**Testowanie gier 2021**

**Zestaw zadań nr 1**

**Zadanie 1**

Zapoznać się z pojęciami: przypadek użycia, scenariusza przypadku użycia oraz przypadek testowy a następnie:

A. Napisać scenariusze ( główny i alternatywne ) dla przypadku użycia: Szybka wypłata pieniędzy ( dokładnie kwoty 50 zł ) z bankomatu.

Szybka wypłata oznacza wybór kwoty wypłaty 50 zł z menu i brak pytania o wydrukowanie potwierdzenia transakcji.

B. Napisać przypadki testowe pokrywające wszystkie scenariusze przypadków użycia.

Uwaga:

Rozwiązanie zadania nr 2 wcale nie jest takie proste, jak to się wydaje.

Aby dobrze je rozwiązać zalecane jest pobranie albo obserwowanie pobrania 50 zł z bankomatu

**Zadanie 2**

Zapoznać się z 10-cioma heurystykami Nielsena.

Heurystyki są uznawanymi zasadami użyteczności.

Przetestować zgodność wybranego serwisu WWW z 10-cioma heurystykami Nielsena.

Termin rozwiązania zadań: 11 i 16 marca 2021

Rozwiązania należy zaprezentować na zajęciach, ew konsultacjach a po zajęciach przesłać

rozwiązania pocztą elektroniczną.

Wszystkie zestawy zadań rozwiązywane są przez zespoły 2-osobowe.

Musicie Państwo uczyć się pracy w zespole.

Oczywiście jeżeli ktoś bardzo chce to może pracować samodzielnie, jako grupa 1-osobowa.