

# **TEST PLAN pentru trattoria-adagio.ro**

## *ChangeLog*

Version	Change Date	By
version number	Date of Change	Name of person who made changes
1	1/12/2022	Stanciu Radu Nicolae

<b>1</b>	<b>INTRODUCTION</b>
	2
1.1	SCOPE
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1.1	<i>In Scope</i>
	3
1.1.2	<i>Out of Scope</i>
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2	QUALITY OBJECTIVE
	3
1.3	ROLES AND RESPONSIBILITIES
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>2</b>	<b>TEST METHODOLOGY</b>
	4
2.1	OVERVIEW
	4
2.2	TEST LEVELS
	4
2.3	BUG TRIAGE
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4	TEST COMPLETENESS
	5
<b>3</b>	<b>TEST DELIVERABLES</b>
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>4</b>	<b>RESOURCE &amp; ENVIRONMENT NEEDS</b>
	6
4.1	TESTING TOOLS
	6
4.2	TEST ENVIRONMENT
	6
<b>5</b>	<b>TERMS/ACRONYMS</b>
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## **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.

### **1.1 Scope**

---

#### **1.1.1 In Scope**

Zonele de interes pentru partea de testare sunt sugerate si de catre User Story-urile aferente care au fost create pe fiecare sectiune: Pagina de Home, Pagina de meniu a la carte, Pagina de Galere, Pagina de contact, componenta de Header si componenta de Footer

#### **1.1.2 Out of Scope**

Zonele care sunt in afara testarii sunt reprezentate de: sectiunea de imagini de pe Pagina de Home, sectiunea cu harta locatiei de pe pagina de Contact

### **1.2 Quality Objective**

---

Exista anumite aspect in ceea ce priveste calitatea:

- Procentul de BUG-uri din cadrul site-ului web sa fie cat mai mic posibil - intre 0.5 si 1%
- BUG-urile sa aiba prioritate si severitate cat mai mica
- In momentul rularii tuturor TC (test case-urilor), acestea sa fie cu statusul pass (trecut)

### **1.3 Roles and Responsibilities**

---

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

## 2 Test Methodology

### 2.1 Overview

---

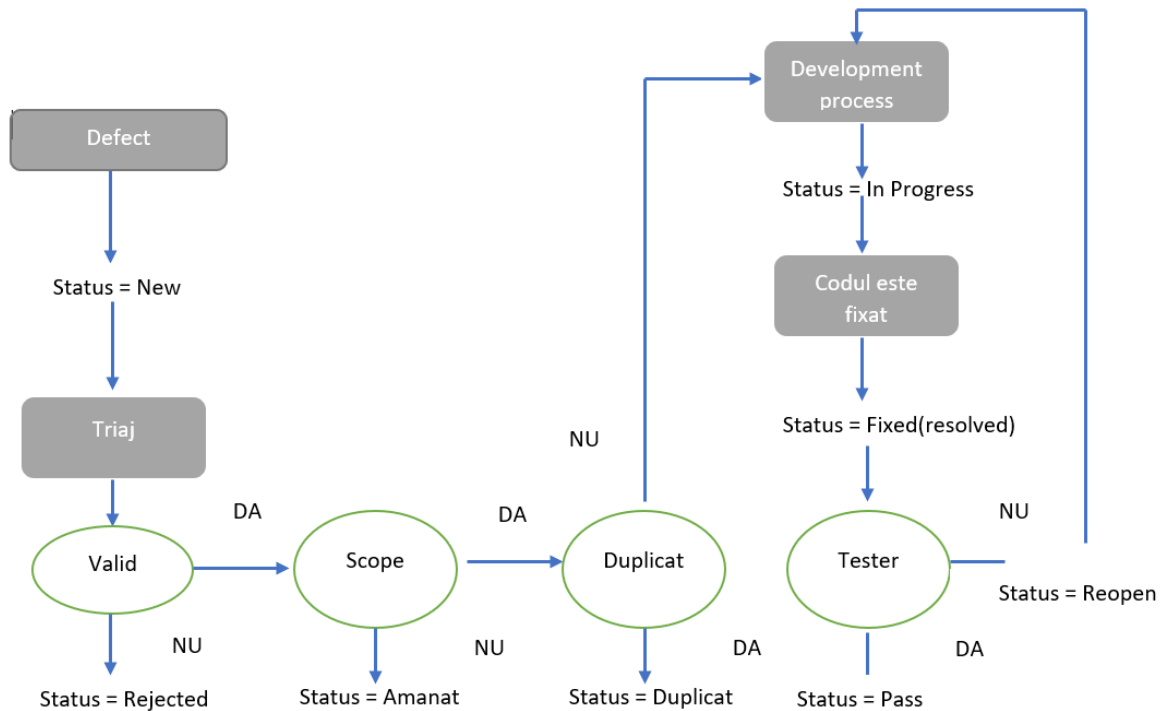
Metodologia de lucru este Agile alaturi de Scrum.

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.

## 2.2 Bug Triage

Defect Lifecycle (ciclul de viata al unui defect)



## 2.3 Test Completeness

Criteriile care au reprezentat finalizarea efectiva a proiectului sunt:

- Toate test case-urile realizate si rulate;
- Toate User Story-urile puse in coloana de Done in Dashboardul de JIRA;
- Toate BUG-urile fixate;
- Cele doua sprint-uri terminate complet.

## 3 Test Deliverables

- Test Plan
- Test Cases
- Requirement Traceability Matrix
- Bug Reports
- Test Strategy
- Test Metrics
- Customer Sign Off

## 4 Resource & Environment Needs

### 4.1 Testing Tools

---

Lista de toll-uri folosite este:

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

### 4.2 Test Environment

5 Environement
Environmentul Local
Environmentul pentru QA
Pre-Production
<b>Production (acesta este environmental pe care s-a facut testarea)</b>

## 6 Terms/Acronyms

TERM/ACRONYM	DEFINITION
TC	Test Case
US	User Story