**ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET**

**Beograd, Bul. kralja Aleksandra 73**

**POKEMANIA**

**Test plan i izveštaj**

**Profesor:** **Student:**

Bojić Dragan Divjak Marko 0084/2017

Mitić Natalija 0085/2017

Marković Anja 0420/2017

Drašković Vukašin 0455/2017

**SPISAK IZMENA**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Mesta izmena** | **Autor** |
| 05.06.2020. | 1.0 | Osnovna verzija | Natalija Mitić |

Sadržaj

[1 Uvod 3](#_Toc42289250)

[1.1 Namena dokumenta 3](#_Toc42289251)

[2 Test Plan 3](#_Toc42289252)

# Uvod

## Namena dokumenta

Ovaj dokument služi da navede i opiše testove korišćene tokom faze testiranja projekta, kao i da prikaže rezultate pokretanja istih.

# Test Plan

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Br. | Ime | Opis | Dizajn | Pre/Postuslov | Implementacija | KOMENTAR |
| 1. | Login uspešan | Primer uspešnog logovanja | Selenium projekat login\_use\_case.side test primer login\_uspesno | PRE#1: korisnik s datim kredencijalima postoji u bazi | Automatska |  |
| 2. | Login pogrešni podaci | Primer neuspešnog logovanja | Selenium projekat login\_use\_case.side test primer login\_pogresni\_podaci | PRE#1: korisnik s datim kredencijalima ne postoji u bazi | Automatska |  |
| 3. | Zaboravljena lozinka pogrešan email | Primer neuspešnog zahtevanja resetovanja lozinke | Selenium projekat login\_use\_case.side test primer forgot\_pass\_neuspesno | PRE#1: korisnik s datim kredencijalima ne postoji u bazi | Automatska |  |
| 4. | Zaboravljena lozinka pogrešna konfirmacija šifra | Primer neuspešnog zahtevanja resetovanja lozinke | 1. Na početnoj stranici bira se opcija „login“  2. Bira se opcija „Forgot Your Password?“  3. Unosi se odgovarajući email  4. Bira se „Send password reset link“  5. \*napušta se aplikacija, logovanje na sopsteveni mail, ulazak na mail od Pokemania za resetovanje šifre\*  6. Unosi se šifra u polje “Password”  7. Unosi se šifra u polje „Confirm Password“, različita od šifre iz 6.  8. Bira se „Reset Password“  9. Informacija o grešci | PRE#1: korisnik s datim kredencijalima postoji u bazi  POST#1: korisniku se menja šifra u bazi | Manuelna |  |
| 5. | Zaboravljena lozinka nevalidna nova šifra | Primer uspešnog zahtevanja resetovanja lozinke | 1. Na početnoj stranici bira se opcija „login“  2. Bira se opcija „Forgot Your Password?“  3. Unosi se odgovarajući email  4. Bira se „Send password reset link“  5. \*napušta se aplikacija, logovanje na sopsteveni mail, ulazak na mail od Pokemania za resetovanje šifre\*  6. Unosi se šifra u polje “Password” (nedovoljne dužine)  7. Ponovo se unosi ista šifra u polje „Confirm Password“  8. Bira se „Reset Password“  9. Informacija o grešsci | PRE#1: korisnik s datim kredencijalima postoji u bazi  POST#1: korisniku se menja šifra u bazi | Manuelna |  |
| 6. | Zaboravljena lozinka uspešno | Primer uspešnog zahtevanja resetovanja lozinke | 1. Na početnoj stranici bira se opcija „login“  2. Bira se opcija „Forgot Your Password?“  3. Unosi se odgovarajući email  4. Bira se „Send password reset link“  5. \*napušta se aplikacija, logovanje na sopsteveni mail, ulazak na mail od Pokemania za resetovanje šifre\*  6. Unosi se šifra u polje “Password”  7. Ponovo se unosi ista šifra u polje „Confirm Password“  8. Bira se „Reset Password“  9. Informacija o uspehu | PRE#1: korisnik s datim kredencijalima postoji u bazi  POST#1: korisniku se menja šifra u bazi | Manuelna |  |
| 7. | Kviz gost pogađa | Primer uspešnog igranja kviza od strane gosta | 1. Na početnoj stranici bira se opcije „Quiz“  2. Prikazana je crna sličica (silueta) pokemona XX  3. Unosi se ime XX  4. Prikazuje se pogođeni pokemon u boji |  | Manuelna |  |
| 8. | Kviz trener pogađa | Primer uspešnog igranja kviza od strane trenera | 1. Na početnoj stranici bira se opcije „Quiz“  2. Prikazana je crna sličica (silueta) pokemona XX  3. Unosi se ime XX  4. Prikazuje se pogođeni pokemon u boji | PRE#1: trener je ulogovan  POST#1: trener je nagradjen PokeCash-om | Manuelna |  |
| 9. | Kviz bez pogotka | Primer neuspešnog igranja kviza | 1. Na početnoj stranici bira se opcije „Quiz“  2. Prikazana je crna sličica (silueta) pokemona XX  3. Unosi se ime različito od XX  4. Prikazuje se nova silueta i poruka o neuspešnom pogađanju |  | Manuelna |  |
| 10. | Pokedeks izbor | Primer biranja pokemona iz pokedeksa | Selenium projekat pokedex\_use\_case test pokemon\_izbor |  | Automatska |  |
| 11. | Pokedeks pretraga | Primer pretražovanja pokemona iz pokedeksa | Selenium projekat pokedex\_use\_case test pokemon\_pretraga |  | Automatska |  |
| 12. | Pokedeks sledeći | Primer prelaska na sledećeg pokemona u pokedeksu | Selenium projekat pokedex\_use\_case test pokemon\_next |  | Automatska |  |
| 13. | Pokedeks prethodni | Primer prelaska na prethodnog pokemona u pokedeksu | Selenium projekat pokedex\_use\_case test pokemon\_back |  | Automatska |  |
| 14. | Brisanje turnira | Primer brisanja turnira | Selenium projekat brisanje\_turnira.side test primer brisanje\_turnira | PRE#1: admin je ulogovan i verifikovan  PRE#2: postoji bar jedan aktivan turnir  POST#1: turnir je obrisan | Automatska |  |
| 15. | Hranjenje pokemona | Primer uspešnog hranjenja pokemona | Selenium projekat hranjenje\_pokemona.side test primer hranjenje\_pokemona\_uspeh | PRE#1: trener je ulogovan i verifikovan  PRE#2: trener ima najmanje jednog pokemona  POST#1: treneru se smanjuje broj voćkica  POST#2: pokemonu se uvećava XP | Automatska |  |
| 16. | Hranjenje pokemona i prelazak na sledeći nivo | Primer uspešnog hranjenja pokemona prilikom koga pokemon prelazi na sledeći nivo | 1. Korisnik na svom profilu pritiska dugme „Feed“ željenog pokemona  2. Prikazuje se poruka o uspešnom hranjenju pokemona, a pokemon prelazi na naredni nivo | PRE#1: trener je ulogovan i verifikovan  PRE#2: trener ima najmanje jednog pokemona  PRE#3: pokemon ima dovoljno XP da prilikom hranjenja može da pređe na naredni nivo  POST#1: treneru se smanjuje broj voćkica  POST#2: pokemon prelazi na sledeći nivo | Manuelna |  |
| 17. | Hranjenje pokemona i gubljenje prava učestvovanja na turniru | Primer uspešnog hranjenja pokemona prilikom koga trener gubi pravo da se bori na turniru zbog toga što više ne ispunjava uslove turnira | 1. Korisnik na svom profilu pritiska dugme „Feed“ željenog pokemona  2. Prikazuje se poruka o uspešnom hranjenju pokemona  3. Korisniku se onemogućuje pritisak na dugme za borbu na turniru za turnir čije zahteve više ne ispunjava | PRE#1: trener je ulogovan i verifikovan  PRE#2: trener ima najmanje jednog pokemona  POST#1: treneru se smanjuje broj voćkica  POST#2: pokemon prelazi na sledeći nivo | Manuelna |  |
| 18. | Prihvatanje prijave | Primer prihvatanja prijave korisnka na turnir od strane admina | Selenium projekat pregledanje\_prijave .side test primer prihvatanje\_prijave | PRE#1: admin je ulogovan i verifikovan  PRE#2: postoji bar jedan prijavljeni korisnik na turniru  POST#1: korisnik postaje učesnik na turniru | Automatska |  |
| 19. | Odbijanje prijave | Primer odbijanja prijave korisnka na turnir od strane admina | Selenium projekat pregledanje\_prijave .side test primer odbijanje\_prijave | PRE#1: admin je ulogovan i verifikovan  PRE#2: postoji bar jedan prijavljeni korisnik na turniru  POST#1: korisnik se briše iz liste prijavljenih na turnir | Automatska |  |
| 20. | Puštanje pokemona u divljinu | Primer puštanja pokemona u divljinu | Selenium projekat pustanje\_pokemona\_u\_divljinu  .side test primer pustanje\_u\_divljinu | PRE#1: trener je ulogovan i verifikovan  PRE#2: trener ima najmanje jednog pokemona  POST#1: treneru se smanjuje broj pokemona | Automatska |  |
| 21. | Puštanje pokemona u divljinu i gubljenje prava učestvovanja na turniru | Primer puštanja pokemona u divljinu prilikom koga trener gubi pravo da se bori na turniru zbog toga što više ne ispunjava uslove turnira | 1. Korisnik na svom profilu pritiska dugme „Let Go“ željenog pokemona  2. Prikazuje se poruka o uspešnom puštanju pokemona  3. Korisniku se onemogućuje pritisak na dugme za borbu na turniru za turnir čije zahteve više ne ispunjava | PRE#1: trener je ulogovan i verifikovan  PRE#2: trener ima najmanje jednog pokemona  POST#1: treneru se smanjuje broj pokemona | Manuelna |  |
| 22. | Borba sa divljim pokemonom bez pokušaja hvatanja | Primer borbe sa divljim pokemonom i završavanje borbe bez pokušaja hvatanja | 1. Korisnik pritiska dugme za borbu sa divljim pokemonom  2. Korisnik pritiska dugme za odabir svog pokemona za borbu protiv prikazanog divljeg pokemona  3. Korisnik pritiska dugme za napad dok jedan od pokemona ne izgubi sve HP poene  3. Korisniku se omogućuje klik na dugme za povratak nazad | PRE#1: trener je ulogovan i verifikovan  PRE#2: trener ima najmanje jednog pokemona  POST#1: treneru se ažurira količina pokekeša  POST#2: trenerovom pokemonu se potencijalno ažurira XP i level | Manuelna |  |
| 23. | Borba sa divljim pokemonom i neuspešno hvatanje | Primer borbe sa divljim pokemonom i neuspešno hvatanje | 1. Korisnik pritiska dugme za borbu sa divljim pokemonom  2. Korisnik pritiska dugme za odabir svog pokemona za borbu protiv prikazanog divljeg pokemona  3. Korisnik pritiska dugme za napad dok divlji pokemon izgubi pola ili više HP  4. Korisnik pritiska dugme za hvatanje  5. Korisnik dobija poruku da nije uhvatio pokemona  6. Korisniku se omogućuje klik na dugme za povratak nazad | PRE#1: trener je ulogovan i verifikovan  PRE#2: trener ima najmanje jednog pokemona  PRE#3: trener ima najmanje jednu pokeloptu  POST#1: treneru se oduzima jedna pokelopta | Manuelna |  |
| 24. | Borba sa divljim pokemonom i uspešno hvatanje | Primer borbe sa divljim pokemonom i uspešno hvatanje | 1. Korisnik pritiska dugme za borbu sa divljim pokemonom  2. Korisnik pritiska dugme za odabir svog pokemona za borbu protiv prikazanog divljeg pokemona  3. Korisnik pritiska dugme za napad dok divlji pokemon izgubi pola ili više HP  4. Korisnik pritiska dugme za hvatanje  5. Korisnik dobija poruku da je uhvatio pokemona  6. Korisniku se omogućuje klik na dugme za povratak nazad | PRE#1: trener je ulogovan i verifikovan  PRE#2: trener ima najmanje jednog pokemona  PRE#3: trener ima najmanje jednu pokeloptu  POST#1: treneru se oduzima jedna pokelopta  POST#2: treneru se dodaje uhvaćeni pokemon | Manuelna |  |
| 25. | Uspešna borba na turniru | Primer uspešne borbe na turniru | 1. Korisnik pritiska dugme za borbu na turniru  2. Korisniku se prikazuje ime protivnika protiv kog se bori  3. Korisnik selektuje 3 pokemona za borbu i pritiska dugme za borbu  4. Korisnik pritiska dugme za napad dok se ne završe sve 3 borbe  5. Korinsiku se omogućuje klik na dugme za povratak nazad | PRE#1: trener je ulogovan i verifikovan  PRE#2: trener ima najmanje tri pokemona koji zadovoljavaju uslove turnira  PRE#3: trener je učesnik turnira  PRE#4: turnir nije završen  POST#1: treneru se ažuriraju pokekeš i pobede na turniru  POST#2: određenim trenerovim pokemonima se ažuriraju XP i level | Manuelna |  |
| 26. | Neuspešna borba na turniru | Primer neuspešne borbe na turniru | 1. Korisnik pritiska dugme za borbu na turniru  2. Vraćanje na prethodnu stranicu uz poruku da na turniru trenutno nema protivnika koji zadovoljava uslove turnira | PRE#1: trener je ulogovan i verifikovan  PRE#2: trener ima najmanje tri pokemona koji zadovoljavaju uslove turnira  PRE#3: trener je učesnik turnira  PRE#4: turnir nije završen | Manuelna |  |
| 27. | Uspešna kupovina pokelopte | Primer uspešne kupovine pokelopte | Selenium projekat kupovina\_u\_prodavnici.side test uspesna\_kupovina\_pokelopte | PRE#1: trener je uspešno ulogovan  PRE#2: trener ima dovoljno pokekeša za kupovinu  POST#1: treneru se ažurira količina pokekeša  POST#2: treneru se ažurira broj pokelopti | Automatska |  |
| 28. | Neuspešna kupovina pokelopte | Primer neuspešne kupovine pokelopte | Selenium projekat kupovina\_u\_prodavnici.side test neuspesna\_kupovina\_pokelopte | PRE#1: trener je ulogovan  PRE#2: trener nema dovoljno pokekeša za kupovinu pokelopte | Automatska |  |
| 29. | Uspešna kupovina voćkice | Primer uspešne kupovine voćkice | Selenium projekat kupovina\_u\_prodavnici.side test uspesna\_kupovina\_vockice | PRE#1: trener je ulogovan  PRE#2: trener ima dovoljno pokekeša za kupovinu voćkice  POST#1: treneru se ažurira količina pokekeša  POST#2: treneru se ažurira broj voćkica | Automatska |  |
| 30. | Neuspešna kupovina voćkice | Primer neuspešne kupovine voćkice | Selenium projekat kupovina\_u\_prodavnici.side test neuspesna\_kupovina\_vockice | PRE#1: trener je ulogovan  PRE#2: trener nema dovoljno pokekeša za kupovinu voćkice | Automatska |  |
| 31. | Uspešna prijava na turnir | Primer uspešne prijave na turnir | Selenium projekat ucestvovanje\_na\_turniru.side test uspesna\_prijava\_na\_turnir | PRE#1: trener je ulogovan  PRE#2: trener ima dovoljno pokekeša da plati prijavu  PRE#3: trener ima dovoljno pokemona da učestvuje na turniru  POST#1: trener je uspešno prijavljen i dobija poruku da se prijavio na turnir | Automatska |  |
| 32. | Nedovoljno pokemona za učešće na turniru | Primer neuspešne prijave na turnir | Selenium projekat ucestvovanje\_na\_turniru.side test nedovoljno\_pokemona\_za\_turnir | PRE#1: trener je ulogovan  PRE#2: trener nema dovoljno pokemona da učestvuje na turniru | Automatska |  |
| 33. | Nedovoljvno pokekeša za prijavu na turnir | Primer neuspešne prijave na turnir | Selenium projekat ucestvovanje\_na\_turniru.side test nedovoljno\_para\_za\_prijavu\_na\_turnir | PRE#1: trener je ulogovan  PRE#2: trener nema dovoljno pokekeša da plati prijavu | Automatska |  |
| 34. | Uspešno kreiranje turnira | Primer uspešnog kreiranja turnira | Selenium projekat kreiranje\_turnira.side test uspesno\_kreiranje\_turnira | PRE#1: administrator je ulogovan i verifikovan  PRE#2: adminsitrator unosi jedinstveno ime turnira, pozitivnu cenu registracije i nagradu, ispravan datum završetka, ispravne pozitivne min i max nivoe pokemona  POST#1: novi turnir se dodaje u tabelu turnira | Automatska |  |
| 35. | Nejedinstveno ime turnira | Primer neuspešnog kreiranja turnira | Selenium projekat kreiranje\_turnira.side test nejedinstveno\_ime\_turnira | PRE#1: administrator je ulogovan i verifikovan  PRE#2: administrator u formu unosi ime turnira koji već postoji | Automatska |  |
| 36. | Negativna cena prijave | Primer neuspešnog kreiranja turnira zbog negativne cene prijave | Selenium projekat kreiranje\_turnira.side test negativna\_cena\_prijave | PRE#1: administrator je ulogovan i verifikovan  PRE#2: administrator u formu unosi negativnu cenu prijave za turnir | Automatska |  |
| 37. | Negativna cena nagrade | Primer neuspešnog kreiranja turnira zbog negativne količine nagrade | Selenium projekat kreiranje\_turnira.side test negativna\_nagrada | PRE#1: administrator je ulogovan i verifikovan  PRE#2: administrator u formu unosi negativan iznos nagrade | Automatska |  |
| 38. | Negativan min nivo | Primer neuspešnog kreiranja turnira zbog negativnog min nivoa | Selenium projekat kreiranje\_turnira.side test negativan\_min\_nivo | PRE#1: administrator je ulogovan i verifikovan  PRE#2: administrator u formu unosi negativan min nivo | Automatska |  |
| 39. | Negativan max nivo | Primer neuspešnog kreiranja turnira zbog negativnog max nivoa | Selenium projekat kreiranje\_turnira.side test negativan\_max\_nivo | PRE#1: administrator je ulogovan i verifikovan  PRE#2: administrator u formu unosi negativan max nivo | Automatska |  |
| 40. | Min nivo veći od max nivoa | Primer neuspešnog kreiranja turnira zbog toga što je min nivo veći od max nivoa | Selenium projekat kreiranje\_turnira.side test min\_nivo\_veci\_od\_max\_nivoa | PRE#1: administrator je ulogovan i verifikovan  PRE#2: administrator u formu unosi max nivo koji je manji od min nivoa | Automatska |  |