

# Sprint 6 Suunnitelma

---

## Yleiskatsaus

**Scrum Master:** Leo Härkönen

Sprintin aikana tiimi keskittyy toiminnalliseen ja tuotetestaukseen. Alla on yksityiskohtainen suunnitelma siitä, miten ja kenen toimesta näitä tehtäviä toteutetaan.

Vaikka edellisessä sprintissä, Sprint 5:ssä, keskityttiin lokaalisointiin ja nykyisen Sprint 6:n painopiste on testauksessa, tiimimme onnistui silti viime sprintissä suorittamaan kaksi merkittävää tehtävää testaus käyttäjätarinaa

Nämä olivat "Käyttöliittymä Testi: Kyselyn Luonti", jossa keskityttiin erityisesti kyselytoiminnon käyttöliittymä testaukseen, ja "Käyttöliittymä Testauksen Lisääminen Projektiin", jossa käyttöliittymätestauksen prosessit ja käytännöt integroitiin tehokkaasti osaksi kokonaiskehitysprosessiamme.

## Yksikkötestaus

Osallistujat: Adrian Gashi, Yamir Haque, Leo Härkönen

## Käyttäjätarina

**Rooli:** Kehittäjä

**Tarve:** Haluan suorittaa yksikkötestauksen kehittämäni ohjelmiston osille.

**Tavoite:** Tavoitteena on varmistaa, että jokainen ohjelmiston komponentti toimii odotetusti ja itsenäisesti, mikä vähentää virheiden riskiä ja parantaa ohjelmiston laatua.

## Hyväksymiskriteerit

- Yksikkötestien kattavuus:** Laadin yksikkötestejä, jotka kattavat kaikki ohjelmiston komponentit varmistaen, että jokainen toiminto testataan erikseen.
- Testitapausten selkeys:** Luon selkeät ja yksityiskohtaiset testitapaukset, jotka määrittelevät odotetut tulokset jokaiselle testattavalle komponentille.
- Automatisointi ja toistettavuus:** Pyrin automatisoimaan yksikkötestit, jotta ne ovat helposti toistettavissa ja niitä voidaan käyttää jatkuvasti kehitysprosessin aikana.

4. **Virheiden tunnistaminen ja korjaus:** Analysoin yksikkötestien tulokset tunnistaakseni ja korjatakseni mahdolliset virheet ohjelmistossa.
  5. **Testikattavuuden raportointi:** Laadin raportteja testikattavuudesta, jotta voidaan varmistaa, että kaikki kriittiset osat ohjelmistosta on testattu.
  6. **Kattavuus Testiraporttiin:** Lisään Vitest testiraportin html-sivuun testikattavuuden.
- 

## Käyttöliittymätesti: Kyselyyn vastaaminen

Osallistujat: Adrian Gashi.

### Käyttäjätarina (kehittäjän näkökulmasta)

**Rooli:** Kehittäjä

**Tarve:** Haluan suorittaa käyttöliittymätestin kyselyn luontiominaisuudelle,

**Tavoite:** jotta voin varmistaa, että käyttäjät voivat luoda kyselyn ongelmitta ja että käyttöliittymä on intuitiivinen ja virheetön.

### Hyväksymiskriteerit

1. Kyselyn luontilomakkeen kaikki osat, kuten kysymysten syöttökentät, vastausvaihtoehtojen valinnat ja tallennuspainike, testataan.
  2. Testiympäristö vastaa tuotantoympäristöä.
  3. Kaikki testiskenaariot, kuten onnistunut kyselyn luonti, epäonnistunut luonti (esim. puuttuvat tiedot) ja kyselyn tallentaminen, suoritetaan.
  4. Löydetyt virheet tai käytettävyysongelmat dokumentoidaan.
  5. Käyttöliittymätestin tulokset arvioidaan ja priorisoidaan tiimin kesken.
- 

## Käyttöliittymä Testi: Kielen vaihto

Osallistujat: Leo Härkönen.

### Käyttäjätarina

**Rooli:** Käyttäjä

**Tarve:** Haluan että palvelu on käytettävissä kielelläni.

**Tavoite:** Varmistaa, että palvelu on saumattomasti ja intuitiivisesti käytettävissä käyttäjän valitsemalla kielellä, tarjoten kattavan kielituen ja säilyttäen käyttäjän tekemät valinnat koko käyttökokemuksen ajan. Lisäksi varmistetaan, että käyttöliittymä mukautuu kulttuurisesti sopivalla tavalla kielen ominaisuuksien mukaan, kuten tekstin suunnan muuttuminen arabian kielen kohdalla.

## Hyväksymiskriteerit

1. Oletuskieli on englanti.
  2. Kielen vaihtaminen on mahdollista kielivalikolla.
  3. Kielivalikko löytyy kaikilta sivuilta, joissa sen kuulu olla.
  4. Kielen vaihtamisen jälkeen navigointi ei nollaa kielivalintaa.
  5. Kielivaihtoehdot ovat seuraavat: englanti, suomi, arabia.
  6. Käyttöliittymän suunta muuttuu kun kieleksi valitaan arabia.
  7. Dokumentoidaan kaikki kielenvaihtoon liittyvät virheet tai käyttöliittymän ongelmat, jotka ilmenevät testauksen aikana.
  8. Käyttöliittymän kattavuus/toimivuus: Varmistetaan, että kaikki käyttöliittymän tekstit, mukaan lukien ohjeet, valikot ja virheilmoitukset, näkyvät oikein valitulla kielellä.
- 

## Testikeissien suunnittelu

Osallistujat: Adrian Gashi, Yamir Haque, Leo Härkönen.

Kuvaus: Tiimi pohtii ja luo yhdessä test case dokumentit testeille jota tehdään tässä sprintissä.

## Käyttäjätarina

**Rooli:** Kehittäjä

**Tarve:** Haluan suunnitella ja kehittää testikeissejä ohjelmistoprojektille.

**Tavoite:** Tarkoitukseni on varmistaa, että kaikki ohjelmiston osa-alueet testataan perusteellisesti, jotta voidaan tunnistaa ja korjata mahdolliset virheet ennen tuotteen julkaisua.

## Hyväksymiskriteerit

1. **Testikeissien kattavuus:** Suunnitellaan testikeissejä, jotka kattavat kaikki ohjelmiston toiminnot ja komponentit.

1. **Testikeissien yksityiskohtaisuus:** Varmistetaan, että jokainen testikeissi on riittävän tarkka ja yksityiskohtainen, jotta testaajat voivat suorittaa testit ilman epäselvyyksiä.
  2. **Testikeissien priorisointi:** Priorisoidaan testikeissit niiden kriittisyyden ja vaikutuksen mukaan ohjelmiston toimintaan.
  3. **Testikeissien joustavuus:** Varmistetaan, että testikeissit ovat joustavia muutoksille ja päivitettävissä ohjelmiston kehityksen edetessä.
  4. **Testikeissien dokumentointi ja jakaminen:** Dokumentoidaan testikeissit selkeästi ja jaetaan ne tiimin jäsenten kanssa yhteistyön ja tiedon jakamisen helpottamiseksi.
- 

## Käyttöliittymä Testi: Login

Osallistujat: Yamir Haque

### Käyttäjätarina (kehittäjän näkökulmasta)

**Rooli:** Kehittäjä

**Tarve:** Haluan suorittaa käyttöliittymätestin kirjautumisominaisuudelle,

**Tavoite:** jotta voin varmistaa, että kirjautumisominaisuus toimii suunnitellusti, on käyttäjäystävällinen ja vapaana kriittisistä virheistä ennen julkaisua.

### Hyväksymiskriteerit

1. Kaikki kirjautumisen osa-alueet, kuten syöttökentät, painikkeet ja virheilmoitukset, testataan.
2. Testiympäristö vastaa tuotantoympäristöä.
3. Kaikki testiskenaariot, mukaan lukien onnistunut kirjautuminen, epäonnistunut kirjautuminen (väärä käyttäjätunnus tai salasana) ja puutteelliset tiedot, suoritetaan.
4. Löydetyt virheet tai käytettävyysongelmat dokumentoidaan.
5. Käyttöliittymätestin tulokset arvioidaan ja priorisoidaan tiimin kesken.