

PRIPREMA ZA TEST - TESTIRANJE SOFTVERA

Praktični rad na aplikaciji NEON ARENA - prijava na školsko gaming takmičenje

Uputstvo: Pokrenite fajl index.html. Pažljivo pročitajte pravila sistema prikazana u aplikaciji. Sve zadatke rešavate na osnovu iste aplikacije. Neke funkcionalnosti rade ispravno, a neke možda ne.

1. Softver kao proizvod i kvalitet

Posmatraj aplikaciju NEON ARENA kao gotov softverski proizvod namenjen učenicima koji se prijavljuju na gaming takmičenje.

- Navedi tri karakteristike kvaliteta softvera koje su važne za ovu aplikaciju.
- Za svaku karakteristiku napiši po jedan konkretan primer kako bi proverio/la da li je aplikacija poseduje.

Odgovore poveži sa konkretnim funkcijama aplikacije, a ne samo sa teorijskim definicijama.

2. Waterfall model

Zamisli da se aplikacija NEON ARENA razvija po Waterfall modelu. Napiši kratak scenario razvoja ove aplikacije kroz faze Waterfall modela i označi kada bi se izvršavalo testiranje.

Scenario treba da bude vezan za ovu aplikaciju - od zahteva za prijavu na takmičenje do gotovog proizvoda.

3. Životni ciklus testiranja aplikacije

Opiši životni ciklus testiranja aplikacije NEON ARENA kroz konkretan primer.

4. Test scenario, test slučajevi i rezultati

Izaberi jedno pravilo sistema prikazano u aplikaciji.

- Napiši jedan test scenario - šta želiš da proveriš.
- Za taj scenario osmisli najmanje 3 test slučaja.
- Za svaki test slučaj navedi test podatke i očekivani rezultat.
- Tek zatim izvrši testove u aplikaciji i zapiši stvarni rezultat.
- Odredi da li je svaki test PASSED ili FAILED.

Test slučaj	Test podaci	Očekivani rezultat	Stvarni rezultat	Status
TC01				
TC02				
TC03				

Važno: Test slučajeve osmisli pre izvršavanja. Cilj nije nasumično traženje grešaka, već proveravanje ponašanja sistema u odnosu na pravila.

5. Greška, defekt i otkaz

Na primeru jednog problema koji si pronašao/la u aplikaciji NEON ARENA objasni šta je:

- greška,
- defekt,
- otkaz.

Zatim napiši kratku prijavu problema:

Naziv problema: _____

Koraci za reprodukciju: _____

Očekivani rezultat: _____

Stvarni rezultat: _____