

PROJEKT GOIT “SO YUMMY”

WSTĘP

Projekt realizowany był w ramach kursu QA organizowanego za pośrednictwem platformy edukacyjnej GOIT i odbywał się w terminie 2.10-9.10.2023.

Celem projektu grupowego było potwierdzenie kompetencji zawodowych związanych z wykonywaniem zawodu QA na poziomie Junior.

PROJEKT

“So Yummy” - jest nazwą projektu grupowego, który opracowała i wykonała wspólnie grupa projektowa 6 GOIT alias “Pobite Gary”.

“So Yummy” to również nazwa aplikacji webowej, która ma charakter cyfrowej książki kucharskiej.

Aplikacja pozwala użytkownikom na:

- zarejestrowanie się,
- zalogowanie się (jeśli konto zostało uprzednio prawidłowo założone),
- wyszukiwanie przepisów dostępnych w bazie aplikacji za pomocą przycisku “Search”.
- wyszukiwanie przepisów na podstawie głównego składnika z bazy aplikacji poprzez zakładkę “Categories”,
- dodawania własnych przepisów,
- przeglądanie uprzednio dodanych przepisów,
- dodawania ulubionych przepisów,
- dodawanie składników podanych w przepisach do zakładki “Shopping list”
- możliwość zmiany wyświetlania strony na “dark mode/light mode”
- śledzenie aktualności na znanych platformach społecznościowych za pomocą Bloku “Follow Us”.

PODSTAWA TESTOWANIA

Podstawa testowania:

1. Strona aplikacji “SO-YUMMY” dostępna pod adresem <https://so-yummi-qa.netlify.app/>,
2. Specyfikacja testowania strony za pomocą Swagger UI <https://backend-soyummy.onrender.com/api-docs/> ,
3. Specyfikacja techniczna aplikacji, dostępna pod adresem <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1-NXjZd4w8uBRL9lDsl424202Vl9LbWKRLZ4sgL3Hj7c/edit#gid=0> ,
4. Układ UI w Figma <https://www.figma.com/file/rj6kSC63HyaVsHXqMtt3Cv/So-Yummy?type=design&node-id=0-1&mode=design> ,

PLAN PRACY

Specyfikacja techniczna została podzielona na 12 rozdziałów, zadanie dodatkowe, testy API przy użyciu Swagger'a oraz wnioski i opinie całej grupy. Praca nad projektem została podzielona pomiędzy wszystkich członków zespołu projektowego:

[Rozdział 1. i 2. Strona startowa/Logowanie za pomocą formularza.](#)

[Rozdział 3. Nagłówek.](#)

[Rozdział 4. Strona główna.](#)

[Rozdział 5. Strona "Categories".](#)

[Rozdział 6. Strona "Add recipe".](#)

[Rozdział 7. Strona "Favourite".](#)

[Rozdział 8. Strona wybranego przepisu.](#)

[Rozdział 9. Strona "My recipes".](#)

[Rozdział 10. Strona "Search"](#)

[Rozdział 11. Strona "Shopping list"](#)

[Rozdział 12. Stopka](#)

[Zadanie dodatkowe- motywacyjne okno modalne.](#)

[Testy API przy użyciu Swagger'a.](#)

[Wnioski i sugestie.](#)

Sprawami organizacyjnymi, koordynacyjnymi oraz technicznymi zajmował się Team Leader grupy- Monika Dyczko ([checklista](#)), we współpracy ze Scrum Masterem projektu Kamilem Kozakiewiczem. ([checklista](#)).

NARZĘDZIA PRACY

1. TestRail- do pisanie przypadków testowych, przeprowadzania testów oraz raportów z testów.
2. Jira- zgłaszanie bugów.
3. Trello- zarządzanie projektem.
4. Dysk Google- przechowywanie danych z pracy nad projektem.

ZADANIA

Zadaniem technicznym projektu QA było:

1. Przeanalizować zadanie techniczne -przeanalizować wymagania dotyczące funkcjonalności i jakości aplikacji, dowiedzieć się co oprogramowanie powinno robić, jakie powinno mieć funkcje i jakie wymagania powinny być spełnione.
2. Przeanalizować układ aplikacji -zrozumieć, jak powinna ona wyglądać i jakie funkcje powinny być dostępne dla użytkowników.
3. Przeanalizować dokumentację Swagger -zapoznać się z dokumentacją Swagger, aby zrozumieć, jakie funkcje powinny być dostępne i jak powinny działać.

4. Napisać Checklisty -na podstawie których zostaną przeprowadzone testy wstępne i smoke testy.
5. Wykonanie testów dla trzech urządzeń: smartfonu, tabletu, komputera.
5.1. Wykonanie przeglądu nieformalnego specyfikacji.
6. Rejestrowanie wyników testów -śledzenie wyników przypadków testowych oraz rejestrowanie błędów i problemów (ich opisów,, kroków odtwarzania i innych szczegółów oraz tworzenie raportów o błędach).
7. Przygotowanie raportu z testów wraz z zaleceniami dotyczącymi ulepszeń aplikacji.
8. Końcowa ocena i prezentacja. Ocena ostatecznej jakości programu i jego gotowości do wydania.

Wszystkie zadania zostały wykonane.

UCZESTNICZY PROJEKTU:

W projekcie uczestniczyli:

1. Kamil Kozakiewicz- Scrum Master projektu oraz specjalista QA
2. Monika Dyczko- Team Leader projektu oraz specjalistka QA.
3. Michał Lenarczyk- specjalista QA.
4. Paulina Czapkiewicz- specjalistka QA.
5. Michał Różalski- specjalista QA.
6. Magdalena Kostaniak- specjalistka QA.
7. Kamil Barszczewski- specjalista QA.
8. Natalia Guła- specjalistka QA.
9. Jakub Jankowski- specjalista QA.