

## 7.6. Przykładowe projekty

Wcześniej opisałem praktykę testowania, ale wymaga ona przykładów. Oto zmodyfikowane przykłady projektów testerskich wzięte z mojej kariery testerskiej.

### Projekt 1 – strona internetowa

Testowanie stron internetowych to domena mniejszych firm testerskich, ludzi z internetowego tłumu (*crowd*), czyli opisywany crowdsourcing, osoby przyjmujące zlecenia itp. Jest to doskonały poligon dla każdego początkującego testera. Oto najprostszy z możliwych projektów z realnymi założeniami.

Zlecenia testowania przychodzą zazwyczaj z firm, które same nie zatrudniają testerów oprogramowania albo nie mają wystarczającej wiedzy czy odpowiedniego środowiska do testów. Należą do nich: pojedynczy programiści freelancerzy, mniejsze firmy wytwarzające oprogramowanie na zlecenie, agencje interaktywne itp.

### Zlecenie testów

Klient przysłał następujące wymagania dotyczące strony, które najprawdopodobniej stanowiły również wytyczne do jej wytworzenia.

„Strona będzie miała 6 podstron: S1, S2, S3, S4, S5, KONTAKT. Dostępny będzie przycisk: KUP BILET, który będzie linkował do zewnętrznej strony sklepu internetowego (procesu zakupu nie testujemy). Na stronie głównej będzie odtwarzacz wideo z listą filmów. Na podstronie S2 będą galerie zdjęć. W nagłówku będzie zegar odliczający czas do wydarzenia. Podstrony będą zawierały teksty, przyciski i zdjęcia. Stronicowanie będzie ustawione na sztywno i będzie wynosiło 10 elementów na stronę. Elementy strony dodawane są przez programistów (brak systemu zarządzania zawartością).

Testowanie będzie obejmowało:

- stronę na najbardziej popularnych przeglądarkach w systemach Mac i PC,
- wersję mobilną na najbardziej popularnych telefonach oraz na tabletach i iPdzie.

Dodatkowo wiadomo, że projekt jest jednorazowy, czyli że strona powstaje na potrzeby wydarzenia i nie będzie modyfikowana. Takie produkty mają bardzo krótki czas życia i relatywnie niewielki zasięg. Ich głównym

celem jest przekazanie informacji. Kiedy informacja się zdewaluuje, projekt zamiera albo umiera. Skreśla to automatyzację.

O stronie wiadomo, że nie ma tam żadnych formularzy z wyjątkiem KONTAKTU.

Ponieważ samo zlecenie nie zawiera wystarczająco dużo szczegółów, należy spróbować skompensować ich brak, analizując kontekst wynikający z naszej wiedzy i doświadczenia. Można to zrobić na wiele sposobów, np. przez plan testów. Dokument ten powinien w pierwszej części pokazywać wydatkowanie budżetu i co można za zdefiniowaną kwotę lub w zdefiniowanym czasie przetestować, np. ile środowisk i jakie. Po uszczegółowieniu zakresu można w planie testów zrezygnować z niektórych wariantów.

## Plan testów

Zaproponowany plan może być nadmiarowy, ale czasami lepiej napisać trzy słowa więcej, niż później ze zleceniodawcą drzeć koty o szczegóły. Jeśli taki plan zostanie zaakceptowany, znamy zakres naszych obowiązków. Możemy się do niego odnieść na koniec projektu.

### PLAN TESTÓW

ID: TP-Strona-12

Wprowadzenie: strona internetowa będąca wizytówką strony wydarzenia. Funkcja raczej informacyjna, więc zakładamy jednorazowe użycie oprogramowania.

Strona znajduje się pod adresem: xyz.pl

Testowane elementy:

1. Strona główna.
2. Podstrony ze statyczną zawartością: S1, S2, S3, S4, S5.
3. Podstrona KONTAKT z formularzem kontaktowym.
4. Odtwarzacz wideo z listą filmów.
5. Galeria zdjęć.
6. Zegar odliczający czas do wydarzenia.
7. Stronicowanie (10 elementów na stronę).

Ponieważ jedna technologia obsłuży wszystkie platformy, zakłada się, że będzie to rozwiązanie RWD (strona automatycznie dopasowująca się do rozdzielczości i wielkości ekranu).

Nietestowane elementy:

1. Funkcja Kup bilet.
2. System zarządzania zawartością (administracja).
3. Inne – wcześniej nieokreślone.
4. Charakterystyki inne niż funkcjonalność.