

Testrapport Project 4

14-06-2018

Groepsleden: Ralf van Trigt en
Nathan Drijver

1 Testplan

De test die we hebben gepland was vooral om te kijken of onze app:

1. Gebruikers Vriendelijk is, dit hebben we gedaan om na de tests een soort van enquête te geven aan de testpersonen.
2. Kijken of er nog in de app bugs zitten of manieren vinden om de app te optimaliseren.

De scope van de test is vrij klein. De test is persoonlijk gedaan met 1 testpersoon per keer. In totaal hebben we 10 personen als testpersoon gebruikt. De reden waarom de scope van de test klein is vanwege het gebrek aan tijd maar ook omdat onze app niet groot genoeg is om een grootschalige test te doen.

De test bestond uit twee fases. Fase 1 bestond vooral uit het testen of onze voldaan aan onze logische test cases. We hebben deze opgesteld om te zien of ons systeem werkt op de juiste manier functioneert.

De tweede fase bestaat uit een kleine enquête waar de testpersonen bij verschillende vragen een score moet geven van 1 tot 5 op verschillende stellingen.

2 Testresultaten

2.1 Testresultaten: Fase 1

In deze fase hebben we de testpersonen onze applicatie laten testen en op basis van die testen een enquête laten invullen. De bedoeling van de enquête is dat er een vraag wordt gegeven over onze applicatie en de testpersonen geven dan een score aan van 1 tot 5 (1 betekent slecht en 5 betekent goed).

Hieronder zie je een tabel met daarin de vragen en het gemiddelde score (van 10 personen).

ID	Stelling	Gem. Score
1	Is de doelgroep van de app duidelijk te zien in de functionaliteit en het doel van de app?	3.1/5.0
2	Is de functionaliteit van de app optimaal behandeld?	2.3/5.0
3	Is het doel van de app handig voor de doelgroep (ofwel is het wel nodig)?	3.8/5.0
4	Hoe was het gebruiken van de app?	2.4/5.0
5	Zou je deze app gebruiken als nieuw student?	2.4/5.0

Resultaten worden nog besproken in de conclusie

2.2 Testresultaten: Fase 2

In deze fase hebben vooral gekeken naar wat onze app moest doen op een optimale wijze we hebben ook daarom logical test case tabel gemaakt en op basis daarvan kijken of onze app daarvan voldoet daarnaast is ook nog gekeken naar de performance van de app zelf maar dat zal terugkomen in de conclusie.

Hier is de logical test cases table die we hebben gemaakt.

LTC	Input	Verwachte Output
1	H/WD/WN + etagenummer < 0 + lokaalnummer OR H/WD/WN + etagenummer >= 0 + Incorrect lokaalnummer OR H/WD/WN + etagenummer < 0 + incorrect lokaalnummer OR NULL	Error: Dit etagenummer/ lokaal bestaat niet OR Voer een lokaal in
2	H/WD/WN + etagenummer >= 0 + lokaalnummer	*weergeef lokaal op de plattegrond*
3	H/WD/WN + etagenummer >= 5 + lokaalnummer	Error: Dit etagenummer bestaat niet

Nadat dat deze testgevallen zijn opgezet hebben we tien test cases gedaan en gekeken of het klopte en zo niet moest dat gefixt worden.

TC	Input	Output klopt?
T1	H.2.314	Y
T2	H.0.000	Y
T3	WD.-01.234	Y
T4	WD.04.422	Y
T5	WD.05.00002	Y
T6	WD.03.033	Y
T7	WN.00.005	Y
T8	WN.05.026	Y
T9	H.4.318	Y
T10	*geen input*	Y

3 Conclusie

Uit deze testen kunnen concluderen dat de basisfunctie van onze app wel goed en werkend is, maar dat er nog wat verbeteren gebracht kunnen brengen.

Bijvoorbeeld: als een alternatief voor het zelf intypen van een lokaal kunnen we een dropdown box gebruiken waar de gebruiker het lokaal selecteert i.p.v. het lokaal zelf in te typen. Dit is makkelijker te gebruiken voor de user waardoor de usability van de app verbetert.

Daarnaast moeten er wat performance fixes gedaan worden. Dit kan gedaan worden door bijv. de resolutie van een paar plattegronden (want alleen een paar plattegronden veroorzaken performance problemen) veranderen zodat het minder moeite kost voor de telefoon om de plattegrond te laden en daardoor minder lag.

Dit is terug te zien in de final version van onze applicatie. De app runt heel smooth, de zoek functie is verbeterd en er is nu ook een drop down menu waar je zonder te typen een lokaal kan weergeven op een plattegrond.