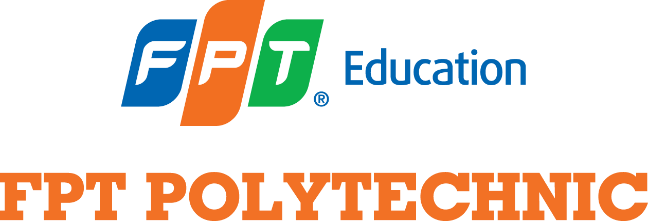
**TRƯỜNG CAO ĐẲNG THỰC HÀNH**

**FPT POLYTECHNIC TP HCM**

**-----🙠🕮🙢 -----**



**BÁO CÁO ASSIGNMENT 1**

**MÔN SOF3031**

**Giảng viên hướng dẫn:**

Thầy Phạm Trương Hoàng Đức

**Sinh viên thực hiện:**

Võ Thanh Tùng

**MSSV:** PS27852

**Lớp:** SD18401

**MỤC LỤC**

[**I.** **Lab 1:** 3](#_Toc167558920)

[**1.** **Test buổi 1:** 3](#_Toc167558921)

[**2.** **Test buổi 2:** 4](#_Toc167558922)

[**II.** **Lab 2:** 5](#_Toc167558923)

[**1.** **Test buổi 3:** 5](#_Toc167558924)

[**2.** **Test buổi 4:** 6](#_Toc167558925)

[**III.** **Lab 3:** 7](#_Toc167558926)

[**1.** **Test buổi 5:** 7](#_Toc167558927)

[**2.** **Test buổi 6:** 8](#_Toc167558928)

[**IV.** **Lab 4:** 9](#_Toc167558929)

[**1.** **Test buổi 7:** 9](#_Toc167558930)

[**2.** **Test buổi 8:** 15](#_Toc167558931)

1. **Lab 1:**
   1. **Test buổi 1:**

**Bài test buổi 1**

**Câu 1:** Phần mềm là tập hợp của các dự liệu và câu lệnh để máy tính biết và thực hiện nhu cầu của người dùng muốn

Các loại phần mềm

* Phần mềm hệ thông
* Phần mềm ứng dụng
* Phần mềm di động
* Phần mềm mã nguồn mở
* Phần mềm thương mại

Ví dụ Google Chrome, Visual Studio Code

**Câu 2**: vi dụ vòng đời phát triển trong thực tế

1. Phân tích và lập kế hoạch
2. Thiết kệ và tạo mẫu
3. Phát triền phần mềm – kiểm thử
4. Triển khai – Bàn giao
5. Bảo trì

**Câu 3**: Trong scrum có 3 đôi tưởng là

* Scrum master

Master là người có kiên thức sâu để hổ trợ cho Product Owner lần team dev có trách nhiệm traning kỹ thuật cho team dev

* Product Owner

Product Owner là người có tâm nhìn vào sản phầm

Sắp xếp công việc cho các dev làm

* Developer team

Dev là những người thực hiện qua chức năng và dev có thể tầm 3 – 9 người

* 1. **Test buổi 2:**

**Bài test buổi 2**

**Câu 1**: Trong scrum gồm đối: đối tượng gồm con người, Sprint, product blacklog, sprint blacklog

1. Con người

* Product Owner là người có tâm nhìn vào sản phầm và đảm bảo chất lượng về sản phẩm
* Dev là những người thực hiện qua chức năng và dev có thể tầm 3 – 9 người
* Master là người có kiên thức sâu để hổ trợ cho Product Owner lần team dev có trách nhiệm traning kỹ thuật cho team dev
* Sprint có 4 loại
* Daily Scrum
* Hằng ngày bàn bạc công việc , có gi phát sinh hay không
* Kiểm soát công việc thích ứng, linh hoạt, tăng hiệu suất mình bạch ,trung thực, tăng cường tính đồng đội và khắc phục những thứ đã làm
* Sprint planning
* Sprint planing diễn ra bàn đầu dể các master , Product Onner xác định được công việc , ước lương thời , nội dụng công việc
* Đailly sẽ kiểm tra lại công việc đã làm
* Sprint review
* Để đánh giá chu ký sprint đã làm việc có lỗi gi hay không, nhin nhận lại và rút ra kinh nghiệm cho kỳ sprint sau
* Sprint retro
* Sprint retro là mỗi người tự đánh giá công việc mình đã làm

1. Product blacklog

* Tài liệu về chức năng và những công cụ minh sẽ làm sắp tới

1. Sprint blacklog

* Tài liệu sẽ làm sắp tới và cải tiến từng ngày trong suốt quá trình

**Câu 2**: Vòng đời phát triển phần mềm gồm một số giai đoạn chính

1. Phân tích và lập kế hoạch
2. Thiết kệ và tạo mẫu
3. Phát triền phần mềm – kiểm thử
4. Triển khai – Bàn giao
5. Bảo trì

**Câu 3**: Kiểm thử phần mềm là quá trinh tim lỗi phát sinh trong quá trinh làm phần mềm đúng hay sai và tại sao

Sai vì

* Kiểm thử là một quá trình bao gồm nhiều hoạt động nhằm đánh giá chất lượng sản phẩm phần mềm và để giảm thiệu rủi ro do lỗi gây ra trong quá trinh phát triền phần mềm và trong quá trinh vận hành thực tế

1. **Lab 2:**
   1. **Test buổi 3:**

**Bài kiểm tra buổi thứ 3**

**Câu 1**:Kiểm thử là một quá trình bao gồm nhiều hoạt động nhằm đánh giá chất lượng sản phẩm phần mềm và để giảm thiệu rủi ro do lỗi gây ra trong quá trinh phát triền phần mềm và trong quá trinh vận hành thực tế

* Xác định xem sản phẩm phần mềm có thỏa mãn những yêu cầu đã được đưa ra
* Có sự khác biệt nào giữa phần mềm thực tế với những kỳ vọng mong muốn bàn đầu

**Câu 2**: Mục tiêu của kiểm thử phần mềm là đảm bảo rằng phần mềm hoạt động đúng và đáp ứng được các yêu cầu đã đặt ra. Dưới đây là ba tình huống có thể phát triển nếu không tiến hành kiểm thử phần mềm:

3 tình huống không kiểm thử tiếp

* Hạn chốt phát triển phần mềm – dealine
* Quyết định của quản lý dự án
* Tỷ lệ lỗi, sai sớt năm trong giới han mong muốn , không có lỗi nghiêm trọng phát triển sinh,...

**Câu 3**: Nguyên tắc kiểm thử phần mềm

1. kiểm thử chi ra hiện diễn của lỗi
2. Kiểm thử mọi thứ là không thể
3. Kiểm thử sớm tiết kiểm thời gian và tiền bạc
4. Lỗi gồm thành nhóm
5. Đề phòng nghịch lý thuốc trừ sâu
6. Kiểm thử phụ thuộc vào ngữ cảnh
7. Quan niệm sai về phần mềm không có lỗi

Lầm tưởng sai đó là Quan niệm sai về phần mềm không có lỗi

* 1. **Test buổi 4:**

**Bài kiểm tra buổi thứ 4**

**Câu 1:** tên các mực đồ test

* Kiểm thử đơn vị

Người test: Developeers

* Kiểm thử tích hợp

Người test: Developeers, testers

* Kiểm thử hệ thống

Người test: testers

* Kiểm thử chấp nhận

Người test:

Đôi ngũ testers bên khách hàng

Đôi ngũ testers bên công ty thứ 3

Một công ty kiểm thử

Người dùng

**Câu 2**: những thành phần kiểm thử

* Test hàm nhập chiều dài , chiều rộng (hình chữ nhật hình tâm giác)
* Test hàm nhập bán kinh (hình tròn)
* Test ham kiểm tra người dùng có bỏ trống hay không
* Test ham kiểm tra người dùng có nhập phải là số hay không
* Test hàm tính chu vi hình : hình tròn, hình chữ nhật, hình tam giác
* Test hàm tính diện tích hình : hình tròn, hình chữ nhật, hình tam giác
* Test ham xuất ra màn hình hoặc trên giao diện người dùng có đúng hay không

1. **Lab 3:**
   1. **Test buổi 5:**

**Bài kiểm tra buổi thứ 5**

**Câu 1**:Giới thiệu về phát triển phần mềm

* Phần mềm là gì Phần loại phần mềm
* Phần mềm
* Phần loại phần mềm
* Vòng đời phát triển phần mềm (SDEC)
* Mô hình phát triền theo hướng tuần tự
* Mô hình phát triển theo hướng lập và tầng dần
* Mô hình phát triển phần mềm
* Mô hình Scrum
* Các thành phần kiểm thử

**Câu 2**:Giới thiệu kiểm thử phần mềm

* Kiểm thử là gì
* Khi kiểm thử phần mềm, cần làm được hai nhiệm vụ
* Hiểu một cách đơn giãn thì, kiểm thử là một quá trình gồm nhiều hoạt động để
* Quy trình kiểm thử phần mềm
* Tại sao phải kiểm thử phần mềm
* Ai là người kiểm thử phần mềm
* Khi nào bất đầu kiểm thử phần mềm?
* Khi nào kết thúc kiểm thử phần mềm
* Nguyên tắc kiểm thử phần mềm
* Những mức độ kiểm thử
* Kiểm thử tích hợp – Intergration testing
* Kiểm thử hệ thống – System testing
* Kiểm thử chấp nhận – acceptance testing
* Những thuật ngữ trong kiểm thử
* Mức độ nghiêm trọng + Độ ưu tiên
* Các mức độ nghiêm trọng:
* Các mức độ ưu tiên
* Xác mình + Xác nhận
* Những giai đoạn kiểm thử

Biểu đồ ven kiểm thử gồm mấy đối tượng cơ bản

1. Đặc tả
2. Chương trình
3. Các ca kiểm thử
   1. **Test buổi 6:**

**Bài kiểm tra buổi thứ 6**

Bước 1

* Vùng hợp lệ
* 6 – 30
* ùng không hợp lệ
* 0 = kí tự < 6, số kí tự > 30 kí tự, để trống

Bước 2

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Id | Mô tả | Dự liệu đầu vào | Bước test | Kết quả mong đợi | Kết quả thực tế | Kết quả test |
| TC1 | Kiểm tra nhập Tên người dùng | Để trống | 1. Không nhập 2. Bấm xác nhận | Tên người dùng khong được bỏ trống | Tên người dùng khong được bỏ trống | Pass |
| TC2 | Kiểm tra nhập Tên người dùng | Nhập tên  20 kí tự | 1. Nhập tên người dùng 2. Bấm xác nhận | Đã đăng nhập thành công | Đã nhập thành công | Pass |
| TC3 | Kiểm tra nhập Tên người dùng | Đề trống | 1. Khong nhập 2. Bấm xác nhận | Thông báo nhập thông tin đây đủ | Đã đăng nhập thành công | Faill |
| TC4 | Kiểm tra nhập Tên người dùng | Nhâp tên 50 kí tự | 1. Nhâp tên người dùng 2. Xác nhận | Thông báo chỉ được nhâp từ 6 – 30 | Đăng nhập thành công | Faill |
| TC5 | Kiểm tra nhập Tên người dùng | Nhập 4 kí tự | 1. Nhâp tên người dùng 2. Xác nhận | Thông báo chỉ được nhâp từ 6 – 30 | Đăng nhập thành công | Faill |
| TC6 | Kiểm tra nhập Tên người dùng | Nhập 20 kí tự | 1. Nhâp tên người dùng   Xác nhận | Đăng nhập thành công | Thông báo chỉ được nhâp từ 6 – 30 | Faill |

1. **Lab 4:**
   1. **Test buổi 7:**

**TEST SỐ 7**

**Giả sử có một hệ thống có thể xác nhận được giá vé vào cổng khi nhập chiều cao (đơn vị: cm) vào cột nhập chiều cao trên trang Web bán vé vào cổng khu vui chơi. Các thông số kỹ thuật được mô tả như bên dưới.**

**※ Chiều cao có thể nhập (cm) là số nguyên, có giá trị từ 40 đến 200.**

**• Khi nhập giá trị từ 40 đến 99, hệ thống sẽ hiển thị「miễn phí」**

**• Khi nhập giá trị từ 100 đến 140, hệ thống sẽ hiển thị 「150000VND」**

**• Khi nhập giá trị từ 141 đến 200, hệ thống sẽ hiển thị 「300000VND」**

**• Khi nhập ngoài giá trị từ 40 đến 200, hệ thống sẽ báo lỗi.**

**※Giá trị có thể nhập chỉ là số nguyên, không bao gồm chữ cái, số âm và chữ số thập phân.**

Bài làm

Bước 1

Phân tích vùng tương đương

Vùng không hợp lệ

Cm < 40 && cm > 200

Giá trị nhập vào không là số nguyên (ký tự, ngày tháng, số thực,chữ cái, số âm và chữ số thập phân. …)

Vùng hợp lệ

40 <= cm < 100 = miẽn phí

100 <= cm <= 140 = 150000 VND

140 < cm <= 200 = 300000VND

Phân tích giá trị biên

Giá trị biên tổng tất cả các trường hợp từ 40 – 200

* Giá trị lớn nhất = 200
* Giá trị nhỏ nhất = 40
* Giá trị lớn nhất +1 = 201
* Giá trị lớn nhất -1 = 199
* Giá trị nhỏ nhất +1 = 41
* Giá trị nhỏ nhất -1 = 39

Giá trị biên từ 100 – 140 = 150000 vnd

* Giá trị lớn nhất = 140
* Giá trị nhỏ nhất = 100
* Giá trị lớn nhất +1 = 141
* Giá trị lớn nhất -1 = 139
* Giá trị nhỏ nhất +1 = 101
* Giá trị nhỏ nhất -1 = 99

Giá trị biên từ 140 – 200 = 300000 vnd

* Giá trị lớn nhất = 200
* Giá trị nhỏ nhất = 140
* Giá trị lớn nhất +1 = 201
* Giá trị lớn nhất -1 = 199
* Giá trị nhỏ nhất +1 = 141
* Giá trị nhỏ nhất -1 = 139

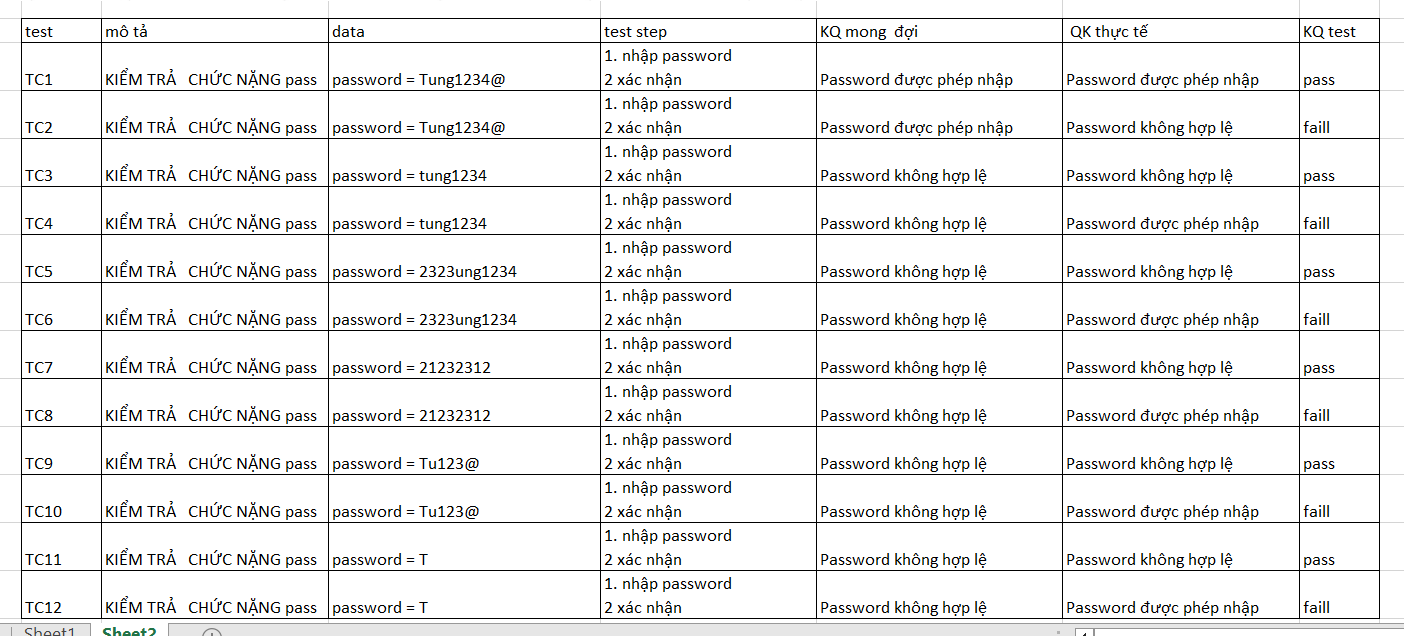
Những gia trị biên đã liệt kê ra

39, 40, 41, 99, 100, 101, 139, 140, 141, 199, 200, 201

Bước 2

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Test ID | Mô tả test case | Dữ liệu đầu vào | Bước test | Kết quả mong đợi | Kết quả thực tế | Kết quả test |
| TC1 | Nhập chiều cao để tinh giá vé | 39 hoặc 201 hoặc  1000 hoặc 10 | 1 nhập chiều cao  2 xác nhận | Chiều cao không hợp lệ | Chiều cao không hợp lệ | Pass |
| TC2 | Nhập chiều cao để tinh giá vé | 39 hoặc 201 hoặc  1000 hoặc 10 | 1 nhập chiều cao  2 xác nhận | Chiều cao không hợp lệ | Giá vế 150000 vnd hoặc 300000 vnd | Faill |
| TC3 | Nhập chiều cao để tinh giá vé | 40 hoặc 41 hoặc 50 hoặc 99 | 1 nhập chiều cao  2 xác nhận | Giá vé được miễn phí | Giá vé được miễn phí | Pass |
| TC4 | Nhập chiều cao để tinh giá vé | 40 hoặc 41 hoặc 50 hoặc 99 | 1 nhập chiều cao  2 xác nhận | Giá vé được miễn phí | Chiểu cao không hợp lệ hoặc giá 150000 vnd hoặc giá 300000vnd | Faill |
| TC5 | Nhập chiều cao để tinh giá vé | 100 hoặc101 hoặc 139 hoặc 140 | 1 nhập chiều cao  2 xác nhận | Giá vé 150000 vnd | Giá vé 150000 vnd | Pass |
| TC6 | Nhập chiều cao để tinh giá vé | 100 hoặc101 hoặc 139 hoặc 140 | 1 nhập chiều cao  2 xác nhận | Giá vé 150000 vnd | Chiểu cao không hợp lệ hoặc giá Miễn phí vnd hoặc giá 300000vnd | Faill |
| TC7 | Nhập chiều cao để tinh giá vé | 141 hoặc  159 hoặc 180 hoặc 200 | 1 nhập chiều cao  2 xác nhận | Giá vé 300000 vnd | Giá vé 300000 vnd | Pass |
| TC8 | Nhập chiều cao để tinh giá vé | 141 hoặc  159 hoặc 180 hoặc 200 | 1 nhập chiều cao  2 xác nhận | Giá vé 300000 vnd | Chiểu cao không hợp lệ hoặc giá Miễn phí vnd hoặc giá 150000vnd | Faill |
| TC9 | Nhập chiều cao để tinh giá vé | ‘a’ hoặc 20,3 hoặc  -2 hoặc | 1 nhập chiều cao  2 xác nhận | Nhập không hợp lệ vui long nhập lại | Nhập không hợp lệ vui long nhập lại | Pass |
| TC10 | Nhập chiều cao để tinh giá vé | ‘a’ hoặc 20,3 hoặc  -2 hoặc | 1 nhập chiều cao  2 xác nhận | Nhập không hợp lệ vui long nhập lại | Giá vé miễn phí hoặc giá vế 1500000 vnd  Hoặc 3000000 vnd | Faill |

* 1. **Test buổi 8:**

**TEST SỐ 8**