**Testowanie Gier  
Zestaw zadań nr 1**

Hanna Kamraj  
Karol Kęciński

03.03.2021 r.

**Zad 1.**

Przypadek użycia: wypłata gotówki

Aktorzy: Osoba wypłacająca gotówkę.

Osoba chce skorzystać z bankomatu i wypłacić 50 zł z konta. Posiada kartę bankomatową, zna kod PIN do karty.

Scenariusz główny

1. Osoba wkłada kartę bankomatową w okienko do wprowadzania karty.
2. Bankomat wyświetla język do wyboru i prosi o podanie PINu.
3. Użytkownik bankomatu wprowadza poprawny PIN.
4. Osoba wybiera opcję „szybka wypłata gotówki”.
5. Osoba wybiera kwotę 50zł i zatwierdza.
6. Bankomat zwraca kartę i wypłaca pieniądze.

**Alternatywne scenariusze:**

Scenariusz A (Wprowadzenie niepoprawnego PINu)

1. Osoba wkłada kartę bankomatową w okienko do wprowadzania karty.
2. Bankomat wyświetla język do wyboru i prosi o podanie PINu.

3a. Użytkownik wprowadza niepoprawny PIN.

3b. Bankomat wyświetla informację o niepoprawnym kodzie PIN

4. Bankomat zwraca kartę

Scenariusz B (Niewystarczająca ilość środków na koncie)

1. Osoba wkłada kartę bankomatową w okienko do wprowadzania karty.
2. Bankomat wyświetla język do wyboru i prosi o podanie PINu.
3. Użytkownik bankomatu wprowadza poprawny PIN.
4. Osoba wybiera opcję „szybka wypłata gotówki”.
5. Osoba wybiera kwotę 50zł i zatwierdza.
6. Bankomat wyświetla informację o niewystarczającej ilości środków na koncie.
7. Bankomat zwraca kartę.

Scenariusz C (Utrata połączenia z serwerem banku)

1. Osoba wkłada kartę bankomatową w okienko do wprowadzania karty.
2. Bankomat wyświetla język do wyboru i prosi o podanie PINu.
3. Użytkownik bankomatu wprowadza poprawny PIN.
4. Osoba wybiera opcję „szybka wypłata gotówki”.
5. Osoba wybiera kwotę 50zł i zatwierdza.
6. Bankomat traci połączenie z serwerem banku, przez co niemożliwe jest zrealizowanie transakcji.
7. Bankomat zwraca kartę.

**Przypadki Testowe**

Scenariusz 1.

**Tytuł:** Poprawna wypłata gotówki

**Warunki wstępne:**

- użytkownik posiada kartę bankomatową

- zna PIN do karty

- użytkownik znajduje się w pobliżu sprawnego bankomatu zawierającego banknot 50zł lub jego równowartość w innych.

**Kroki do wykonania:**

- Użytkownik wkłada kartę do bankomatu

- Wybiera język i wprowadza kod PIN

- Wybiera opcję „szybka wypłata gotówki”

- Wybiera kwotę 50zł i zatwierdza

- Odbiera kartę i gotówkę

**Oczekiwany rezultat:**

Udana wypłata 50zł w gotówce.

**Warunki końcowe:**

Użytkownik otrzymał z powrotem swoją kartę, a bankomat wyczyścił sesję użytkownika.

**Dane testowe:**

- Aktywna karta bankomatowa

- Kod PIN do karty: 1234

- Środki na koncie (co najmniej 50zł)

Scenariusz A.

**Tytuł:** Wprowadzenie niepoprawnego PINu

**Warunki wstępne:**

- użytkownik posiada kartę bankomatową

- zna niepoprawny PIN do karty

- użytkownik znajduje się w pobliżu sprawnego bankomatu

**Kroki do wykonania:**

- Użytkownik wkłada kartę do bankomatu

- Wybiera język i wprowadza kod PIN

- Odebranie karty

**Oczekiwany rezultat:**

Odmowa dostępu do konta.

**Warunki końcowe:**

Użytkownik otrzymał z powrotem swoją kartę, a bankomat wyczyścił sesję użytkownika.

**Dane testowe:**

- Aktywna karta bankomatowa

- Kod PIN do karty: 0000

Scenariusz B.

**Tytuł:** Niewystarczająca ilość środków na koncie

**Warunki wstępne:**

- użytkownik posiada kartę bankomatową

- zna PIN do karty

- użytkownik znajduje się w pobliżu sprawnego bankomatu

**Kroki do wykonania:**

- Użytkownik wkłada kartę do bankomatu

- Wybiera język i wprowadza kod PIN

- Wybiera opcję „szybka wypłata gotówki”

- Wybiera kwotę 50zł i zatwierdza

- Odbiera kartę

**Oczekiwany rezultat:**

Odmowa wypłaty.

**Warunki końcowe:**

Użytkownik otrzymał z powrotem swoją kartę, a bankomat wyczyścił sesję użytkownika.

**Dane testowe:**

- Aktywna karta bankomatowa

- Kod PIN do karty: 1234

- Środki na koncie (mniej niż 50zł)

Scenariusz C.

**Tytuł:** Utrata połączenia z serwerem banku

**Warunki wstępne:**

- użytkownik posiada kartę bankomatową

- zna PIN do karty

- użytkownik znajduje się w pobliżu wadliwego bankomatu

**Kroki do wykonania:**

- Użytkownik wkłada kartę do bankomatu

- Wybiera język i wprowadza kod PIN

- Wybiera opcję „szybka wypłata gotówki”

- Wybiera kwotę 50zł i zatwierdza

- Odbiera kartę

**Oczekiwany rezultat:**

Nieudana wypłata.

**Warunki końcowe:**

Użytkownik otrzymał z powrotem swoją kartę, a bankomat wyczyścił sesję użytkownika.

**Dane testowe:**

- Aktywna karta bankomatowa

- Kod PIN do karty: 1234

- Środki na koncie (co najmniej 50zł)

**Zad 2.**

Strona: mail.google.com

10 Heurystyk Nielsena

1. Pokazuj status systemu

System podświetla zakładkę w której aktualnie się znajdujemy i nazwę zalogowanego użytkownika. Wszystkie dostępne foldery są wyświetlane w lewym menu.

2. Zachowaj zgodność między systemem a rzeczywistością

System jest zrozumiały dla użytkowników i przejrzysty. Opisy folderów są zrozumiałe, (np. odebrane, wysłane, spam) tak samo opisy dostępnych interakcji (utwórz, usuń wiadomość). Wyświetlane są tytuły maili, nadawcy i początkowy fragment wiadomości a także data otrzymania maila.

3. Daj użytkownikowi pełną kontrolę

Użytkownik posiada kontrolę nad operacjami które może wykonać w serwisie (np. może przywrócić usunięte maile – znajdują się w koszu). Może również przywrócić maile, które oznaczył jako spam. Użytkownik może się zalogować i wylogować w dowolnym momencie.

4. Trzymaj się standardów i zachowaj spójność

Logotyp jest umieszczony z lewej strony u góry ekranu i jest podlinkowany do strony głównej. Zawartość każdego folderu jest wyświetlana w identycznym stylu.

5. Zapobiegaj błędom

Wyświetlane są tylko wiadomości rzeczywiście otrzymane lub wysłane przez użytkownika. Zalogowanie nastąpi wtedy i tylko wtedy, gdy użytkownik podał poprawne login i hasło. Wyszukiwanie zwraca jedynie wyniki zgodne ze wzorem.

6. Pozwalaj wybierać zamiast zmuszać do pamiętania

Pisząc mail do jakiejś osoby, wpisując jego adres e-mail w pole adresata, jeżeli był wcześniej używany to widnieje w podpowiedziach do autouzupełniania. Użytkownik może zapisać niedokończoną wiadomość jako wersja robocza i wrócić do niej później.

7. Zapewnij elastyczność i efektywność

Użytkownik może wyszukiwać wysłane lub otrzymane wiadomości po adresacie/nadawcy lub podając fragment treści wiadomości.

8. Dbaj o estetykę i umiar

Użytkownik może tworzyć własne foldery, aby segregować otrzymane i wysłane maile. Może je także posortować według daty otrzymania. Wiadomości są wstępnie rozdzielane do odpowiednich folderów. Wiadomości nieodczytane są wyróżniane.

9. Zapewniaj skuteczną obsługę błędów

Istnieje opcja przesłania zgłoszenia błędu lub opinii do Google. Jeżeli nie uda się załadować wiadomości z powodu braku połączenia, to wiadomość zostanie załadowana zaraz po odzyskaniu połączenia.

10. Zadbaj o pomoc i dokumentację

Jest dostępna opcja pomocy z opisem często występujących problemów i ich rozwiązaniami, a także często zadawanymi pytaniami.