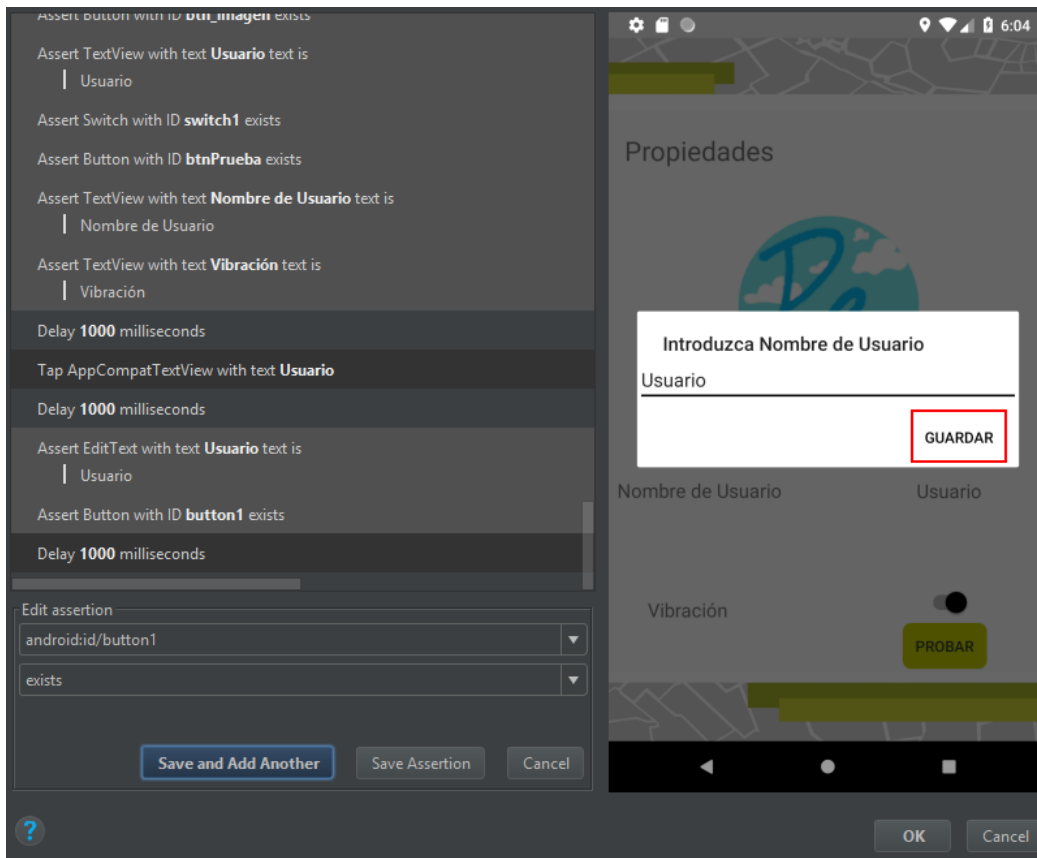
HU: Menú de Preferencias: consiste en las opciones de cambiar imagen y nombre de usuario y activar o desactivar la vibración del aviso de cercanía.

A continuación, veremos las imágenes que muestran los resultados de estas dos historias.

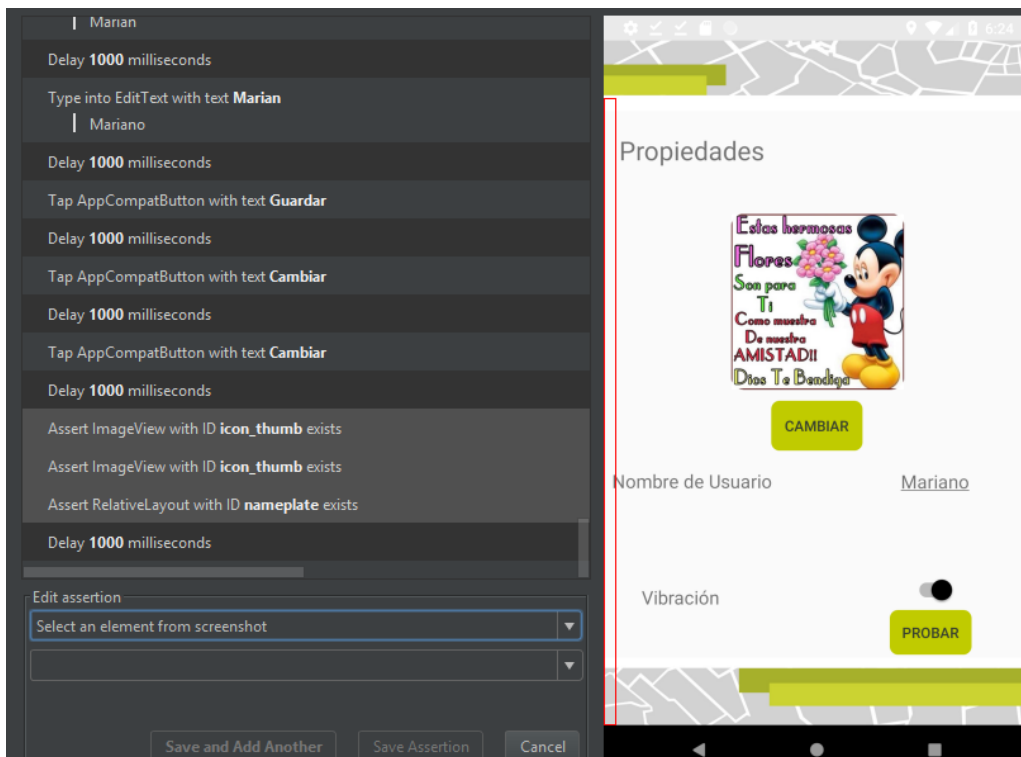
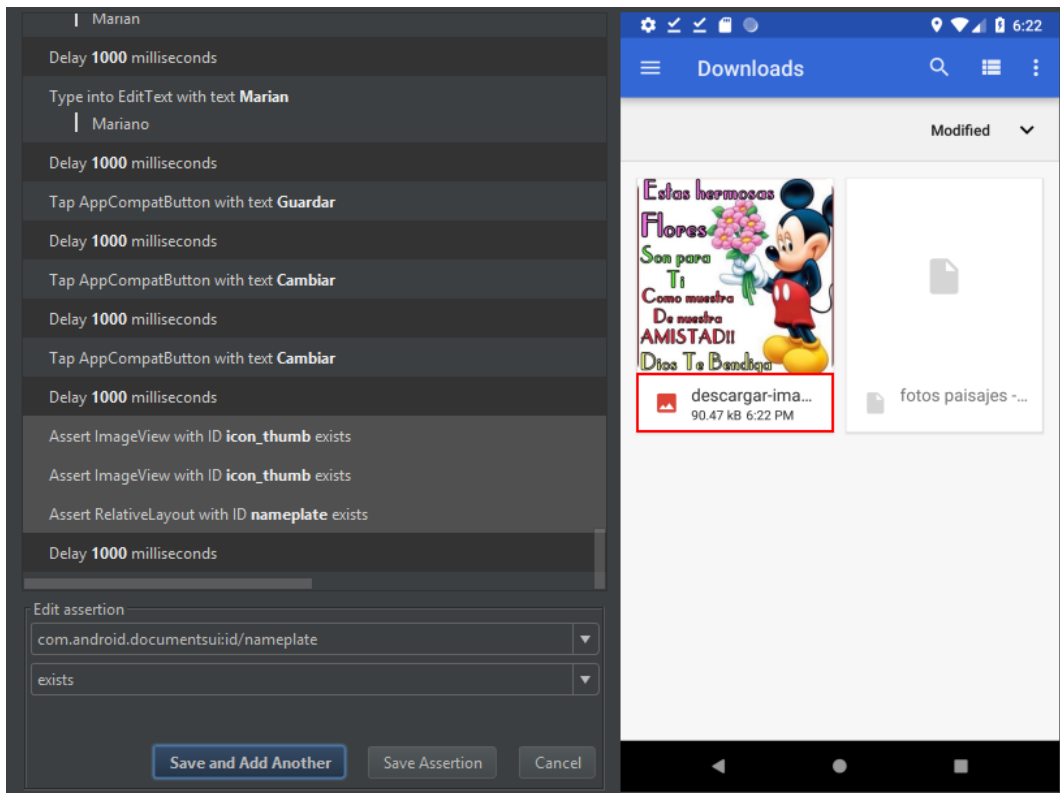




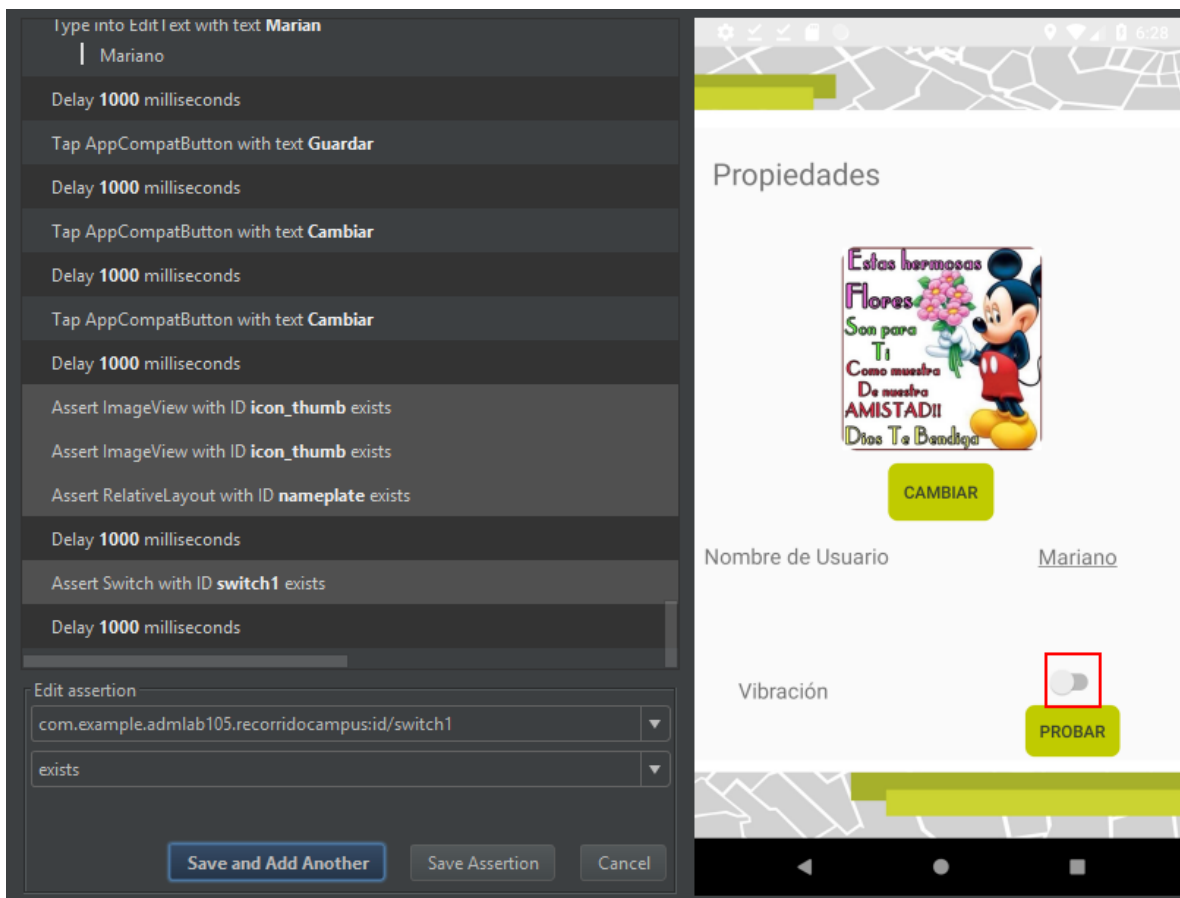
Al dar click en el campo de nombre de usuario se presenta la opción de escribir el nuevo nombre de usuario.



Ahora al presionar el botón guardar nos envía al almacenamiento del teléfono para que se elija una nueva foto de perfil.

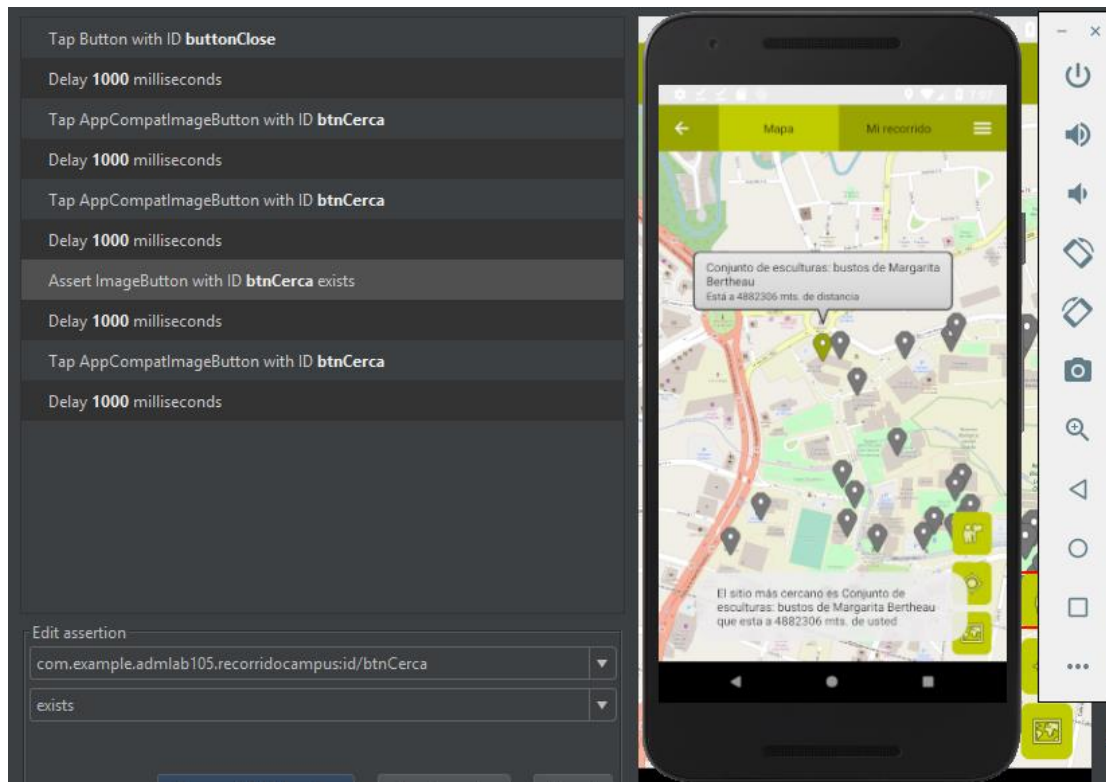


Aquí vemos como quedan cambiados todos los valores predeterminados en el menu de preferencias.



HU: Notificaciones de cercanía a sitios:

Al presionar el boton cerca aparece un toast que indica cual es el lugar que esta ms cerca, ademas que el lugar mas cercano aparece con el marcador en verde.



HU: Tutorial

A continuación, se presentan algunas imágenes del tutorial , este va mostrando el contenido mediante un scroll, y se accede mediante el menú principal en la opción tutorial.

