

VILNIAUS UNIVERSITETAS  
MATEMATIKOS IR INFORMATIKOS FAKULTETAS  
PROGRAMŲ SISTEMŲ KATEDRA

# **Internetinės aplikacijos Cronometer testavimas**

## **Web appliaction Cronometer testing**

Programų sistemų testavimo laboratorinis darbas

Atliko:	3 kurso studentas	
	Matas Savickis	(parašas)
Darbo vadovas:	Vytautas Valaitis, Asist., Dr.	(parašas)

Vilnius – 2018

## **Anotacija**

Šiuo darbu yra siekiama sukurti testavimo planą, testavimo atvejus ir atlikti testavimą [www.cronometer.com](http://www.cronometer.com) internetinei aplikacijai skirtai sekti maisto informaciją, sporto aktyvumą ir biologinius rodiklius.

- Matas Savickis - [savickis.matas@gmail.com](mailto:savickis.matas@gmail.com)

## **TURINYS**

# Testavimo planas

## 1. Testavimo plano indentifikatoriai

CMT-1.1.1 - pirmas skaičius rodo ar testavimas buvo atliktas telefonu ar kompiuterius(1 - kompiuteris 2 - telefonas) antras skaičius rodo kelinta funkcionalumą testuosime, trečias skaičius rodo kelintą scenarijų testuojame

## 2. Nuorodos

- <https://jmpovedar.files.wordpress.com/2014/03/ieee-829.pdf>
- <http://pst.valaitis.net/PST>

## 3. Įvadas

Šis testavimo planas yra skirtas internetinės aplikacijos Cronometer testavimui. Pagrindinis testavimo tikslas bus įsitikinti ar su skirtingais įvesties duomenimis programa veikia korektiškai ir gražina korektiškus rezultatus. Bus testuojama maisto pridėjimas, sporto pridėjimas, biometrinių duomenų pridėjimas ir prisijungimas prie tinklalapio. Visas testavimas vyks rankiniu būdu.

## 4. Testavimo objektai

1. [www.cronometer.com](http://www.cronometer.com)

## 5. Rizikos

- Nėra programos dokumentacijos
- Jeigu kažką užlaušiu ant manęs pyks Cronometer kūrėjai

## 6. Funkcionalumas kurį testuosime

1. Registravimasis į tinklalapį
2. Prisijungimas prie tinklalapio
3. Maisto vienetų pridėjimas sekimui, įvesties ir išvesties korektiškumas
4. Sporto sekimo pridėjimas sekimui, įvesties ir išvesties korektiškumas
5. Biometrinių duomenų pridėjimas į sistemą, įvesties ir išvesties korektiškumas

## 7. Funkcionalumas kurio netestuosi

1. Premium narystės funkcionalumas - kadangi testavimą atliks bėdus studentas kuris neturi pinigų nusipirkti Premium narystės todėl šio funkcionalumo ir netestuosi
2. Sistemos suderinamumą su išnaminiais įrenginiais sekimui(Fitbit) - priežastis ta pati kaip ir Premium narystės atveju
3. Profilio funkcija - funkcionalumas nekritis

## 8. Strategija

- Specialūs įrankiai - nėra
- Apmokymas naudotis įrankiais - nėra
- Metrikos - bus sekama kiek laiko užtruko atlikti testavimą, surastų klaidų skaičius, teisingai praėitų testų skaičius
- Metrikos bus sekamos atliekant rankinį testavimą
- Konfigūracijos valdymas - nėra
- Bus testuojama tik pradinė konfigūracija, kurią pateikia kūrėjai
- Bus naudojama stacionarus kompiuteris ir išmanusis telefonas
- Bus naudojama Google Chrome naršyklė abiem atvejais(PC ir telefonas)
- Regresiniai testai - nėra

## 9. Sėkmės ir nesėkmės kriterijai

Testą laikysime pasisekusiu jeigu įvedus duomenis ar padarius veiksmą programa pateiks korektišką ir tikėtasi rezultatą ar neparodys klaidos pranešimų. Nepasisekusiu testu laikysime jeigu atlikus veiksmą arba įvedus duomenis programos išvestis bus nenumatyta, netiksli, ne tai ko tikėjome arba programa gražins klaidos pranešimą.

## 10. Testo nutraukimo kriterijai

Testavimą nutraukime tuo atveju jeigu su panašia įvestimi programa gražina tą patį rezultatą. Jeigu to pačio funkcionalumo varijacijoje(pvz. Maisto produktų dėjimas į sąrašą) klaida liks, laikysime, kad testas daugiau informacijos mums nebesuteiks ir testavimą nutrauksime įvertinti savo testavimo atvejams ir tolimesniam testavimui.

## 11. Testų planai

Planas skirtas rankiniam testavimui juodosios dėžės metodu

## 12. Likusios užduotys

Užduotis	Vykdytojas	Būsena
Sukurti testavimo planą	Matas Savickis	Pabaigta
Maisto pridėjimo testavimo atvejai	Matas Savickis	Pabaigta
Sporto pridėjimo testavimo atvejai	Matas Savickis	Pabaigta
Biometrikos pridėjimo testavimo atvejai	Matas Savickis	Pabaigta

## 13. Aplinkos reikalavimai

- Turi veikti [www.cronometer.com](http://www.cronometer.com) tinklalapis
- Reikalinga elektra
- Reikalingas interneto ryšys
- Atlikti testavimui reikia išmanioji telefono
- Atlikti testavimui reikia stacionaraus kompiuterio
- Norint pasiekti tinklalapį reikia modernios interneto naršyklės

## 14. Personalas ir reikalingi apmokymai

‘ Testavimas bus atliekamas programų sistemų studentų. Komandoje iš viso puse vienas testuotojas. Svarbu kad testuotojas mokėtų naudotis kompiuterio pele bei klaviatūra. Taip pat svarbu, kad testuotojas neturėtų motorinių kurie keltų sunkumų naudotis telefono, pele ar klaviatūra. Taip pat yra svarbu, kad testuotojas mokėtų naudoti išmaniaisiais telefonais.

## 15. Atsakomybės

Atsakomybė	Matas Savickis
Rankinių testų kūrimas	X
Rankinių testų vykdymas	X
Testavimo plano sudarymas	X

Už visą testavimo planavimo, sudarymo ir vykdymo procesą bus atskingas neapmokamas programų sistemų studentas Matas Savickis.

## 16. Tvarkaraštis

Testavimo plano ir testavimo atvejų sudarymas ir testų atlikimas bus įvykdytas pagal gerai žinomą studentišką laiko valdymo metodą pavadinimu „viską padarysiu per vieną naktį prieš atsiskaitymą”. Tai yra yra pats populiariausias darbo pasiskirstymo metodas, o kaip mes visi žinome tai kas populiariu yra gerai.

Darbas bus atliekamas tokiais žingsniais:

1. Testavimo plano sudarymas
2. Testavimo atvejų dokumento sudarymas
3. Testavimo atvejų internetinei versijai sudarymas
4. Testavimo atvejų mobiliam versijai sudarymas
5. Internetinės versijos testų vykdymas
6. Mobilios versijos testų vykdymas
7. Rezultatų ir išvadų sudarymas

## 17. Rizikos

Testavimas gali būti nesėkmingas dėl testuotojų motyvacijos stokos. Kadangi darbas yra neapmokamas, darbai dažniausiai būna atidedami iki paskutinės minutės, kas gali sukelti problemų laiku spėjant pristatyti atliktus darbus. Rizika gali kirti ir dėl to, nes testuotojas neturės sistemos dokumentacijos ir testo atvejai nebus pilni arba korektiški. Dėl dokumentacijos trūkumo gali nepavykti sugalvoti visų testavimo atvejų.

## Testavimo atvejai

## 18. Įvadas

Šioje dalyje bus pateikti Cronometer internetinės aplikacijos testavimo scenarijai. Šiuo darbu siekiama įsitikinti, kad pagrindiniai aplikacijos funkcionalumai veikia korektiškai tiek naudojantis internetine naršykle tiek mobiliuoju telefonu. Bus testuojamos šios dalys

1. Maisto pridėjimo funkcija internetinėje aplikacijoje
2. Sporto pridėjimo funkcija internetinėje aplikacijoje
3. Biometrinių duomenų pridėjimas internetinėje aplikacijoje
4. Maisto pridėjimo funkcija mobiliojoje aplikacijoje
5. Sporto pridėjimo funkcija mobiliojoje aplikacijoje
6. Biometrinių duomenų pridėjimas mobiliojoje aplikacijoje

## 19. Testavimo atvejai

Testavimo atvejo numeris	CMT-1.1.1
Testavimo atvejis	Maisto produkto pridėjimas
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar pridedant naują maisto produktą jo kiekis ir maistinės naudos specifikacija teisingai pridedama į bendrą maisto sąrašą
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką „ADD FOOD”. 2. Iš pateikto sąrašo pasirenkame vieną iš produktų. 3. Atsidariusiame lange nurodome 100g maisto kiekio. 4. Pasižymime kokią maisto informaciją mums pateikta. 5. Spaudžiame mygtuką „Add Serving”. 6. Atsidarius pagrindiniam langui jame patikriname ar maisto informacija atitinka tą kurią mums nurodė prieš pridedant maistą.
Tikėtasis rezultatas	Pridėjus naują maisto produktą pagrindiniame lange maisto informacija atitiks tą kuri buvo parodyta pridėjimo lange
Gautas Rezultatas	Maisto produktas pridėtas korektiškai
Statusas	Atlikta

Testavimo atvejo numeris	CMT-1.1.2
Testavimo atvejis	Maisto informacijos atvaizdavimas dideliais kiekiais
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar pridedant naują produktą ir nurodant jam didelius kiekius programa duomenis patetiks ir atvaizduos korektiškai.
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką „ADD FOOD”. 2. Iš pateikto sąrašo pasirenkame vieną iš produktų. 3. Atsidariusiame lange nurodome 2147483648g(Int32 MAX + 1) maisto kiekio. 4. Pasižymime kokią maisto informaciją mums pateikta. 5. Spaudžiame mygtuką „Add Serving”. 6. Atsidarius pagrindiniam langui jame patikriname ar maisto informacija atitinka tą kurią mums nurodė prieš pridedant maistą.
Tikėtasis rezultatas	Programa leis pridėti pasirinktą kiekį maisto, informacija pagrindiniame lange bus pateikta ir nurodyta korektiškai
Gautas Rezultatas	Bandant pridėti pasirinkto produkto 2147483648 gramus programa to padaryti neleidžia, kiekis automatiškai nusistato į 999999 gramus. Pagrindiniame lange pridėto produkto informacija iškraipovartotojo sąsajos elementus.
Statusas	Nepaėjo

Testavimo atvejo numeris	CMT-1.1.3
Testavimo atvejis	Maisto produkto pridėjimas pateikiant neskaitinę informaciją
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar bandant pridėti pridėti maisto produktą pateikiant neskaitinį jo kiekio įvedimą(prie kiekio pateikti ne sakaičiu o raides) programa neleis pridėti produkto
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką „ADD FOOD”. 2. Iš pateikto sąrašo pasirenkame vieną iš produktų. 3. Atsidariusiame lange į kiekio lauką įvedame „test” įvestį 4. Pasižymime kokią maisto informacija mums pateikta. 5. Spaudžiame mygtuką „Add Serving”.
Tikėtasis rezultatas	Bandant pridėti maistą nurodant jo kiekį tekstu programa turi parodyti mums informacinį pranešimą ir neleisti mums pridėti maisto kol įvestis nebus pakeista į skaitinę įvestį
Gautas Rezultatas	Bandant pridėti maistą nurodant tekstinį kiekį programa atpažysta, kad įvestis yra nekorektiška ir paryškina įvesties lauką raudonai, tačiau bandant patvirtinti pridėjimą paspaudus „Add Serving” programa vistiek prideda maistą prie sąrašo nurodydama, kad jo pridėjome 1 gramo kiekio.
Statusas	Nepraėjo

Testavimo atvejo numeris	CMT-1.1.4
Testavimo atvejis	Maisto produktas nedingsta iš sąrašo perkrovus svetainę
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar perkrovus svetainę maisto sąrašo informacija lieka ta pati
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką „ADD FOOD”. 2. Iš pateikto sąrašo pasirenkame vieną iš produktų. 3. Atsidariusiame lange nurodome 100g maisto kiekio. 4. Pasižymime kokią maisto informacija mums pateikta. 5. Spaudžiame mygtuką „Add Serving”. 6. Atsidarius pagrindiniam langui jame patikriname ar maisto informacija atitinka tą kurią mums nurodė prieš pridedant maistą.
7. Perkrauname puslapį Tikėtasis rezultatas	Perkrovus svetainę maisto informacija pagrindiniame saraše maisto informacija nepasikeis
Gautas Rezultatas	Maisto informacija po perkrovimo pateikiama korektiškai
Statusas	Atlikta



Testavimo atvejo numeris	CMT-1.1.5
Testavimo atvejis	Maisto produktų galime pridėti tiek kiek norime
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar galima pridėti daugiau negu 100 skirtingų maisto vienetų į sąrašą ir pridėjus šiuos produktus informacija bus pateikta korektiškai
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką „ADD FOOD”. 2. Iš pateikto sąrašo pasirenkame vieną iš produktų. 3. Atsidariusiame lange nurodome 100g maisto kiekio. 4. Pasižymime kokią maisto informaciją mums pateikta. 5. Spaudžiame mygtuką „Add Serving”. 6. Atsidarius pagrindiniam langui jame patikriname ar maisto informacija atitinka tą kurią mums nurodė prieš pridedant maistą.
7. Kartojame pirmjus 6 žingsnius 101 kartą Tikėtasis rezultatas	Pridėjus daugiau negu 100 skirtingų maisto tipų informacija bus pateikta korektiškai tiek atvaizdavimo atžvilgiu tiek ir informacijos korektiškumu.
Gautas Rezultatas	Pridėjus 101 maisto vienetą informacija sąrašą pateikta ir nurodoma korektiškai
Statusas	Atlikta

Testavimo atvejo numeris	CMT-1.1.6
Testavimo atvejis	Galime pridėti tą patį maisto produktą
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar pridedant tą patį maisto produktą prie sąrašo naują įrašą rodo kaip atskirą elementą sąrašą
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką „ADD FOOD”. 2. Iš pateikto sąrašo pasirenkame vieną iš produktų. 3. Atsidariusiame lange nurodome 100g maisto kiekio. 4. Pasižymime kokią maisto informaciją mums pateikta. 5. Spaudžiame mygtuką „Add Serving”. 6. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką „ADD FOOD”. 7. Iš pateikto sąrašo pasirenkame tą patį produktą kurį rinkomės 2 veiksmuose. 8. Atsidariusiame lange nurodome 100g maisto kiekio. 9. Pasižymime kokią maisto informaciją mums pateikta. 10. Spaudžiame mygtuką „Add Serving”. 11. Pagrindiniame lange patikriname ar tas pats maistas sąrašą buvo pridėtas kaip atskiras elementas
Tikėtasis rezultatas	Du kartus pridėjus tą patį maistą pagrindiniame sąrašą bus atvaizduoti du atskiri maisto elementai
Gautas Rezultatas	Pridėjus du identiškus maisto elementus į sąrašą jie sąrašą buvo atvaizduoti kaip du atskiri elementai
Statusas	Atlikta

Testavimo atvejo numeris	CMT-1.1.7
Testavimo atvejis	Maisto kiekio keitimas pagrindiniame lange
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar pakeitus maisto kiekį pagrindiniame lange jis korektiškai pakeičiamas ir bendra informacija pasikeičia korektiškai
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką „ADD FOOD”. 2. Iš pateikto sąrašo pasirenkame vieną iš produktų. 3. Atsidariusiame lange nurodome 100g maisto kiekio. 4. Pasižymime kokią maisto informaciją mums pateikta. 5. Spaudžiame mygtuką „Add Serving”. 6. Pagrindiniame lange paspaudžiam ant sąrašo elemento maisto kiekio skaičiaus 7. Pakeičiame elemento kiekį į 200 gramų 8. Patikriname ar maisto elemento informacija pasikeitė korektiškai 9. Patikriname ar bendra maisto informacija pasikeitė korektiškai
Tikėtasis rezultatas	Pakeitus vieno iš sąrašo elementų kiekį jis bus korektiškai pakeistas tiek sąrašo elemento informacijoje tiek ir bendroje maisto informacijoje
Gautas Rezultatas	Pakeitus vieno iš sąrašo elementų kiekį visa informacija pasikeitė korektiškai
Statusas	Atlikta

Testavimo atvejo numeris	CMT-1.1.8
Testavimo atvejis	Maisto kalorijų keitimas pagrindiniame lange
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar pakeitus maisto kalorijas pagrindiniame lange jis korektiškai pakeičiamas ir bendra informacija pasikeičia korektiškai
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką „ADD FOOD”. 2. Iš pateikto sąrašo pasirenkame vieną iš produktų. 3. Atsidariusiame lange nurodome 100g maisto kiekio. 4. Pasižymime kokią maisto informaciją mums pateikta. 5. Spaudžiame mygtuką „Add Serving”. 6. Pagrindiniame lange paspaudžiam ant sąrašo elemento maisto kalorijų skaičiaus 7. Pakeičiame elemento kalorijas pakeičiame į 100 kalorijų 8. Patikriname ar maisto elemento informacija pasikeitė korektiškai 9. Patikriname ar bendra maisto informacija pasikeitė korektiškai
Tikėtasis rezultatas	Pakeitus vieno iš sąrašo elementų kalorijas jis bus korektiškai pakeistas tiek sąrašo elemento informacijoje tiek ir bendroje maisto informacijoje
Gautas Rezultatas	Pakeitus vieno iš sąrašo elementų kalorijas visa informacija pasikeitė korektiškai
Statusas	Atlikta

Testavimo atvejo numeris	CMT-1.2.1
Testavimo atvejis	Sporto veiklos pridėjimas
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar pridėdant naują sporto veiklą jos trukmė ir sudegintos kalorijos korektiškai atsivaizduoja pagrindiniame lange
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką „ADD EXERCISE”. 2. Iš pateikto sąrašo pasirenkame vieną iš sporto veiklų. 3. Atsidariusiame lange nurodome 30 minučių trukmę. 4. Pasižymime kokią kalorijų informaciją mums pateikta. 5. Spaudžiame mygtuką „Add Exercise”. 6. Atsidarius pagrindiniam langui jame patikriname ar sporto veiklos informacija atitinka tą kurią mums nurodė prieš pridėdant sporto veiklą.
Tikėtasis rezultatas	Pridėjus naują sporto veiklą pagrindiniame lange sportinės veiklos informacija atitiks tą kuri buvo parodyta pridėjimo lange
Gautas Rezultatas	Sporto veikla pridėtas korektiškai
Statusas	Atlikta

Testavimo atvejo numeris	CMT-1.2.2
Testavimo atvejis	Sporto veiklos informacijos atvaizdavimas dideliais kiekiais
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar pridėdant naują sporto veiklą ir nurodant jai didelę trukmę programa duomenis pateiks ir atvaizduos korektiškai.
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką „ADD EXERCISE”. 2. Iš pateikto sąrašo pasirenkame vieną iš sporto veiklų. 3. Atsidariusiame lange nurodome 2147483648(Int32 MAX + 1) minučių. 4. Pasižymime kokią kalorijų sudeginimo informaciją mums pateikė. 5. Spaudžiame mygtuką „Add Exercise”. 6. Atsidarius pagrindiniam langui jame patikriname ar sporto veiklos informacija atitinka tą kurią mums nurodė prieš pridėdant sporto veiklą.
Tikėtasis rezultatas	Programa leis pridėti pasirinktą sporto veiklą su ilga trukme, informacija pagrindiniame lange bus pateikta ir nurodyta korektiškai
Gautas Rezultatas	Bandant pridėti pasirinktą sporto veiklą nurodant 2147483648 minučių trukmę programa to padaryti neleidžia, trukmę automatiškai nusistato į 999999 minutes. Pagrindiniame lange pridėto produkto informacija iškraipo vartotojo sąsajos elementus.
Statusas	Nepaėjo

Testavimo atvejo numeris	CMT-1.2.3
Testavimo atvejis	Sporto veiklos pridėjimas pateikiant neskaitinę informaciją
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar bandant pridėti sporto veiklą pateikiant neskaitinį jo kiekio įvedimą(prie kiekio pateikti ne sakaičiu o raides) programa neleis pridėti sporto veiklos
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką „ADD EXERCISE”. 2. Iš pateikto sąrašo pasirenkame vieną iš sporto veiklų. 3. Atsidariusiame lange į trukėms lauką įvedame „test” įvestį 4. Pasižymime kokią sudegintų kalorijų informacija mums pateikta. 5. Spaudžiame mygtuką „Add Serving”.
Tikėtasis rezultatas	Bandant pridėti sporto veiklą jos trukmę nurodant tekstu programa turi parodyti mums informacinį pranešimą ir neleisti mums pridėti sporto veiklos kol įvestis nebus pakeista į skaitinę įvestį
Gautas Rezultatas	Bandant pridėti sporto veiklą nurodant trukmę tekstu programa atpažysta, kad įvestis yra nekorektiška ir paryškina įvesties lauką raudonai, tačiau bandant patvirtinti pridėjimą paspaudus „Add Exercise” programa vistiek prideda sporto veiklą prie sąrašo nurodant, kad jos trukmė yra 30 minutės.
Statusas	Nepaėjo

Testavimo atvejo numeris	CMT-1.2.4
Testavimo atvejis	Sporto veikla nedingsta iš sąrašo perkrovus svetainę
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar perkrovus svetainę sporto veiklos sąrašo informacija lieka ta pati
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką „ADD EXERCISE”. 2. Iš pateikto sąrašo pasirenkame vieną iš sporto veiklų. 3. Atsidariusiame lange nurodome 30 minučių trukmę. 4. Pasižymime kokią sudegintų kalorijų informacija mums pateikta. 5. Spaudžiame mygtuką „Add Exercise”. 6. Atsidarius pagrindiniam langui jame patikriname ar sporto veiklos informacija atitinka tą kurią mums nurodė prieš pridedant sporto veiklą.
7. Perkrauname puslapį Tikėtasis rezultatas	Perkrovus svetainę sporto veiklos informacija pagrindiniame sąraše sporto veiklos informacija nepasikeis
Gautas Rezultatas	Sporto veiklos informacija po perkrovimo pateikiama korektiškai
Statusas	Atlikta

Testavimo atvejo numeris	CMT-1.2.5
Testavimo atvejis	Sporto veiklų galime pridėti tiek kiek norime
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar galima pridėti daugiau negu 100 skirtingų sporto veiklų į sąrašą ir pridėjus šiuos produktus informacija bus pateikta korektiškai
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką „ADD EXERCISE”. 2. Iš pateikto sąrašo pasirenkame vieną iš sporto veiklų. 3. Atsidariusiame lange nurodome 30 minučių trukmę. 4. Pasižymime kokią sudegintų kalorijų informacija mums pateikta. 5. Spaudžiame mygtuką „Add Exercise”. 6. Atsidarius pagrindiniam langui jame patikriname ar sporto veiklos informacija atitinka tą kurią mums nurodė prieš pridedant sporto veiklą.
7. Kartojame pirmjus 6 žingsnius 101 kartą Tikėtasis rezultatas	Pridėjus daugiau negu 100 skirtingų sporto veiklų tipų informacija bus pateikta korektiškai tiek atvaizdavimo atžvilgiu tiek ir informacijos korektiškumu.
Gautas Rezultatas	Pridėjus 101 sporto veiklų vienetą informacija saraše pateikta ir nurodoma korektiškai
Statusas	Atlikta

Testavimo atvejo numeris	CMT-1.2.6
Testavimo atvejis	Galime pridėti tą pačią sporto veiklą
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar pridedant tą pačią sporto veiklą prie sąrašo naują įrašą rodo kaip atskirą elementą saraše
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką „ADD EXERCISE”. 2. Iš pateikto sąrašo pasirenkame vieną iš sporto veiklų. 3. Atsidariusiame lange nurodome 30 minučių trukmę. 4. Pasižymime kokią sudegintų kalorijų informacija mums pateikta. 5. Spaudžiame mygtuką „Add Exercise”. 6. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką „ADD EXERCISE”. 7. Iš pateikto sąrašo pasirenkame tą pačią sporto veiklą kurią rinkomės 2 veiksmė. 8. Atsidariusiame lange nurodome 30 minučių trukmę. 9. Pasižymime kokią sudegintų kalorijų informacija mums pateikta. 10. Spaudžiame mygtuką „Add Exercise”. 11. Pagrindiniame lange patikriname ar ta pati sporto veikla saraše buvo pridėtas kaip atskiras elementas
Tikėtasis rezultatas	Du kartus pridėjus tą pačią sporto veiklą pagrindiniame saraše bus atvaizduoti du atskiri sporto veiklos elementai
Gautas Rezultatas	Pridėjus du identiškus sporto veiklos elementus į sąrašą jie saraše buvo atvaizduoti kaip du atskiri elementai korektiškai
Statusas	Atlikta

Testavimo atvejo numeris	CMT-1.2.7
Testavimo atvejis	Sporto veiklos trukmės keitimas pagrindiniame lange
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar pakeitus sporto veiklos trukmę pagrindiniame lange jis korektiškai pakeičiamas ir bendra informacija pasikeičia korektiškai
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką „ADD EXERCISE”. 2. Iš pateikto sąrašo pasirenkame vieną iš sporto veiklų. 3. Atsidariusiame lange nurodome 30 minučių trukmę. 4. Pasižymime kokią sudegintų kalorijų informacija mums pateikta. 5. Spaudžiame mygtuką „Add Exercise”. 6. Pagrindiniame lange paspaudžiam ant sąrašo elemento sporto veiklos trukmės skaičiaus 7. Pakeičiame elemento trukmę į 60 minučių 8. Patikriname ar sporto veiklos elemento informacija pasikeitė korektiškai 9. Patikriname ar bendra sudegintų kalorijų informacija pasikeitė korektiškai
Tikėtasis rezultatas	Pakeitus vieno iš sąrašo elementų trukmę ji bus korektiškai pakeistas tiek sąrašo elemento informacijoje tiek ir bendroje sudegintų kalorijų informacijoje
Gautas Rezultatas	Pakeitus vieno iš sąrašo elementų trukmę visa informacija pasikeitė korektiškai
Statusas	Atlikta

Testavimo atvejo numeris	CMT-1.3.1
Testavimo atvejis	Biometrikos pridėjimas
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar pridėdant naują biometriką jos reikšmė teisingai pridedama į bendrą sąrašą
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką „ADD BIOMETRIC”. 2. Iš pateikto sąrašo pasirenkame vieną iš biometrių. 3. Atsidariusiame lange nurodome 100 kaip biometrikos reikšmę. 4. Spaudžiame mygtuką „Add Measurement”. 5. Atsidarius pagrindiniam langui jame patikriname ar biometrinė informacija atitinka tą kurią nurodėme.
Tikėtasis rezultatas	Pridėjus naują biometriką pagrindiniame lange biometrikos informacija atitiks tą kuri buvome nurodę
Gautas Rezultatas	Biometrika pridėta korektiškai
Statusas	Atlikta

Testavimo atvejo numeris	CMT-1.3.2
Testavimo atvejis	Biometrikos atvaizdavimas nurodant didelias reikšmes
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar pridėdant naują biometriką ir nurodant jai didelę reikšmę programa duomenis pateiks ir atvaizduos korektiškai.
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką „ADD BIOMETRIC“. 2. Iš pateikto sąrašo pasirenkame vieną iš biometrių. 3. Atsidariusiame lange nurodome 2147483648(Int32 MAX + 1) reikšmę. 4. Spaudžiame mygtuką „Add Measurement“. 5. Atsidarius pagrindiniam langui jame patikriname ar biometrikos informacija atitinka tą kurią nurodėme.
Tikėtasis rezultatas	Programa leis pridėti pasirinktą sporto veiklą su ilga trukme, informacija pagrindiniame lange bus pateikta ir nurodyta korektiškai
Gautas Rezultatas	Bandant pridėti biometriką nurodant 2147483648 reikšmę programa to padaryti neleidžia, reikšmė automatiškai nusistato į 999999 minutes. Pagrindiniame lange pridėtos biometrikos informacija iškraipo vartotojo sąsajos elementus.
Statusas	Nepaėjo

Testavimo atvejo numeris	CMT-1.3.3
Testavimo atvejis	Biometrikos pridėjimas pateikiant neskaitinę informaciją
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar bandant pridėti biometriką pateikiant neskaitinę jos reikšmę įvedimą(prie reikšmės pateikti ne sakaičiu o raides) programa neįleis pridėti biometrikos
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką „ADD BIOMETRIC“. 2. Iš pateikto sąrašo pasirenkame vieną iš biometrių. 3. Atsidariusiame lange į reikšmės lauką įvedame „test“ įvestį 4. Spaudžiame mygtuką „Add Measurement“.
Tikėtasis rezultatas	Bandant pridėti biometriką jos reikšmę nurodant tekstu programa turi parodyti mums informacinį pranešimą ir neleisti mums pridėti biometrikos kol įvestis nebus pakeista į skaitinę įvestį
Gautas Rezultatas	Bandant pridėti biometriką su neteisinga įvestimi programa neleidžia jos pridėti kol įvestis nebus pakeista į skaičių
Statusas	Atlikta

Testavimo atvejo numeris	CMT-1.3.4
Testavimo atvejis	Biometrika nedingsta iš sąrašo perkrovus svetainę
Testavimo atvejo aprašymas	Ištirti ar perkrovus svetainę biometrikos sąrašo informacija lieka ta pati
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką „ADD BIOMETRIC“. 2. Iš pateikto sąrašo pasirenkame vieną iš biometrikų. 3. Atsidariusiame lange nurodome 100 reikšmę. 4. Spaudžiame mygtuką „Add Measurement“. 5. Atsidarius pagrindiniam langui jame patikriname ar biometrikos informacija atitinka tą kurią mes nurodėme
6. Perkrauname puslapį Tikėtasis rezultatas	Perkrovus svetainę biometrikos informacija pagrindiniame sąraše biometrikos informacija nepasikeis
Gautas Rezultatas	Biometrikos informacija po perkrovimo pateikiama korektiškai
Statusas	Atlikta

Testavimo atvejo numeris	CMT-1.3.5
Testavimo atvejis	Biometrikų galime pridėti tiek kiek norime
Testavimo atvejo aprašymas	Ištirti ar galima pridėti daugiau negu 100 skirtingų biometrikų į sąrašą ir pridėjus šias biometrikas informacija bus pateikta korektiškai
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką „ADD BIOMETRIC“. 2. Iš pateikto sąrašo pasirenkame vieną iš biometrikų. 3. Atsidariusiame lange nurodome 100 biometrikos reikšmę. 4. Spaudžiame mygtuką „Add Measurement“. 5. Atsidarius pagrindiniam langui jame patikriname ar biometrikos informacija atitinka tą kurią mes nurodėme.
6. Kartojame pirmą 6 žingsnius 101 kartą Tikėtasis rezultatas	Pridėjus daugiau negu 100 skirtingų biometrikos tipų informacija bus pateikta korektiškai tiek atvaizdavimo atžvilgiu tiek ir informacijos korektiškumu.
Gautas Rezultatas	Pridėjus 101 biometrikos vienetą informacija sąraše pateikta ir nurodoma korektiškai
Statusas	Atlikta



Testavimo atvejo numeris	CMT-1.3.6
Testavimo atvejis	Galime pridėti tą pačią biometriką
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar pridėdant tą pačią biometriką prie sąrašo naują įrašą rodo kaip atskirą elementą saraše
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką „ADD BIOMETRIC“. 2. Iš pateikto sąrašo pasirenkame vieną iš biometrikų. 3. Atsidariusiame lange nurodome 100 biometrikos reikšmę. 4. Spaudžiame mygtuką „Add Measurement“. 5. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką „ADD BIOMETRIC“. 6. Iš pateikto sąrašo pasirenkame tą pačią biometriką kurią rinkomės 2 veiksmė. 7. Atsidariusiame lange nurodome 200 biometrikos reikšmę. 8. Spaudžiame mygtuką „Add Measurement“. 9. Pagrindiniame lange patikriname ar ta pati biometriką saraše buvo pridėtas kaip atskiras elementas
Tikėtasis rezultatas	Du kartus pridėjus tą pačią biometriką pagrindiniame saraše bus atvaizduoti du atskiri biometrikos elementai
Gautas Rezultatas	Pridėjus du identiškus biometrikos elementus į sąrašą jie saraše buvo atvaizduoti kaip du atskiri elementai korektiškai
Statusas	Atlikta

Testavimo atvejo numeris	CMT-1.3.7
Testavimo atvejis	Biometrikos reikšmės keitimas pagrindiniame lange
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar pakeitus biometrikos reikšmę pagrindiniame lange ji korektiškai pakeičiamas ir bendra informacija pasikeičia korektiškai
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką „ADD BIOMETRIC“. 2. Iš pateikto sąrašo pasirenkame vieną iš biometrikų. 3. Atsidariusiame lange nurodome 100 biometrikos reikšmę. 4. Spaudžiame mygtuką „Add Measurement“. 5. Pagrindiniame lange paspaudžiam ant sąrašo elemento biometrikos reikšmės skaičiaus 6. Pakeičiame elemento reikšmę į 200 7. Patikriname ar biometrikos elemento informacija pasikeitė korektiškai
Tikėtasis rezultatas	Pakeitus vieno iš sąrašo elementų reikšmę ji bus korektiškai pakeistas tiek sąrašo elemento informacijoje tiek ir bendroje biometrikos informacijoje
Gautas Rezultatas	Pakeitus vieno iš sąrašo elementų reikšmę visa informacija pasikeitė korektiškai
Statusas	Atlikta

Testavimo atvejo numeris	CMT-2.1.1
Testavimo atvejis	Maisto produkto pridėjimas
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar pridedant naują maisto produktą jo kiekis ir maistinės naudos specifikacija teisingai pridedama į bendrą maisto sąrašą
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką pliuso(+) mygtuką. 2. Atsidaro pasirinkimu meniu kuriame renkamės „ADD FOOD” 3. Atsidaro sąrašas iš kurio pasirenkame vieną iš maisto pasirinkimų 4. Atsidaro langas kuriame nurodome maisto kiekį 100g 5. Pasižymime pateiktą maistinę informaciją 5. Spaudžiame „ADD SERVING” mygtuką 6. Pagrindiniame lange patikriname ar maistas buvo korektiškai pridėtas į sąrašą ir ar bendra maisto informacija atitinkamai pasikeitė
Tikėtasis rezultatas	Pridėjus naują maisto produktą pagrindiniame lange maisto informacija atitiks tą kuri buvo parodyta pridėjimo lange
Gautas Rezultatas	Maisto produktas pridėtas korektiškai
Statusas	Atlikta

Testavimo atvejo numeris	CMT-2.1.2
Testavimo atvejis	Maisto informacijos atvaizdavimas dideliais kiekiais
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar pridedant naują produktą ir nurodant jam didelius kiekius programa duomenis pateiks ir atvaizduos korektiškai.
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką pliuso(+) mygtuką. 2. Atsidaro pasirinkimu meniu kuriame renkamės „ADD FOOD” 3. Atsidaro sąrašas iš kurio pasirenkame vieną iš maisto pasirinkimų 4. Atsidaro langas kuriame nurodome maisto kiekį 2147483648(Int32 MAX + 1) gramus. 5. Pasižymime pateiktą maistinę informaciją 6. Spaudžiame „ADD SERVING” mygtuką 7. Pagrindiniame lange patikriname ar maistas buvo korektiškai pridėtas į sąrašą ir ar bendra maisto informacija atitinkamai pasikeitė
Tikėtasis rezultatas	Programa leis pridėti pasirinktą kiekį maisto, informacija pagrindiniame lange bus pateikta ir nurodyta korektiškai
Gautas Rezultatas	Net ir įvedant labai didelius skaičius programa informacija atvaizduoja korektiškai ir vartotojo sąsaja nebūna iškraipoma. Skaičiai būna atvaizduojami moksliniu formatu(1.2E16)
Statusas	Atlikta

Testavimo atvejo numeris	CMT-2.1.3
Testavimo atvejis	Maisto produkto pridėjimas pateikiant neskaitinę informaciją
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar bandant pridėti pridėti maisto produktą pateikiant neskaitinį jo kiekio įvedimą(prie kiekio pateikti ne sakaičiu o raides) aplikacija neįleis pridėti produkto
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką pliuso(+) mygtuką. 2. Atsidaro pasirinkimu meniu kuriame renkamės „ADD FOOD” 3. Atsidaro sąrašas iš kurio pasirenkame vieną iš maisto pasirinkimų 4. Atsidaro langas kuriame nurodome maisto kiekį kaip „test” 5. Aplikacija neleidžia pridėti maisto kol įvesties nepakeičiame į skaitinę įvestimi
Tikėtasis rezultatas	Bandant pridėti maistą nurodant jo kiekį tekstu aplikacija turi parodyti mums informacinį pranešimą ir neleisti mums pridėti maisto kol įvestis nebus pakeista į skaitinę įvestį
Gautas Rezultatas	Pridedant maistą aplikacija neleidžia įvesti teksto, vienintelė galimybė yra vesti skaičius
Statusas	Atlikta

Testavimo atvejo numeris	CMT-2.1.4
Testavimo atvejis	Maisto produktas nedingsta iš sąrašo išjungus ir vėl įjungus aplikaciją
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar išjungus ir vėl įjungus aplikaciją maisto sąrašo informacija lieka ta pati
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką pliuso(+) mygtuką. 2. Atsidaro pasirinkimu meniu kuriame renkamės „ADD FOOD” 3. Atsidaro sąrašas iš kurio pasirenkame vieną iš maisto pasirinkimų 4. Atsidaro langas kuriame nurodome maisto kiekį 100g 5. Pasižymime pateiktą maistinę informaciją 5. Spaudžiame „ADD SERVING” mygtuką 6. Pagrindiniame lange patikriname ar maistas buvo korektiškai pridėtas į sąrašą ir ar bendra maisto informacija atitinkamai pasikeitė 7. Išjungiame aplikaciją 8. Įjungiamo aplikaciją 9. Pagrindiniame lange patikriname ar informacija apie maisto informacija išliko tokia pati
Tikėtasis rezultatas	Išjungus ir vėl įjungus aplikaciją maisto informacija pagrindiniame sąraše maisto informacija nepasikeis
Gautas Rezultatas	Maisto informacija po išjungimo ir įjungimo pateikiama korektiškai
Statusas	Atlikta

Testavimo atvejo numeris	CMT-2.1.5
Testavimo atvejis	Maisto produktų galime pridėti tiek kiek norime
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar galima pridėti daugiau negu 100 skirtingų maisto vienetų į sąrašą ir pridėjus šiuos produktus informacija bus pateikta korektiškai
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame programos lange spaudžiame mygtuką pliuso(+) mygtuką. 2. Atsidaro pasirinkimu meniu kuriame renkamės „ADD FOOD” 3. Atsidaro sąrašas iš kurio pasirenkame vieną iš maisto pasirinkimų 4. Atsidaro langas kuriame nurodome maisto kiekį 100g 5. Pasižymime pateiktą maistinę informaciją 5. Spaudžiame „ADD SERVING” mygtuką 6. Pagrindiniame lange patikriname ar maistas buvo korektiškai pridėtas į sąrašą ir ar bendra maisto informacija atitinkamai pasikeitė 7. Kartojame 1 - 6 žingsnius 101 kartą 8. Patikriname ar pagrindiniame ekrane visa informacija atvaizduota korektiškai
Tikėtasis rezultatas	Pridėjus daugiau negu 100 skirtingų maisto tipų informacija bus pateikta korektiškai tiek atvaizdavimo atžvilgiu tiek ir informacijos korektiškumu.
Gautas Rezultatas	Pridėjus 101 maisto vienetą informacija saraše pateikta ir nurodoma korektiškai
Statusas	Atlikta

Testavimo atvejo numeris	CMT-2.1.6
Testavimo atvejis	Galime pridėti tą patį maisto produktą
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar pridėdant tą patį maisto produktą prie sąrašo naują įrašą rodo kaip atskirą elementą saraše
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame aplikacijos lange spaudžiame mygtuką pliuso(+) mygtuką. 2. Atsidaro pasirinkimu meniu kuriame renkamės „ADD FOOD” 3. Atsidaro sąrašas iš kurio pasirenkame vieną iš maisto pasirinkimų 4. Atsidaro langas kuriame nurodome maisto kiekį 100g 5. Spaudžiame „ADD SERVING” mygtuką 6. Pagrindiniame lange patikriname ar maistas buvo korektiškai pridėtas į sąrašą ir ar bendra maisto informacija atitinkamai pasikeitė 7. Pakartojame 1 - 6 žingsnius 8. Patikriname ar pagrindiniame aplikacijos ekrane buvo pridėti du maisto elementai
Tikėtasis rezultatas	Du kartus pridėjus tą patį maistą pagrindiniame saraše bus atvaizduoti du atskiri maisto elementai
Gautas Rezultatas	Pridėjus du identiškus maisto elementus į sąrašą jie saraše buvo atvaizduoti kaip du atskiri elementai
Statusas	Atlikta

Testavimo atvejo numeris	CMT-2.1.7
Testavimo atvejis	Maisto kiekio keitimas pagrindiniame lange
Testavimo atvejo aprašymas	Ištirti ar pakeitus maisto kiekį pagrindiniame lange jis korektiškai pakeičiamas ir bendra informacija pasikeičia korektiškai
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame aplikacijos lange spaudžiame mygtuką pliuso(+) mygtuką. 2. Atsidaro pasirinkimo meniu kuriame renkamės „ADD FOOD” 3. Atsidaro sąrašas iš kurio pasirenkame vieną iš maisto pasirinkimų 4. Atsidaro langas kuriame nurodome maisto kiekį 100g 5. Spaudžiame „ADD SERVING” mygtuką 6. Pagrindiniame lange patikriname ar maistas buvo korektiškai pridėtas į sąrašą ir ar bendra maisto informacija atitinkamai pasikeitė 7. Pagrindiniame lange pasirenkame maisto elementą 8. Atsidaro langas kuriame galime pakeisti maisto kiekį 9. Pakeičiame maisto kiekį į 200 gramų 10. Pagrindiniame lange patikriname ar maisto kiekis buvo pakeistas korektiškai
Tikėtasis rezultatas	Pakeitus vieno iš sąrašo elementų kiekį jis bus korektiškai pakeistas tiek sąrašo elemento informacijoje tiek ir bendroje maisto informacijoje
Gautas Rezultatas	Pakeitus vieno iš sąrašo elementų kiekį visa informacija pasikeitė korektiškai
Statusas	Atlikta

Testavimo atvejo numeris	CMT-2.2.1
Testavimo atvejis	Sporto veiklos pridėjimas
Testavimo atvejo aprašymas	Ištirti ar pridėjus naują sporto veiklą jos trukmė ir sudegintos kalorijos korektiškai atsivaizduoja pagrindiniame lange
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame aplikacijos lange spaudžiame mygtuką pliuso(+) mygtuką. 2. Atsidaro pasirinkimo meniu kuriame renkamės „ADD ACTIVITY” 3. Atsidaro sąrašas iš kurio pasirenkame vieną iš sporto veiklų 4. Atsidaro langas kuriame nurodome sportavimo laiką 5. Mums parodoma sudegintų kalorijų skaičius per pasirinktą laiką 5. Spaudžiame „ADD EXERCISE” mygtuką 6. Pagrindiniame lange patikriname sporto veiklą ir sudegintas kalorijas buvo atvaizduotos teisingai
Tikėtasis rezultatas	Pridėjus naują sporto veiklą pagrindiniame lange sportinės veiklos informacija atitiks tą kuri buvo parodyta pridėjimo lange
Gautas Rezultatas	Sporto veikla pridėta korektiškai
Statusas	Atlikta

Testavimo atvejo numeris	CMT-2.2.2
Testavimo atvejis	Sporto veiklos informacijos atvaizdavimas dideliais kiekiais
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar pridėdant naują sporto veiklą ir nurodant jai didelę trukmę aplikacija duomenis pateiks ir atvaizduos korektiškai.
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame aplikacijos lange spaudžiame mygtuką pliuso(+) mygtuką. 2. Atsidaro pasirinkimu meniu kuriame renkamės „ADD ACTIVITY” 3. Atsidaro sąrašas iš kurio pasirenkame vieną iš sporto veiklų 4. Atsidaro langas kuriame nurodome sportavimo laiką 2147483648(INT32 MAX + 1) minučių 5. Mums parodoma sudegintų kalorijų skaičius per pasirinktą laiką 5. Spaudžiame „ADD EXERCISE” mygtuką 6. Pagrindiniame lange patikriname sporto veiklą ir sudegintos kalorijos buvo atvaizduotos teisingai ir didelis skaičius neįtakojo vartotojo sąsajos
Tikėtasis rezultatas	Programa leis pridėti pasirinktą sporto veiklą su ilga trukme, informacija pagrindiniame lange bus pateikta ir nurodyta korektiškai
Gautas Rezultatas	Bandant pridėti pasirinktą sporto veiklą nurodant 2147483648 minučių trukmę aplikaciją duomenis pateikia korektiškai ir vartotojo sąsaja nebūna įtakojama. Su dideliais skaičiais aplikacija naudoja mokslinę notaciją 96E16.
Statusas	Atlikta

Testavimo atvejo numeris	CMT-2.2.3
Testavimo atvejis	Sporto veiklos pridėjimas pateikiant neskaitinę informaciją
Testavimo atvejo aprašymas	Ištestuoti ar bandant pridėti sporto veiklą pateikiant neskaitinį jo kiekio įvedimą(prie kiekio pateikti ne sakaičiu o raides) programa neleis pridėti sporto veiklos
Testavimo eiga	1. Pagrindiniame aplikacijos lange spaudžiame mygtuką pliuso(+) mygtuką. 2. Atsidaro pasirinkimu meniu kuriame renkamės „ADD ACTIVITY” 3. Atsidaro sąrašas iš kurio pasirenkame vieną iš sporto veiklų 4. Atsidaro langas kuriame nurodome sportavimo laiką nurodome kaip „test”
Tikėtasis rezultatas	Bandant pridėti sporto veiklą jos trukmę nurodant tekstu programa turi parodyti mums informacinį pranešimą ir neleisti mums pridėti sporto veiklos kol įvestis nebus pakeista į skaitinę įvestį
Gautas Rezultatas	Aplikacija neleidžia sporto laiko pateikti raidėmis, nes vartotojui atidaroma tik skaičių klaviatūra
Statusas	Atlikta