

TEST STRATEGY for trattoria-adagio.ro

PROJECT NAME: TRATTORIA-ADAGIO.RO

DOCUMENT CONTROL

Version	1
Date	1/12/2022
Developed by	Stanciu Radu Nicolae

DOCUMENT SIGN-OFF

Version	Status	Date	Approved by	Job Title
1.0	Final	1/12/2022	Ardelean Ciprian	Software Tester

CONTENTS

1	INTRODUCTION	5
2	PURPOSE	5
3	SYSTEM OVERVIEW	5
4	SCOPE OF TESTING	6
4.1	IN SCOPE	6
4.2	OUT OF SCOPE.....	6
5	APPROACH TO TESTING	7
5.1	PRINCIPLES & APPLICATION.....	7
5.1.1.1	Principle.....	7
5.2	TEAM – PLANNED ITERATIVE.....	7
5.3	[TEST PHASE 1] - FIRST SPRINT	8
5.3.1	Objective	8
5.3.2	Scope	8
5.3.3	Test Preparation	8
5.3.3.1	Entry Criteria	9
5.3.3.2	Exit Criteria	9
5.3.4	Test Execution.....	9
5.4	[TEST PHASE 2] - SECOND SPRINT.....	10
5.4.1	Objective	10
5.4.2	Scope	10
5.4.3	Test Preparation	10
5.4.3.1	Entry Criteria	10
5.4.3.2	Exit Criteria	10
5.4.4	Test Execution.....	10
6	TEST ENVIRONMENTS REQUIREMENTS	11
6.1	PRODUCTION ENVIRONMENT (MEDIUL DE PRODUCȚIE).....	11

7	TESTING TOOLS & TECHNIQUES	12
•	JIRA;	12
•	TESTCASE LAB;	12
•	PLANNING POKER;	12
•	XML GENERATOR;	12
•	MICROSOFT WORD;	12
•	MICROSOFT POWER POINT;	12
•	ADOBE ACROBAT.....	12
8	TESTING ROLES & RESPONSIBILITIES	12
9	TEST MANAGEMENT	13
10	DEFECT MANAGEMENT	14
10.1	DEFECT MANAGEMENT PROCESS	14
11	TEST SCHEDULE.....	15
RLR-576	15
RLR-577	15
RLR-578	15
12	REFERENCED DOCUMENTS.....	16

1 INTRODUCTION

Proiectul are la baza un site web cu denumirea de <https://trattoria-adagio.ro/>, care este reprezentativ pentru un restaurant cu specific Italian si care are 3 pagini principale, pe langa pagina de Home (Meniu a la carte, galerie si contact). Scopula acestui site web este de a prezenta per ansamblu restaurantul cat si meniul cu preparate traditionale italiene din cadrul acestuia. Astfel, se prezinta pe rand pe fiecare pagina imagini cu site-ul web cat si cu partea de meniu, astfel incat sa fie cat mai atractiv pentru fiecare oaspete. Fiecare pagina a site-ului web, in afara de pagina de Meniu a la carte, este alcatuita dintr-o componenta de Header, un content si o componenta de Footer care contine doua link-uri catre protectia datelor si catre protectia consumatorului.

Proiectul are la baza deci prezentarea unui restaurant italian care curpinde o gramada de varietati de mancare, menite sa satisfaca poftele si dorintele oricarui client.

2 PURPOSE

Testarea software realizata in cadrul proiectului este reprezentata de anumite sectiuni din cadrul site-ului web. Aceste sectiuni sunt impartite pe US si ulterior pe TC aferente cate unui criteriu de acceptanta din cadrul unui US. Sectiunile aferente sunt reprezentate de paginile principale ale site-ului web: pagina de Acasa, Pagina de Meniu a la carte, Pagina de Galerie si Pagina de Contact cat si de anumite componente ale unui pagini web din cadrul site-ului.

3 SYSTEM OVERVIEW

Scopul proiectului este de a prezenta un restaurant Italian cu preparate traditionale. Strict din categoria aferenta, site-ul web face parte din domeniul HORECA, deoarece ofera informatii generale despre un restaurant si despre datele de contact pe care acesta le are.

4 SCOPE OF TESTING

Scopul testării este acela de a verifica/valida paginile principale ale site-ului web, alături de anumite componente principale care fac parte din structura unei pagini web (Componentele de Header și Footer)

4.1 IN SCOPE

- Static Testing
 - Requirements: testarea paginilor site-ului web alături de testarea componentelor de Header și Footer
 - Architecture: este reprezentată de o schema bloc în care se găsesc paginile principale ale site-ului alături de cele două componente ale unei pagini care trebuie să fie testate
 - Code Reviews: realizat de developeri
- Unit Testing: este o activitate de development
- Functional Testing
- Non-functional Testing
 - Performance (Load, Stress)
 - Security testing
 - Accessibility
 - Browser compatibility-Google Chrome
 - Mobile compatibility-telefoane mobile precum Samsung Galaxy Note 10 Lite, Iphone12
- User Acceptance Testing
 - UAT support-testarea din punct de vedere a user-ului
 - UAT defect validation
- Operational Acceptance Testing
 - Deployment
- Regression testing (where required)

4.2 OUT OF SCOPE

- User Acceptance Testing;
- OAT Testing;

5 APPROACH TO TESTING

5.1 PRINCIPLES & APPLICATION

5.1.1.1 Principle

S-a realizat procesul de testare al acestui site web plecand de la premisa ca acest process arata prezenta defectelor si nu absenta lor. Prin descoperirea de BUG-uri in cadrul site-ului se remarca faptul ca acest site nu este lipsit de defecte, cee ace ar reprezenta automat un defect. Testarea in toate cazurile posibile nu se poate realiza concret, deoarece exista nenumarate posibilitati de testare pentru fiecare pagina a site-ului web. Testarea s-a realizat pe diferite medii, precum mobile si full web cu browser-ul de la Google Chrome si Mozilla Firefox. Testarea s-a inceput inca din faza de analiza a US create pentru paginile principale ale site-ului. Bug-urile nu au fost grupate, motiv pentru care avem cate un BUG in fiecare sprint. Ca si tehnici de testare, am realizat functional si non functional testing, motiv pentru care BUG-ul nu a fost rezolvat.

5.2 TEAM – PLANNED ITERATIVE

Metodologia de lucru este Agile alaturi de Scrum.

Agile este o abordare iterativa pentru livrarea de produse software, unde, la finalul fiecarei iteratii este livrata o versiune intermediara a produsului final. Fiecare versiune intermediara, desi nu reprezinta functionalitatea completa dorita de client, contine noi functionalitati fata de versiune anterioara.

Scrum face parte din Metodologia Agile. Aceasta iteratie se numeste sprint. Sprinturile au loc succesiv, iar in timpul acestuia echipa lucreaza impreuna pentru a finaliza unul sau mai multe incrementari ale unui produs sau proiect general mai mare. Echipa Scrum este cea care decide lungimea Sprint-ului, iar Scrum Master-ul ajuta echipa sa ajunga la un anumit consens.

Concret, in cadrul proiectului s-au implementat doua sprint-uri care au fost compuse din cate 3 US si un BUG Report. Fiecare dintre aceste sprinturi a fost creat in partea de Backlog din proiectul de JIRA cu o anumita data pentru inceput si pentru sfarsit-ul sprintului. User Story-urile au fost create cu Issue Type Story si BUG Report a fost creat cu Issue Type BUG in cadrul fiecarui sprint. O data ce au fost activate, tot continutul sprint-ului revine pe cele trei

coloane din Boardul de proiect, pana cand acest sprint este finalizat si completat. User story-urile terminate se afla in coloana Done, BUG-urile in coloana In progress iar in momentul cand se completeaza tot sprintul, elementele dispar, iar BUG Report-ul se raporteaza la sprintul urmator. În cadrul fiecarui sprint se intampla procesul de SDLC(ciclul de viata al unui produs software) care contine urmatoorii pași:

- Analiza;
- Development;
- Testare.

5.3 [TEST PHASE 1] - FIRST SPRINT

5.3.1 Objective

Sprint-ul 1 este alcatuit din 3 US si un BUG Report. Scopul principal al acestor user story create este testarea primelor trei pagini principale ale site-ului web (Pagina de Home, Pagina de Meniu a la carte si Pagina de Galerie), astfel incat in cadrul acestor user story-uri sunt scrise criteriile de acceptanta corespunzatoare.

5.3.2 Scope

- Functional Testing (s-a testat functionalitatea aplicației in condițiile standard cerute de bussiness și indeplinite din punct de vedere tehnic)
- User Acceptance Testing (s-a testat aplicația web strict din punct de vedere al experientei utilizatorului)

5.3.3 Test Preparation

Fiecare pagina web dintre cele trei principale a fost incadrata intr-un User Story cu anumite criterii de acceptanta corespunzatoare. După care, in funcție de criteriul de acceptanță ales, s-au implementat test case-uri într-un tool specializat.

5.3.3.1 Entry Criteria

Site-ul web <https://trattoria-adagio.ro/> trebuie sa aiba trei pagini principale, alaturi de o pagina de meniul iar fiecare dintre cele trei pagini sa conțină un Header, un content si un Footer.

5.3.3.2 Exit Criteria

Site-ul web <https://trattoria-adagio.ro/> are urmatoarele pagini: Acasa, Contact, Galerie si Meniu a la carte, iar fiecare pagina din primele 3 conține un Header si un Footer.

5.3.4 Test Execution

Partea de execuție reprezintă strict executarea test case-urilor care au fost dezvoltate dupa criteriile de acceptanță din cadrul unui user story

5.4 [TEST PHASE 2] - SECOND SPRINT

5.4.1 Objective

Sprintul 2 este alcatuit tot din 3 User Story-uri si un BUG. Scopul principal al acestor user story-uri este prezentarea si testarea paginii de contact si a componentelor de Header si Footer din celelalte pagini ale site-ului

5.4.2 Scope

- Functional Testing (s-a testat functionalitatea aplicației în condițiile standard cerute de bussiness și indeplinite din punct de vedere tehnic)
- User Acceptance Testing (s-a testat aplicația web strict din punct de vedere al experientei utilizatorului)

5.4.3 Test Preparation

Pagina web de contact alaturi de componentele de Header si Footer au fost încadrate fiecare într-un user story cu criterii de acceptanță corespunzătoare. După care, in funcție de criteriul de acceptanță ales, s-au implementat test case-uri intr-un tool specializat.

5.4.3.1 Entry Criteria

Site-ul web <https://trattoria-adagio.ro/>, trebuie sa aiba o pagină aferenta detaliilor de contact iar fiecare pagina web sa aiba un Header si un Footer.

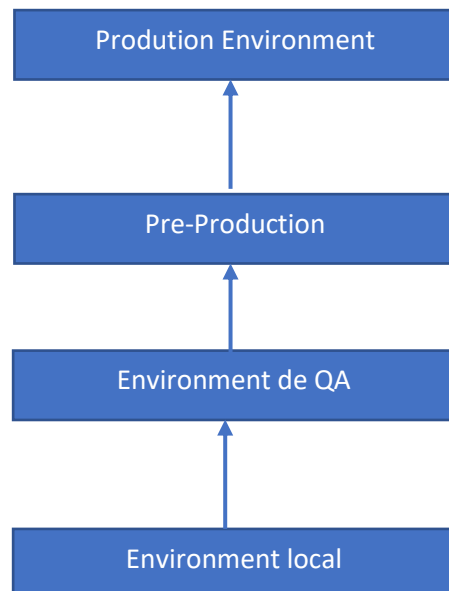
5.4.3.2 Exit Criteria

Site-ul web <https://trattoria-adagio.ro/> prezintă o Pagină de Contact care are de asemenea in conținutul ei un Header și un Footer.

5.4.4 Test Execution

Partea de execuție reprezintă strict executarea test case-urilor care au fost dezvoltate dupa criteriile de acceptanță din cadrul unui user story

6 TEST ENVIRONMENTS REQUIREMENTS



6.1 PRODUCTION ENVIRONMENT (MEDIUL DE PRODUCȚIE)

Mediul de productie este locul în care cele mai recente versiuni de software sunt transmise live direct catre client. Este mediul in care utilizatorul final poate vedea, experimenta si interacționa cu noul produs. Toate testele sunt finalizate inainte de acest punct și toate erorile sunt șterse.

7 TESTING TOOLS & TECHNIQUES

Lista de toll-uri folosite este:

- JIRA;
- TestCase Lab;
- Planning Poker;
- XML Generator;
- Microsoft Word;
- Microsoft Power Point;
- Adobe Acrobat.

8 TESTING ROLES & RESPONSIBILITIES

Echipa de proiect		
Denumire rol	Nume	Descriere
Product Owner	Renault Franta	Clientul care are cunostiintele de bussiness
Project Manager	Andrei Stan	Persoana cu atributii administrative pe proiect
Bussiness Analyst	Aurelian Marc	Persoanca care transforma informatia non-tehnica de la client in informatie tehnica pentru echipa si invers
Bussiness System Analyst	Stefan Andrei	Persoana care analizeaza proiectul intern din punct de vedere bussiness
Project Manager Officer	Cristian Parvulescu	Persoana cu atributii administrative legate de facturare si bugetul fiecarei pozitii din proiect
Arhitectul	Anton Zvab	Persoana care decide cum se contruiesc fluxurile in aplicatie
DevOps	Andrei Ionescu	Persoana care se ocupa de configurarea intre sisteme si subsisteme
Developer	Aurelian Anton	Persoana care dezvolta software produsul
Software Tester	Stanciu Radu	Persoana care se ocupa de partea de verificare/validare a produsului software rezultat

9 TEST MANAGEMENT

Responsabilitatea pentru proiectul de testare este exclusivă a managerului de testare al companiei de dezvoltare. Managementul zilnic al testelor va fi responsabilitatea conducerii de testare a companiei de dezvoltare.

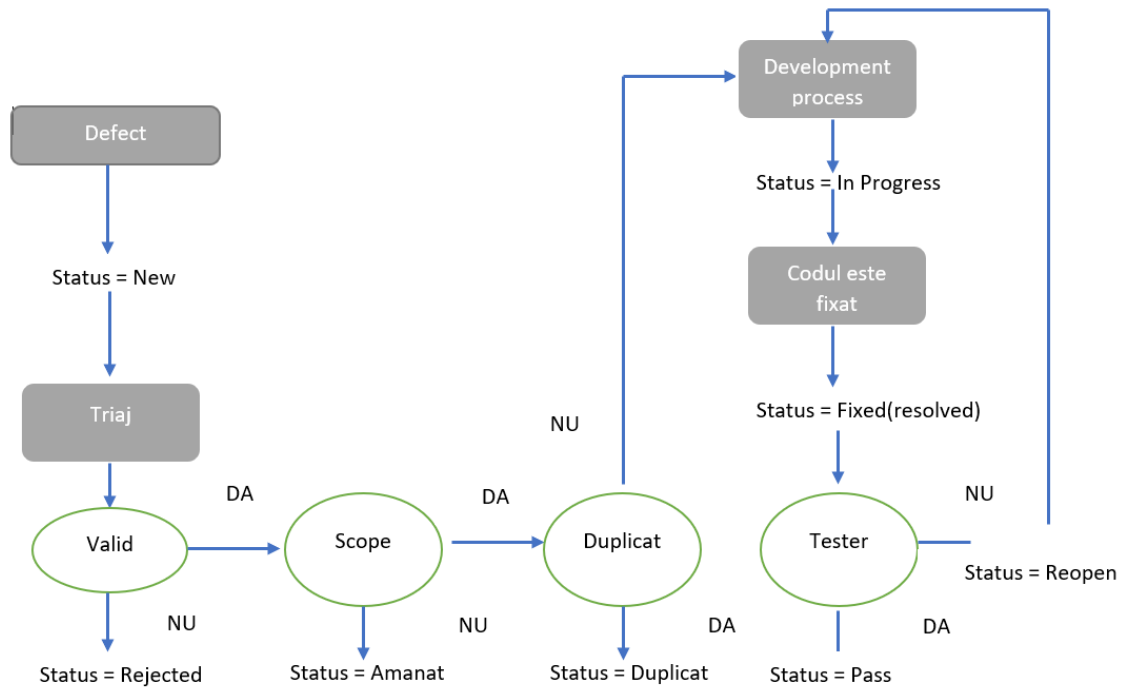
Unul dintre rolurile principale pentru echipa de management al testelor este de a lucra îndeaproape cu managerul de proiect, liderul tehnic și analistul principal pentru a se asigura că testarea este integrată și finalizată complet. Pe această bază, echipa de management al testelor va participa la întâlnirea săptămânală a managerilor de proiect cu liderul echipei tehnice unde toate acțiunile și problemele sunt revizuite și gestionate.

În fiecare zi se vor organiza întâlniri de actualizare a testării, în care fiecare tester va trebui să își declare progresul (ce a făcut ieri, ce mai are de făcut și ce probleme a întâmpinat care îl întâmpină să progreseze).

La sfârșitul fiecărei etape de testare va fi organizat un Testing Review Board. Acesta este un comitet de revizuire care lucrează într-un mediu de proiect și este conceput ca un mecanism pentru a revizui gradul de pregătire pentru testare.

Echipa de proiect va participa la o ședință zilnică a Consiliului de Evaluare a Defectelor. Aceasta va avea loc la sfârșitul fiecărei zile în timp ce execuția testului este în curs.

10 DEFECT MANAGEMENT



10.1 DEFECT MANAGEMENT PROCESS

În cadrul acestei secțiuni se descrie modalitatea de triaj care se realizează în funcție de anumite condiții specifice.

11 TEST SCHEDULE

TC-ID	Denumire	Data
RLR-575	Pagina Home are un design atractiv/user friendly	12/12/2022
RLR-576	Pagina de Home are un responsive design, fiind compatilă cu sisteme de operare Android/IOS	12/12/2022
RLR-577	Pagina web de meniu a la carte se încarcă cu succes	12/12/2022
RLR-578	Meniul este sub format pdf cu Font Times New Roman si dimensiune 12	12/12/2022
RLR-579	Imaginile de pe aceasta pagină sunt poziționate central prin intermediul a patru coloane	12/12/2022
RLR-586	Pagina de contact este prevăzută cu un containercu informații stricte referitoare la detalii de contact	12/12/2022
RLR-587	Pagina este prevazuta cu un footer de culoare neagra	12/12/2022
RLR-588	Componenta de Header se află pe trei pagini importante ale site-ului web	12/12/2022
RLR-589	Contentul componentei de Header este alcătuit dintr-un logo și un meniu de navigare care sunt poziționate central si cu spațiere între ele	12/12/2022
RLR-590	Contentul componentei de footer trebuie sa fie pozitionat central si spațiat central	12/12/2022

12 REFERENCED DOCUMENTS

#	Document	Autor	Descriere
1	Test Plan	[Stanciu Radu Nicolae]	Acest document oferă informații în legătură cu echipa de proiect, sprint-urile utilizate în cadrul proiectului și tool-urile folosite
4	Project Documentations	[Andrei Stan]	Acest document oferă informații stricte referitoare la partea de documentație a proiectului