



# Università Ca' Foscari Venezia

## **DOC & DOCG**

**Piano di Testing  
v 1.2 23/11/2017**

**Componenti del Team:**

**Costa Michele 859971**

**Rigo Marco 858385**

**Sgnaolin Manuel 860552**

# Indice

---

- 1. Strategia di testing**
  - 1.1 Incremental testing**
  - 1.2 White box testing**
- 2. Tracciabilità dei requisiti**
- 3. Elementi testati**
- 4. Schedule del testing**
- 5. Procedure di registrazione dei test**
- 6. Requisiti hardware e software utilizzati**
- 7. Vincoli**

# 1. Strategia di testing

---

Abbiamo deciso di adottare due principali strategie di testing. I test verranno effettuati su un dispositivo Android e attraverso un emulatore fornito dall'applicativo Android Studio.

## 1.1 Incremental Testing

Durante lo sviluppo dell'applicazione verranno testate le funzionalità a mano a mano che esse verranno inserite. In questo modo eventuali errori potranno venire corretti appena essi sorgeranno.

Questa strategia si rivela utile anche per il fatto che ci permetterà di capire quali funzionalità mantenere e quali invece ripensare, perché potrebbero causare problemi.

## 1.2 White Box Testing

Il testing incrementale potrebbe non essere sufficiente a testare la correttezza della nostra applicazione, quindi verrà effettuato anche un White Box Testing: verranno quindi testati tutti i comandi del programma per verificare la presenza di eventuali anomalie.

Questa strategia ci permetterà di rintracciare eventuali errori non colti con le altre metodologie di testing.

## 2. Tracciabilità dei requisiti

I requisiti dell'applicazione verranno verificati seguendo quanto specificato nel Documento di Analisi e specifica. È importante che i requisiti funzionali testati siano validi.

Per quanto riguarda i requisiti non funzionali, anch'essi sono specificati nel Documento di Analisi e specifica, inoltre, tramite il testing, si vedrà se servirà aggiungere altri requisiti non funzionali o modificare quelli già presenti.

ID	FR-1
Nome	Selezione del vino
Definizione	Visualizza la scheda specifica del vino selezionato
Motivazione	L'utente decide di selezionare un vino per vederne le specifiche, può accedere alla scheda tramite l'elenco e tramite i marker nella mappa
Influisce	-
Specifica	SRF1
Attore	Utente

ID	RNF1
Descrizione	L'applicazione deve avere tempi di risposta brevi (400ms) rendendola fluida
Motivazione	Tempi di attesa lunghi fanno stancare facilmente l'utente finale
Tipo	Performance

ID	RNF2
Descrizione	Numero di crash inferiore a 3 nell'arco di una giornata
Motivazione	Crash rendono l'applicazione poco affidabile e aumentano la probabilità di disuso di essa
Tipo	Affidabilità e usabilità

ID	RNF3
Descrizione	Portabile su più dispositivi Android
Motivazione	Più versioni supportate comporta un insieme maggiore di possibili utenti.
Tipo	Portabilità

ID	RNF4
Descrizione	Direttive emesse dal committente
Motivazione	Se il committente è soddisfatto del prodotto finale potrebbe contattare il team per ulteriori ingaggi.
Tipo	Consegna

#### Requisiti esterni

ID	RNF5
Descrizione	L'applicazione rispetta il codice della privacy.
Motivazione	In genere è necessario il consenso dell'utente per l'utilizzo dei suoi dati personali, per esempio la posizione.
Tipo	Legale.

### 3. Elementi testati

Verranno testate tutte le funzionalità presenti nell'applicazione: si fa riferimento a classi e funzionalità specificate nel Documento di Progettazione.

Saranno testate inoltre le validità dei requisiti funzionali e non funzionali specificati nel Documento di Analisi e specifica.

Uno dei principali elementi da testare è la mappa dei vini, per verificare che il parsing dal documento csv sia effettuato correttamente.

## 4. Schedule del testing

---

Entrambe le strategie di testing verranno effettuate di pari passo con lo sviluppo effettivo dell'applicazione, previsto dalla consegna dell'ultimo documento fino al termine delle consegne, il 31 gennaio. Prima della consegna ci saranno test più approfonditi per verificare che l'applicazione funzioni in tutte le sue componenti.

## 5. Procedure di registrazione dei test

---

L'esito dei test verrà registrato tramite una tabella così composta:

Requisito/Funzionalità da testare	Autore del test	Data test	Esito test

Possono essere aggiunte considerazioni personali del tester su cosa modificare, in caso di test fallito, o migliorare, in caso di test con buon esito.

I test verranno effettuati con tutti i dispositivi a nostra disposizione.

## 6. Requisiti hardware e software utilizzati

---

Sono disponibili per lo sviluppo dell'applicazione due PC portatili, uno con Sistema Operativo Windows 10 e l'altro dispositivo Apple, e un computer fisso, con S.O. Windows 10. In tutti e tre è presente il programma Android Studio, che fornisce la possibilità di testare l'applicazione tramite emulatore.

È inoltre disponibile uno smartphone con S.O. Android 6.0.1 Marshmallow, che verrà utilizzato per testare l'applicazione e presentarla.

Per eseguire l'applicazione ci sarà bisogno di uno smartphone Android con S.O. almeno 4.4 KitKat e connessione ad Internet per visualizzare la mappa.

## 7. Vincoli

---

Il test dell'applicazione inizierà con l'inizio dello sviluppo, e l'aggiunta delle prime funzionalità, e si dovrà concludere prima della consegna dell'applicazione, prevista per il 31 gennaio.