

Test cases - OOSD

Simon Warg BCS315

4. juni 2014

Usability test

I følge af god produktudvikling kommer vi at lave nogle usability tests sammen med en test brugere, **User**. **User** har idag allerede en hjemmeside hos an anden leverandør end Surftown men ser ikke sig selv som en erfaren brugere. Derfor synes gruppen at han er en passende testere.

Målet med testerne er at finde fejl som viser på forskellige opførsel end det som er forventet ud fra de specificerede resultater i use casen. Der vil også vides hvis programmet leder til nogen fejlagtig stadie hvor kritiske fejl kan opstå.

Fra *Object-Oriented Software Engineering Using UML, Patterns, and JAVA, 3rd edition, 2010, kapitel 11[?]* er der beskrevet at iden med et usability test ikke er at vise at programmet ikke indeholder nogle fejl eller bugs. Iden er at, på en forberedende måde, prøve at finde enhver fejl, design flaws og andre forkerte ting, som vi udviklere har gået miste om, inden programmet gives ud til slutanvenderen. Dette er en god måde at sikre stille program-mets pålidelighed for slutbrugeren og minimerer antalet af fejlagtige stadier i programmet.

Usability test med papir

Da vi i tilfælde ikke har implementeret en password recovery feature så vil følgene test forigå vha. papir.

Mål med testet At **User** kan nullstille sitt password

Deltagende aktøre	User og nogle stykke skærmpapir med printet skærmbillede
Event flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. User bliver, før testen starter, fortalt at han/hun håndterer sine domæner og web hosting hos Surftowns kontrolpanel. Nu skal han/hun bruge appen til at nullstille sitt password 2. Foran User bliver det fremlagt den første skærmpapir der forestiller login-skærmen hvor der findes en glemt-password knapp. 3. Hvis User trykker på et interaktivt område i billedet så vil test managern skifte skærmpapir til den tilsvarende skærmbillede. 4. Testet afsluttes når User har opnået målet eller hvis User ikke kommer videre til målet.

Usability test med iOS Simulatorn

	At User kan logge ind
Mål med testet	At User kan finde sine hosting services
	At User kan finde sine registrerede domæner
Deltagende aktøre	User og en laptop der kører en iOS simulator

Event flow

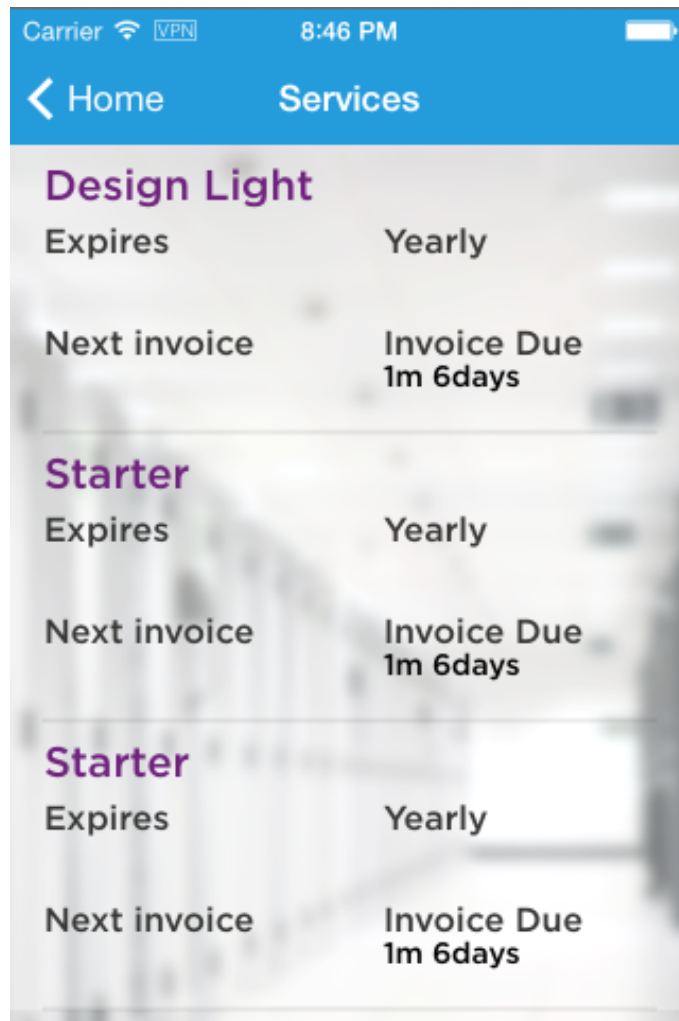
1. **User** bliver, før testen starter, fortalt at han/hun håndterer sine domæner og web hosting hos Surftowns kontrolpanel. Nu skal han/hun logge på og tjekke hvad han/hun haver.
2. Foran **User** bliver findes laptopen med simulatoren opstartet og login-skærmen initieret.
3. Vha. touchpaden på laptopen kan **User** navigere og interagere med appen.
4. Testet afsluttes når **User** har opnået målet eller hvis **User** ikke kommer videre til målet.

Resultat

Brugeren blev informeret om sin rolle og sine mål som han skulle opnå ved at bruge appen.

Logge ind:	Brugern tastet in brugernavn og password og klikket på "Login" knappen. Der var ikke nogle fejl der opstået.
Finde services:	Brugern klikket på "Services" fra hoved menyn. Han blevet spurgt hvor mange services han kunne se. Det første svar vi fik, var et spørgsmål hvor han spurgte hvad type af service han skulle vælge. Bagefter blevet det klart for Users at det var 3 services som var listet på skærmen.
Finde domains:	Brugern klikket på "Home" fra den nuværende "Service" og bagefter klikket på "Domains" fra hovedmenyn. Han blevet spurgt hvor mange domæner han kunne se. Han kunne se 3 domæner, hvilket var korrekt. Bagefter minnet vi User at der burdes findes flere domæner på sit konti og spurgte hvad User så vil gøre for at finde dem? Det tog et klikk tilbage til hovedmenyn og så ind i "Domains" igen før User optaget at man kunne scrolle, hvor man så kunne finde de resterende domæner.

Password reset: **User** klikket på "Forgot password" ved login-skærmen, hvorefter et nyt stykke papir fremlades på bordet. **User** tastet ind sin e-mail og klikket på "Send". Her opstå ikke et fejl stadie.



Figur 1: Figuren viser det skærmbillede test brugeren såg da han klikket på "Services"