Ball Ball

Test specifikacija

Verzija 1.0

Istorija revizija

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 22.05.2024. | 1.0 | Inicijalna verzija | Svetomir |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

1. Test slučajevi 4

1.1 Registracija 4

1.2 Prijavljivanje 4

1.3 Ažuriranje podataka o sebi 4

1.4 Ocenjivanje drugih igrača 5

1.5 Formiranje timova 5

1.6 Pregled slobodnih termina 6

1.7 Rezervacija termina 6

1.8 Kreiranje termina za sale 7

1.9 Rezervacija termina za sale 7

1.10 Brisanje korisnika 7

1.11 Pregled liste korisnika 8

1.12 Pregled terena 9

1.13 Kreiranje novog termina 9

1.14 Ažuriranje statusa termina 10

1.15 Lični opis igrača 10

1.16 Rangiranje timova na osnovu uspeha 10

1.17 Dodavanje igrača u tim 11

1.18 Komunikacija između članova u okviru tima putem chat-a 11

1.19 Pristup bazi Ball Ball 12

1.20 Istovremeni pristup istim podacima radi čitanja 12

1.21 Tačnost podataka koji se pribavljaju iz baze 13

1.22 Posledice operacije dodavanja novog korisnika aplikaciji 13

1.23 Posledice operacije brisanja postojećeg korisnika aplikacije 13

1.24 Posledice operacije kreiranja novog termina za teren 14

1.25 Proveriti instalaciju sistema na serveru 14

1.26 Performanse prijavljivanja na sistem 15

1.27 Performanse dodavanja novog korisnika 15

1.28 Provera jednostavnosti navigacije kroz skup prozora aplikacije 16

1.29 Stabilnost sistema 16

Izveštaj o izvršenom testiranju 17

Test specifikacija

# Test slučajevi

## Registracija

**Opis testa:**

Provera registrovanja novih korisnika aplikacije i njihovo dodavanje u bazu korisnika.

**Preduslovi:**

Korisnik je izabrao formu za registrovanje novih korisnika.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati polje 'Register'.
2. Popuniti formu i sva polja unutar nje svojim ličnim podacima.
3. Kreirati svoje korisničko ime i lozinku.
4. Klikom na odgovarajuće dugme Register obavljena je registracija korisnika.

**Očekivani rezultati:**

Korisnik je dodat u bazu aplikacije i može se ubuduće prijaviti koriščenjem korisničkog imena i šifre.

**Napomene:**

Podaci o korisniku moraju biti validni i polja u kojima se unose uredno popunjena.

## Prijavljivanje

**Opis testa:**

Provera prijavljivanja korisnika na sistem.

**Preduslovi:**

Korisnik mora imati prethodno kreirani korisnički nalog.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Pristupom aplikaciji otvara se forma za unos podataka.
2. Unosi se korisnički mail i validna lozinka.
3. Nakon unosa pritisnuti dugme Sign In.
4. Vrši se provera pristupa tj. Autorizacija korisnika.

**Očekivani rezultati:**

Korisnik je uspešno ulogovan na svoj nalog.

**Napomene:**

Uneti podaci moraju biti validni.

Proveriti rad testa za slučajeve:

* Tačno uneto ime i lozinka
* Za tačno uneto ime, a pogrešno unetu lozinku
* Za pogrešno uneto ime, a tačno unetu lozinku
* Za pogrešno uneto ime i lozinku

## Ažuriranje podataka o sebi

**Opis testa:**

Provera ažuriranja postojećih informacija o korisniku.

**Preduslovi:**

Korisnik treba prvo biti registrovan i prijavljen, i treba već postojati lični opis.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju za prikaz informacija o korisniku.
2. Popunjavanje forme sa poljima gde se nalaze podaci o korisniku.
3. Nakon napravljenih izmena treba ih sačuvati klikom na odgovarajuće dugme.

**Očekivani rezultati:**

Izmenjeni su podaci o korisniku.

**Napomene:**

Proveriti rad testa za sledeće slučajeve:

* Validno unete nove podatke i
* Nevalidno unete nove podatke

## Ocenjivanje drugih igrača

**Opis testa:**

Provera opcije za ocenjivanje drugih igrača na osnovu ličnog iskustva drugih igrača.

**Preduslovi:**

Igrači moraju biti registrovani i moraju imati odigranu partiju sa igračem koga ocenjuju.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju za ostavljanje ocena od strane drugih igrača.
2. Igrač ostavlja svoj lični komentar o drugom igraču i ocenjuje ga.
3. Nakon popunjavanja forme, klikom na dugme će se ocena sačuvati.

**Očekivani rezultati:**

Igrač ima novu ocenu u okviru svog opisa.

**Napomene:**

Nema.

## Formiranje timova

**Opis testa:**

Provera opcije za formiranje timova.

**Preduslovi:**

Igrači moraju biti prethodno registrovani.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Korisnik se prijavljuje na sistem.
2. U okviru tab-a *Teams* korisniku se prikazuje opcija za formiranje tima.
3. Korisnik može izabrati sport koji mu je od interesa.

**Očekivani rezultati:**

Formiran je novi tim sa konkretnim članovima (igračima).

**Napomene:**

Nema.

## Pregled slobodnih termina

**Opis testa:**

Provera prikaza slobodnih termina na terenu.

**Preduslovi:**

Postoje prethodno kreirani termini na terenu.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Korisnik se prijavljuje na sistem.
2. U okviru tab-a *Events* korisniku se prikazuju termini za terene u njegovoj blizini.
3. Korisnik može izabrati sport koji mu je od interesa, kao i tip terena.
4. Klikom na teren prikazuju mu se predstojeći događaji na tom terenu i termini u kojima će se održavati.

**Očekivani rezultati:**

Korisnik ima uvid u trenutno dostupnim terminima za odgovarajući teren.

**Napomene:**

Ukoliko nema termina, može se kreirati novi klikom na *Add new Event* (1.13\_\_\_Kreiranje novog termina).

Test izvesti za nekoliko proizvoljno izabranih sportova (košarka, fudbal, tenis...).

## Rezervacija termina

**Opis testa:**

Provera opcije za rezervisanje termina na terenu.

**Preduslovi:**

Postoje prethodno kreirani sportski tereni i ima slobodnih termina.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati *Events* tab.
2. Odabrati teren koji je dostupan.
3. Odabrati jedan od dostupnih termina i kliknuti na odgovarajuće dugme.

**Očekivani rezultati:**

Korisnik je rezervisao svoj termin na terenu.

**Napomene:**

Nema.

## Pregled termina za sale

**Opis testa:**

Menadžer traži uvid u listu termina za sale.

**Preduslovi:**

Korisnik je prethodno prijavljen kao menadžer sale.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati *Halls* tab.
2. Klikom na salu, prikazuju se termini koji su trenutno rezervisani.

**Očekivani rezultati:**

Menadžer ima detaljan pregled svih termina koji su rezervisani.

**Napomene:**

Nema.

## Rezervacija termina za sale

**Opis testa:**

Provera opcije za rezervaciju termina u sportskoj sali.

**Preduslovi:**

Igrač je prethodno prijavljen na sistem.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati u okviru *Events* tab-a teren koji je tila *Hall.*
2. Prikazuju se dostupne hale u blizini.
3. Klikom na neku od njih, otvara se forma koja sadrži polje za rezervaciju termina u hali.
4. Nakon validno popunjenih polja sa informacijama (datum,mesto,vreme), korisnik je uspešno rezervisao termin.

**Očekivani rezultati:**

Dodat je nov termin za salu.

**Napomene:**

Nema.

## Brisanje korisnika

**Opis testa:**

Provera brisanja korisnika iz baze.

**Preduslovi:**

Korisnik je prijavljen sa privilegijama admina.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju za prikaz liste korisnika (1.11\_\_\_Pregled liste korisnika).
2. Naći korisnika u listi.
3. Izabrati opciju za brisanje korisnika iz sistema.
4. Nakon zahteva potrvditi odluku odgovorom Da na pitanje: Da li ste sigurni da želite obrisati korisnika?
5. Nakon brisanja prikazuje se nova lista korisnika.

**Očekivani rezultati:**

Korisnik je uspešno izbrisan iz sistema.

**Napomene:**

Nema.

## Pregled liste korisnika

**Opis testa:**

Provera opcije za prikaz svih korisnika sistema,

**Preduslovi:**

Korisnik je prijavljen sa privilegijama admina.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati User tab.
2. U okviru User taba izabrati opciju Prikaži sve korisnike.
3. Nakon klika adminu se prikazuje lista svih dostupnih korisnika.

**Očekivani rezultati:**

Admin ima uvid u sve korisnike aplikacije.

**Napomene:**

U sistemu treba postojati bar jedan registrovan korisnik da bi se omogućio prikaz.

## Pregled terena

**Opis testa:**

Pregled dostupnih sportskih terena na mapi.

**Preduslovi:**

Korisnik je prethodno registrovan i prijavljen.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati *Events* tab.
2. [Opciono: izabrati jedan od sportova koji su ponuđeni.]
3. Navođenjem kroz mapu pretražiti teren na osnovu lokacije koja odgovara korisniku.

**Očekivani rezultati:**

Korisnik ima uvid u sve dostupne terene.

**Napomene:**

Mora već postojati teren u trenutku kada korisnik zatraži uvid.

Test izvesti za nekoliko proizvoljno izabranih sportova (košarka, fudbal, tenis...).

## Kreiranje novog termina

**Opis testa:**

Provera dodavanja novog termina (sportskog događaja) na terenu.

**Preduslovi:**

Korisnik je prijavljen na sistem i postoji teren koji je od interesa korisniku.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabratu *Events* tab.
2. Izabrati jedan od ponuđenih terena.
3. Klikom na teren, prikazuje se forma sa dugmetom *'Add new Event'.*
4. Klikom na dugme, prikazuje se nov tab sa odgovarajućim poljima koje treba popuniti.
5. Prvo se bira datum (može u formi MM/DD/YYYY ili uz pomoć gotove komponente koja predstavlja kalendar i korisnik može izabrati datum navigacijom kroz kalendar).
6. Zatim se unosi validna adresa.
7. Klikom na dugme izlazi poruka koja obaveštava korisnika o ishodu preduzete akcije.

**Očekivani rezultati:**

Dodat je nov termin na odgovarajućem terenu i drugi korisnici se mogu prijaviti za njega.

**Napomene:**

Mora postojati teren i ne mogu se kreirati dva termina u istom vremenskom periodu.

## Ažuriranje statusa termina

**Opis testa:**

Provera izmene statusa termina.

**Preduslovi:**

Postoji termin kreiran za određeni teren.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati User page.
2. Korisnik koji je napravio aktivnost pronalazi svoj termin.
3. Korisnik menja status na neki od mogućih ishoda.

**Očekivani rezultati:**

Promenjen je status termina i on više nije dostupan dok se ponovo ne ažurira.

**Napomene:**

Mogući razlozi ažuriranje statusa termina:

* Nepovoljni uslovi na terenu
* Iznenadno otkazivanje igrača
* Drugi razlozi

## Lični opis igrača

**Opis testa:**

Provera dodavanja informacija o igraču.

**Preduslovi:**

Korisnik je prijavljen na sistem.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Korisnik bira opciju za dodavanje ličnog opisa.
2. Popunjava odgovarajuću formu.
3. Klikom na dugme se promene čuvaju.

**Očekivani rezultati:**

Igrač sadrži svoj lični opis.

**Napomene:**

Polja sa traženim unosom trebaju biti validno popunjena.

## Rangiranje timova na osnovu uspeha

**Opis testa:**

Provera funkcije rangiranja timova na osnovu ishoda odigranih utakmica.

**Preduslovi:**

Tim sadrži igrače i ima odigranih utakmica i rezultati utakmica su poznati.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Timovi zakazivaju svoj termin na terenu sa drugim timova.
2. Nakon odigrane utakmice beleži se njihov rezultat.
3. Na osnovu rezultata timovi dobijaju/gube poene i vrši se njihovo plasiranje na rang tabeli.
4. U zavisnosti od broja poena koje ima, tim pripada nekoj od ligi (bronza,srebro,zlato).

**Očekivani rezultati:**

Tim se rangirao u odnosu na druge timove i priprada nekoj ligi.

**Napomene:**

Preporuka je da tim ima više odigranih utakmica kako bi rangiranje bilo realnije.

## Dodavanje igrača u tim

**Opis testa:**

Provera opcije za dodavanje novih igrača u tim.

**Preduslovi:**

Korisnik je prijavljen na sistem.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati Teams tab.
2. Od liste timova izabrati onaj koji je korisniku od interesa.
3. Klikom na dugme igrač može zatražiti da postane član tima.
4. Nakon izvedenih koraka, igrač može učestvovati u događajima koji su timskog karaktera.

**Očekivani rezultati:**

Igrač je dodat u tim.

**Napomene:**

Igrač može biti član više ekipa.

## Komunikacija između članova u ovkviru tima putem chat-a

**Opis testa:**

Provera komunikacije između članova tima putem chat-a.

**Preduslovi:**

Korisnik je prijavljen i pripada nekom timu.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju za otvaranje novog chat-a.
2. Naći korisnika s kojim se vrši komunikacija.
3. Slanjem i primanjem poruka timovi se mogu dogovoriti oko predstojećih sportskih događaja.

**Očekivani rezultati:**

Članovi tima su razmenili važne informacije i ostvaren je dogovor.

**Napomene:**

Nema.

## Pristup bazi Ball Ball

**Opis testa:**

Proveriti brzinu pristupa bazi aplikacije Ball Ball.

**Preduslovi:**

Baza je povezana sa aplikacijom i imamo perzistente podatke koje ona čuva.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izvršiti test slučaj 1.
2. Izmeriti vreme potrebno za registraciju novog korisnika.
3. Izvršiti test slučaj 2.
4. Izmeriti vreme potrebno za prijavljivanje korisnika na sistem.

**Očekivani rezultati:**

Vreme potrebno za pristup bazi i obavljanje funkcija ne prelazi 5 sekundi.

**Napomene:**

Proveriti rad testa za sledeće slučajeve:

* Pokrenuti test istovremeno na 50 računara.
* Pokrenuti test kada je zauzetost hard diska 90%.
* Test izvesti nekoliko puta za svaki od slučajeva.

## Istovremeni pristup istim podacima radi čitanja

**Opis testa:**

Proveriti da li dolazi do konflikta istovremenim pristupom podacima radi čitanja.

**Preduslovi:**

Podaci su sačuvani u bazi i povezani su sa aplikacijom.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Više korisnika je istovremeno prijavljeno na sistem.
2. Korisnici zahtevaju pristup podacima radi čitanja.
3. Podaci se prikazuju svim korisnicima koji ih zahtevaju.
4. Ne dolazi do izmene tih podataka.

**Očekivani rezultati:**

Korisnicima su podaci dostupni iako se čitanje vrši istovremeno, bez izmene podataka ili konflikata.

**Napomene:**

Upiti koji se šalju bazi su validni.

## Tačnost podataka koji se pribavljaju iz baze

**Opis testa:**

Provera tačnosti podataka koji se dobijaju nakon prosleđenog zahteva.

**Preduslovi:**

Korisnik je potražio podatke iz baze.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Pokrenuti test slučaj 19.
2. Pokrenuti test slučaj 20.
3. Uporediti podatke koje je korisnik dobio sa realnim podacima koji se nalaze u bazi.
4. U odnosu na prethodno sprovedenu proveru imamo rezultat, tj. Odgovor da li su isti podaci u pitanju.

**Očekivani rezultati:**

Podaci koji su prikazani korisniku su upravo oni koji se nalaze u bazi pod istom selekcijom.

**Napomene:**

Upit koji se šalje bazi mora biti validan i dobro osmišljen.

## Posledice operacije dodavanja novog korisnika aplikacije

**Opis testa:**

Praćenje stanja baze nakon dodavanja novog korisnika.

**Preduslovi:**

Korisnik nije prethodno registrovan.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Pokrenuti Test slučaj 1.
2. Proveriti da li novokreirani korisnik može da se sa svojim podacima prijavi na sistem primenom test slučaja 2.
3. Kao dodatnu proveru, proveriti u bazi da li je korisnik dodat u listu korisnika.

**Očekivani rezultati:**

Baza je izmenjena i dodat je novi korisnik za koga se pamte njegovi lični podaci.

**Napomene:**

Obratiti pažnju na to gde se dodaje korisnik u bazu.

## Posledice operacije brisanja postojećeg korisnika aplikacije

**Opis testa:**

Praćenje stanja baze nakon brisanja korisnika.

**Preduslovi:**

Korisnik je prijavljen administrator.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Pokreće se test slučaj 11.
2. Pokreće se test slučaj 10.
3. Nakon brisanja proveriti u listi koja se prikazuje da li je korisnik izbrisan, i uporediti rezultate sa realnim podacima u bazi.
4. Prikaz liste korisnika adminu, i lista korisnika u bazi mora biti ista.

**Očekivani rezultati:**

Poklapaju se podaci u bazi i oni koji se prikazuju admini, tj. Uspešno je obrisan korisnik iz sistema.

**Napomene:**

Nema.

## Posledice operacije kreiranja novog termina za teren

**Opis testa:**

Praćenje stanja baze nakon što se kreira novi termin.

**Preduslovi:**

Postoje tereni na kojima ima mesta za još termina.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Naći teren koji je od interesa korisniku.
2. Popuniti formu za kreiranje termina.
3. Nakon potvrde proveriti da li se termin prikazuje kao dostupan.
4. Obaviti istu proveru u bazi, naći novokreirani termin.

**Očekivani rezultati:**

Novokreirani termin se treba naći u bazi i treba se prikazati korisniku nakon što je kreiran.

**Napomene:**

Nema.

## Proveriti instalaciju sistema na serveru

**Opis testa:**

Provera instalacije serverske komponente sistema.

**Preduslovi:**

Računar na kome se proverava instalacija sistema treba da ne sadrži ni jednu komponentu Ball Ball aplikacije.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Pokrenuti instalaciju sistema (podizanje baze i uspostavljanje veze sa aplikacijom).
2. Izvršiti test slučajeve: 6, 11, 12, 22.

**Očekivani rezultati:**

Instaliranje treba da bude uspešno i svi test slučajevi treba da se izvršavaju u skladu sa zadatim kriterijumima.

**Napomene:**

Proveriti rad testa za sledeće slučajeve:

1. Računar sa procesorom Intel i5-9400F i 16GM RAM memorije.

## Performanse prijavljivanja na sistem

**Opis testa:**

Merenje vremena potrebnog da se korisnik prijavi na Ball Ball aplikaciju.

**Preduslovi:**

Korisnik nije prijavljen na portal.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Pokrenuti Test slučaj 2.
2. Izmeriti vreme potrebno za prijavljivanje na sistem.

**Očekivani rezultati:**

Vreme potrebno za prijavljivanje na sistem ne prelazi 5 sekundi.

**Napomene:**

Proveriti rad testa za sledeće slučajeve:

1. validno unete lične podatke (korisnički mail i lozinka)
2. nevalidno unete lične podatke

Test izvesti ponoviti nekoliko puta za svaki od slučajeva.

## Performanse dodavanja novog korisnika

**Opis testa:**

Merenje vremena potrebnog da se novi korisnik doda u sistem.

**Preduslovi:**

Korinsik nema svoj nalog i nije registrovan u bazi.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Pokrenuti Test slučaj 1.
2. Izmeriti vreme potrebno za dodavanje novog korisnika.

**Očekivani rezultati:**

Vreme potrebno za registrovanje novog korisnika na sistem ne prelazi 5 sekundi.

**Napomene:**

Proveriti rad testa za sledeće slučaj da je zauzetost hard diska 90%.

## Provera jednostavnosti navigacije kroz skup prozora aplikacije

**Opis testa:**

Provera da li navigacija kroz aplikaciju intuitivna i jednostavna.

**Preduslovi:**

Korinsik je prethodno prijavljen na sistem.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati Events tab.
2. Isprobati funkcije selekcije sporta i tipa terena.
3. Izabrati Teams tab.
4. Pregledati listu timova.
5. Izabrati Table tab.
6. Pregledati rang listu, tabelu.
7. Izabrati User Info tab.
8. Pregledati informacije o korisniku.
9. Izabrati Notifications tab.
10. Proveriti obaveštenja.

**Očekivani rezultati:**

Korisnik je zadovoljan brzinom i lakoćom kojom se kreće kroz aplikaciju i intuitivno dolazi do svih mogućnosti koja ona nudi.

**Napomene:**

Korisnik treba imati osnovne znanje i iskustvo s web aplikacijama.

## Stabilnost sistema

**Opis testa:**

Provera da li sistem Ball BAll radi stabilno u toku dužeg vremenskog perioda.

**Preduslovi:**

Serverska komponenta aplikacije Ball Ball je instalirana.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Obavestiti zainteresovane da je sistem Ball Ball dostupan i da mogu da mu pristupaju.
2. Pratiti da li sistem radi normalno.

**Očekivani rezultati:**

Portal ne sme da bude nedostupan više od 10% ukupnog vremena praćenja. Vreme između dva sukcesivna otkaza ne sme da prelazi 120 sati.

**Napomene:**

Nema.

**Izveštaj o izvršenom testiranju**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Projekat*** | | **Ball Ball** | | | |
| **Tip testa** | | | **Tester** | | **Datum** |
| Data and Database Integrity Testing | | | Svetomir | | 23.05.2024. |
| System Testing – functional testing | | | Svetomir | | 23.05.2024. |
| Business Cycle Testing | | | Svetomir | | 23.05.2024. |
| User Interface Testing | | | Svetomir | | 23.05.2024. |
| Performance Testing | | | Svetomir | | 23.05.2024. |
| **TestCase ID** | **Prošao (DA/NE)** | | **Težina greške** | **Komentar** | |
| Registracija (TS 1) | DA | |  |  | |
| Prijavljivanje (TS 2) | DA | |  |  | |
| Ažuriranje podataka o sebi (TS 3) | DA | |  |  | |
| Ocenjivanje drugih igrača (TS 4) | DA | |  |  | |
| Formiranje timova (TS 5) | DA | |  |  | |
| Pregled slobodnih termina (TS 6) | DA | |  |  | |
| Rezervacija termina (TS 7) | DA | |  |  | |
| Kreiranje termina za sale (TS 8) | DA | |  |  | |
| Rezervacija termina za sale (TS 9) | DA | |  |  | |
| Brisanje korisnika (TS 10) | DA | |  |  | |
| Pregled liste korisnika (TS 11) | DA | |  |  | |
| Pregled terena (TS 12) | DA | |  |  | |
| Kreiranje novog termina (TS 13) | DA | |  |  | |
| Ažuriranje statusa termina (TS 14) | DA | |  |  | |
| Lični opis igrača (TS 15) | DA | |  |  | |
| Rangiranje timova na osnovu uspeha (TS 16) | DA | |  |  | |
| Dodavanje igrača u tim (TS 17) | DA | |  |  | |
| Komunikacija između timova putem chat-a (TS 18) | DA | |  |  | |
| Pristup bazi Ball Ball (TS 19) | DA | |  |  | |
| Istovremeni pristup istim podacima radi čitanja (TS 20) | DA | |  |  | |
| Tačnost podataka koji se pribavljaju iz baze (TS 21) | DA | |  |  | |
| Posledice operacije dodavanja novog korisnika aplikaciji (TS 22) | DA | |  |  | |
| Posledice operacije brisanja postojećeg korisnika aplikacije (TS 23) | DA | |  |  | |
| Posledice operacije kreiranja novog termina za teren (TS 24) | DA | |  |  | |
| Proveriti instalaciju sistema na serveru (TS 25) | DA | |  |  | |
| Performanse prijavljivanja na sistem (TS 26) | DA | |  |  | |
| Performanse dodavanja novog korisnika (TS 27) | DA | |  |  | |
| Provera jednostavnosti navigacije kroz skup prozora aplikacije (TS 28) | DA | |  |  | |
| Stabilnost sistema (TS 29) | DA | |  |  | |

**Težine greške:**

1 – pad programa

2 – nepravilan rad programa

3 – neslaganje sa specifikacijom

4 – neodgovarajući interfejs