

# ТЕСТОВ ПЛАН

{Студентки обмен Erasmus}

{Serious Salamanders}

{1.2}

## **Въведение**

Приложение е направено за студентите, които искат да учат в чужбина. Обмен за студенти. Това е световноизвестна програма, която не се нуждае от скъпа реклама.

### **1.1 Цел 1 / N**

Описание на основните цели при тестване на софтуерния проект

Целта на приложение е да се използва от всички университети в Европа, участващи в програма Erasmus.

## **2 Компоненти**

Описание на основните компоненти които ще се тестват от системата.

Компоненти от вход- вход в системата,  
права на потребител; разрешение на достъп към интернет  
библиотеките на API  
отваряне на прозорци  
компонент за търсене- филтри и търсене университети и специалности.

## 2.1 Оценка на риска

В таблицата опишете основните рискове които могат да настъпят при работа с приложението.

#	Риск	Impact	Предизвик ва се от	Как може да се справим с него
1	Сигурност	Висок	Опит за злонамерено влизане в чужд профил	Тестване на нивото на сигурност с по сложни пароли и прочие
2	Ясност	Среден	Некоректно написан код от разработчика, лошо документирание тестване	Тестване на грешки
3	Производителност	Среден	Бавна връзка между сървър и клиент, слаб хардуер на сървъра, неоптимизиран код	Тестване на времето за отговор на заявките към сървъра
4	Проектиране	Висок	Неправилна разработка на функции на потребителя	Тестване на случаите в които възниква неочаквана грешка

### 3 Тестови сценарии

Описание на ТС	Стъпки	Резултат
Регистрация	1. Влизане за форма за регистрация 2. Вписване на валидни данни 3. Натискане на бутона за регистрация	Успешна регистрация
Регистрация	1. Влизане за форма за регистрация 2. Вписване на невалиден 3. Натискане на бутона за регистрация	Юзера вижда грешка
Логин	1. Влизане на форма за логин 2. Въвеждане на не валидни данни 3. Натискане на бутона "Влизане"	Юзера вижда грешка
Логин	1. Влизане на форма за логин 2. Въвеждане на валидни данни 3. Натискане на бутона "Влизане"	Юзера влезе в своя акаунт
Смяна на данните	1. Влизане на форма за редактиране на данни. 2. Въвеждане на данни 3. Натискане на бутона "Запази"	Данните на юзера се променят