Тест-план GMhelper

Введение

GMhelper это приложение, которое позволит как начинающим мастерам, так и мастодонтам, чётче прослеживать сюжетные линии, командные и личные легенды, эффективно отлавливать фактологические неточности, неизбежно возникающие в процессе создания взаимосвязей и процессе их изменения.

Объект тестирования

Данный проект представляет собой подобие базы данных, хранящей связанные между собой объекты различных типов. Эти объекты представляют собой материалы игры. Исходя из целей проекта было выбрано название GMhelper, что в переводе означает «Помощник мастера игры».

Атрибуты качества:

1. Адаптивность
   1. Существует возможность изменять любой элемент в любой момент времени
   2. Жёсткая иерархия вложенности позволяет удалять объекты целыми группами
2. Ограниченность
   1. Пользователь не может дважды открыть один и тот же объект
   2. Пользователь не может удалить открытый объект

Риски

Основной и, пожалуй, единственный риск связан с тем, что файлы информации могут быть удалены пользователем во время, когда программа не работает.

Аспекты тестирования

При открытии программы открывается пример готовой игры.

1. Тестирование основного функционала
   1. Добавление и удаление каждого типа объектов
2. Адаптивность
   1. Редактирование открытого объекта любого типа
   2. Удаление группы объектов путём удаления объекта, стоящего выше в иерархии вложенности
3. Ограниченность
   1. Проверка единичности открываемого объекта
   2. Проверка защиты от удаления открытых объектов

Подходы к тестированию

Для тестирования необходимы тестируемая программа и любая файловая система.

Тестовые сценарии

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 1 |
| Назначение | Тестирование добавления новой игры |
| Сценарий | 1. В пункте меню «Файл» выбрать «Добавить игру» 2. В открывшемся диалоге вводим название игры и превью. 3. Нажимаем «Сохранить» |
| Ожидаемый результат | Открывается новое окно с новой, только что созданной игрой. Старое окно закрывается. |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 2 |
| Назначение | Тестирование добавления новой команды |
| Сценарий | 1. В пункте меню «Файл» выбрать «Добавить команду» 2. В открывшемся диалоге вводим название команды и общекомандную легенду. 3. Нажимаем «Сохранить». |
| Ожидаемый результат | В списке команд в окне игры появляется созданная команда. |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 3 |
| Назначение | Тестирование добавления нового игрока |
| Сценарий | 1. В пункте меню «Файл» выбрать «Добавить игрока» 2. В открывшемся диалоге вводим имя игрока и личную легенду. 3. Нажимаем «Сохранить» |
| Ожидаемый результат | В окне команды в списке игроков появляется новый игрок |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 4 |
| Назначение | Тестирование добавления нового факта |
| Сценарий | 1. В пункте меню «Файл» выбрать «Добавить факт» 2. В открывшемся диалоге вводим название факта, его историю, указываем, на каких игроков он ссылается, если они существуют. 3. Нажимаем «Сохранить» |
| Ожидаемый результат | В списке фактов в окне игрока появляется новый факт |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 5 |
| Назначение | Тестирование добавления новой сюжетной линии |
| Сценарий | 1. В пункте меню «Файл» выбрать «Добавить линию» 2. В открывшемся диалоге вводим название линии и её историю, указываем второго игрока, если он существует. 3. Нажимаем «Сохранить» |
| Ожидаемый результат | В списке сюжетных линий, связанных с игроком, появляется ещё одна. |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 6 |
| Назначение | Тестирование процесса удаления для отдельных элементов и для групп элементов |
| Сценарий | 1. В пункте меню «Редактирование» выбрать «Удалить» 2. В открывшемся диалоге находим название игры. 3. Нажимаем «Удалить» |
| Ожидаемый результат | Через файловую систему открываем папку с программой и видим, что все файлы, касающиеся игры, удалены. |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 7 |
| Назначение | Тестирование единичности открываемого объекта |
| Сценарий | 1. Открываем любой объект 2. Пытаемся открыть его ещё раз |
| Ожидаемый результат | Появляется окно «Данный объект уже открыт» |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 8 |
| Назначение | Тестирование защиты от удаления открытых объектов |
| Сценарий | 1. Открываем любой объект 2. Через файловую систему находим этот объект и пытаемся удалить |
| Ожидаемый результат | Операционная система выдаёт ошибку «Файл занят другим приложением» |