**ROMÂNIA**

**MINISTERUL APĂRĂRII NAŢIONALE**

**ACADEMIA TEHNICĂ MILITARĂ „FERDINAND I”**

**FACULTATEA DE SISTEME INFORMATICE ȘI SECURITATE CIBERNETICĂ**

**Specializarea: Calculatoare şi sisteme informatice pentru apărare şi securitate naţională**



**Aplicație pentru adopție animale „PetMatch”**

Student Cap. Dragomir Alexia-Ioana

Student Cap. Sofianu Gabriela

Cuprins

[Capitol 1 - Strategia de testare 2](#_Toc1135410788)

[1.1. Scopul proiectului 3](#_Toc1687679068)

[1.2. Descrierea resurselor necesare testării 3](#_Toc919083761)

[Capitol 2 – Descrierea testelor 3](#_Toc1228022432)

# Capitol 1 - Strategia de testare

# 

## 1.1. Scopul proiectului

Scopul principal al proiectului este implementarea unei aplicații mobile, sub forma unei platforme de adoptat animale, unde utilizatorii au acces la diferite rase de animale, precum și pașii necesari realizării procesului de adopție. Dorim crearea unui mediu cât mai ”user-friendly”, pentru a putea fi accesibil oricui. Aplicația acceptă un singur client conectat, acesta putând vizualiza animalele prezente în centru, viziona informațiile despre fiecare și într-un final să-și aleagă animalul dorit.

## 1.2. Descrierea resurselor necesare testării

Pentru a testa aplicația PetMatch, sunt necesare două computere cu Windows, fiecare având specificații hardware adecvate și conexiune la internet. Este necesar accesul la consola serverului și la baza de date pentru monitorizarea și verificarea înregistrărilor. De asemenea, trebuie asigurate resurse software corespunzătoare pentru administrarea bazei de date și pentru monitorizarea aplicației server. Toate aceste resurse vor permite o testare cuprinzătoare și eficientă a aplicației, asigurându-se că toate funcționalitățile funcționează corect.

# Capitol 2 – Descrierea testelor

|  |  |
| --- | --- |
| Numărul și textul cerinței | Înregistrare client |
| Referință | 3.1. Cerințe funcționale - 1 |
| Modalitate de testare | Se introduc datele și se apasă butonul 'Creare Cont'. |
| Rezultatul așteptat | Se întoarce la pagina de login și se afișează un mesaj în consola serverului; |
| Rezultatul obținut |  |
| Observații |  |
| Calificativ test |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Numărul și textul cerinței | Conectare client |
| Referință | 3.1. Cerințe funcționale - 2 |
| Modalitate de testare | Se introduc datele și se apasă butonul 'Intra in cont'. |
| Rezultatul așteptat | Se deschide meniul principal și apare un mesaj în consola serverului. |
| Rezultatul obținut |  |
| Observații |  |
| Calificativ test |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Numărul și textul cerinței | Afișare mesaj eroare pentru date introduse greșit |
| Referință | 3.1. Cerințe funcționale - 3 |
| Modalitate de testare | Se introduc datele în mod eronat și se apasă butonul ‘Intra in cont’. |
| Rezultatul așteptat | Se golesc câmpurile respective, pentru a fi introduse din nou și se afișează un mesaj de eroare. |
| Rezultatul obținut |  |
| Observații |  |
| Calificativ test |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Numărul și textul cerinței | Actualizare profil |
| Referință | 3.1. Cerințe funcționale - 4 |
| Modalitate de testare | Se apasă butonul ‘Informatii cont’ și se selectează datele care vor fi schimbate. |
| Rezultatul așteptat | Actualizarea datelor utilizatorului, atât în interfață, cât și în baza de date. |
| Rezultatul obținut |  |
| Observații |  |
| Calificativ test |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Numărul și textul cerinței | Adăugare animale noi |
| Referință | 3.1. Cerințe funcționale - 5 |
| Modalitate de testare | Administratorul aplicației va putea apăsa butonul ‘Adaugă animal’ și se va deschide o nouă fereastră în care va scrie informațiile despre noul animal. |
| Rezultatul așteptat | Această funcționalitate trebuie să fie disponibilă doar pentru administrator;  Adăugarea noului animal în baza de date. |
| Rezultatul obținut |  |
| Observații |  |
| Calificativ test |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Numărul și textul cerinței | Încărcarea fotografiilor cu animale |
| Referință | 3.1. Cerințe funcționale - 6 |
| Modalitate de testare | Serverul trimite calea fiecărei fotografii către aplicație. |
| Rezultatul așteptat | Afișarea în interfață a tuturor fotografiilor animalelor. |
| Rezultatul obținut |  |
| Observații |  |
| Calificativ test |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Numărul și textul cerinței | Filtrarea și căutarea animalelor |
| Referință | 3.1. Cerințe funcționale - 7 |
| Modalitate de testare | Se introduce filtrul dorit sau se caută un animal specific. |
| Rezultatul așteptat | Afișarea în interfață a tuturor animalelor care se potrivesc cu filtrul pus. |
| Rezultatul obținut |  |
| Observații |  |
| Calificativ test |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Numărul și textul cerinței | Afișarea detaliilor fiecărui animal |
| Referință | 3.1. Cerințe funcționale - 8 |
| Modalitate de testare | Se apasă butonul ‘Apasă aici pentru mai multe detalii’ din dreptul animalului dorit. |
| Rezultatul așteptat | Afișarea în interfață a informațiilor despre animal. |
| Rezultatul obținut |  |
| Observații |  |
| Calificativ test |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Numărul și textul cerinței | Actualizare informații animal |
| Referință | 3.1. Cerințe funcționale - 9 |
| Modalitate de testare | La înregistrarea unei cereri de adopție, se va actualiza statusul animalului. |
| Rezultatul așteptat | Actualizarea statusului animalului din ‘Disponibil’ în ‘Rezervat’, precum și înregistrarea în baza de date a cererii de adopție. |
| Rezultatul obținut |  |
| Observații |  |
| Calificativ test |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Numărul și textul cerinței | Posibilitatea de a completa formulare de adopție |
| Referință | 3.1. Cerințe funcționale - 10 |
| Modalitate de testare | Se apasă butonul ‘Formular adopție’ din pagina care prezintă animalul selectat. |
| Rezultatul așteptat | Se deschide o nouă fereastră în care utilizatorul trebuie să completeze informațiile necesare adoptării. |
| Rezultatul obținut |  |
| Observații |  |
| Calificativ test |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Numărul și textul cerinței | Aprobarea/Respingerea cererilor de adopție |
| Referință | 3.1. Cerințe funcționale - 11 |
| Modalitate de testare | Se apasă butonul ‘Administrare Formulare’, se selectează formularul dorit și se alege una din cele două opțiuni. |
| Rezultatul așteptat | Se deschide o nouă fereastră în care se vor afișa formularele generate.  La apăsarea uneia din cele două opțiuni, se modifică statusul animalului și a cererii de adopție cu cel corespunzător. |
| Rezultatul obținut |  |
| Observații |  |
| Calificativ test |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Numărul și textul cerinței | Comunicarea client - administrator |
| Referință | 3.1. Cerințe funcționale - 12 |
| Modalitate de testare | Din interfața utilizatorului, se apasă butonul ‘Contactează-ne’ și se introduce mesajul.  Din interfața administratorului, se apasă butonul ‘Mesagerie’ și se alege conversația dorită. |
| Rezultatul așteptat | Trimiterea mesajului către destinar;  Vizualizarea mesajelor. |
| Rezultatul obținut |  |
| Observații |  |
| Calificativ test |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Numărul și textul cerinței | Posibilitatea de a efectua o donație |
| Referință | 3.1. Cerințe funcționale - 13 |
| Modalitate de testare | Se apasă butonul ‘Doneaza!’ și se introduce suma dorită. |
| Rezultatul așteptat | Deschiderea unei noi ferestre în care se efectuează donația.  Înregistrarea donației în baza de date. |
| Rezultatul obținut |  |
| Observații |  |
| Calificativ test |  |