**Факультет прикладної математики**

**Кафедра програмного забезпечення комп’ютерних систем**

“ЗАТВЕРДЖЕНО”

Завідувач кафедри

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ І.А.Дичка

“\_\_\_” \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2013 р.

**СИСТЕМА ПАРАЛЕЛЬНОГО ПОШУКУ У СТРУКТУРАХ ДАНИХ ГРИ ГО**

**Програма та методика тестування**

ПЗКС.045490-04-51

|  |  |
| --- | --- |
| “ПОГОДЖЕНО”  Керівник проекту:  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ О.І. Марченко  Нормоконтроль:  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ М.В. Онай  \_\_” \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2011 р. | Виконавець:  \_\_\_\_\_ О.А. Крамаренко |

2013

## ЗМІСТ

1. Об’єкт випробувань 3
2. Мета тестування 3
3. Методи тестування 3
4. Засоби та порядок тестування 4

**1. ОБ’ЄКТ ВИПРОБУВАНЬ**

Програма являє собою бібліотеку для паралельного пошуку у структурах даних гри Го. Бібліотека розроблена з використанням мови програмування Clojure.

**2. МЕТА ТЕСТУВАННЯ**

У процесі тестування має бути перевірено таке:

1. Функціональна працездатність бібліотеки.
2. Зручність роботи з бібліотекою.
3. Відповідність вимогам технічного завдання.

**3. МЕТОДИ ТЕСТУВАННЯ**

Тестування виконується методом Gray Box Testing. Перевіряється як код, так і безпосередньо програмний продукт на відповідність функціональним вимогам. Тестування відбувається на рівні “системного тестування”.

Використовуються наступні методи:

1. Функціональне тестування, зокрема на рівні Critical path test (базове тестування).
2. Тестування продуктивності програмного забезпечення, зокрема тестування стабільності та навантажувальне тестування.
3. Тестування інтерфейсу.

**4. ЗАСОБИ ТА ПОРЯДОК ТЕСТУВАННЯ**

Працездатність розробленої програми перевіряється шляхом:

1. Динамічного ручного тестування – введенням граничних та недопустимих значень.
2. Динамічного ручного тестування на відповідність функціональним вимогам.
3. Статичного тестування коду.
4. Тестування інтерфейсу системи.
5. Тестування зручності використання.