



Università
Ca' Foscari
Venezia

Piano di Testing

Gruppo: **Zio Tom**

Componenti:

- **Filippetto Sebastiano**
- **Panfili Antonio**

Indice

1. Introduzione

2. Modalità e parametri di testing

2.1 Prima Modalità

2.2 Seconda Modalità

3. Questionario di valutazione

3.1 Utente Esperto

3.2 Utente Medio

4. Esiti dei questionari

4.1 Utente Esperto

4.2 Utente Medio

5. Conclusioni del team di sviluppo

1 Introduzione

Il seguente documento ha lo scopo di evidenziare le modalità di testing adottate sia da utenti esperti che da utenti non esperti, interni ed esterni al team di sviluppo.

L'utilità dei feedback esterni è importantissima per quanto riguarda lo sviluppo di interfaccia e la ricerca di bug da sistemare. È per questo che ci basiamo molto su di essi.

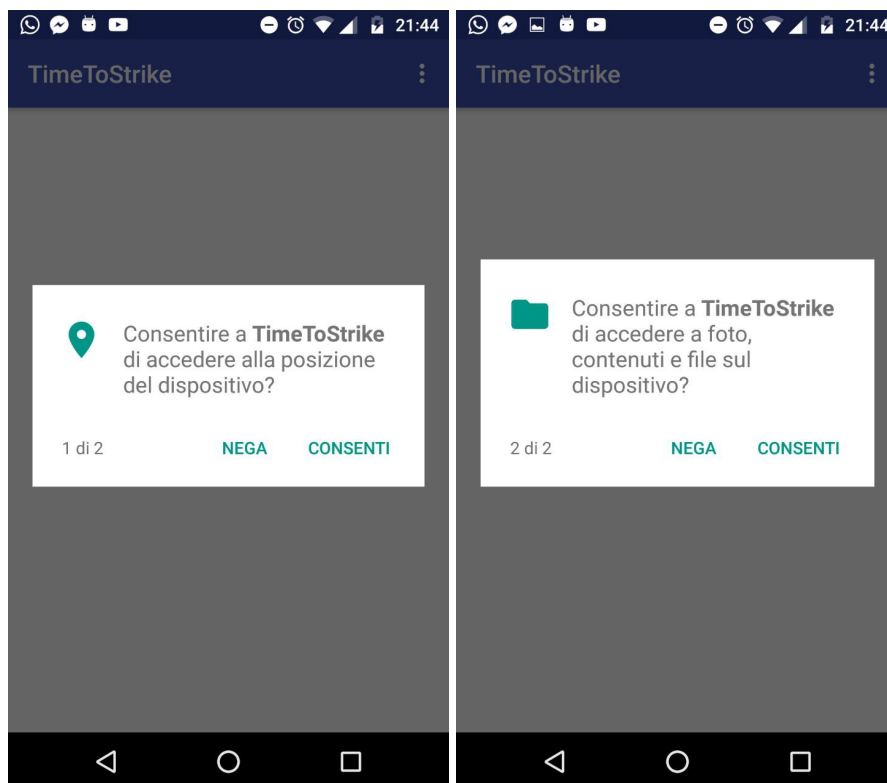
Un'app deve funzionare ma anche piacere all'utenza.

2.1 Prima Modalità

Incremental Testing

Procederemo al testing dell'applicazione mano a mano che verranno implementate le funzionalità. In questo modo, verificheremo la solidità dell'app durante il processo di sviluppo del software.

Caratteristiche dispositivi su cui abbiamo testato l'app:



Le seguenti immagini mostrano l'utilizzo della Memory, della CPU e del Network durante l'utilizzo dell'app

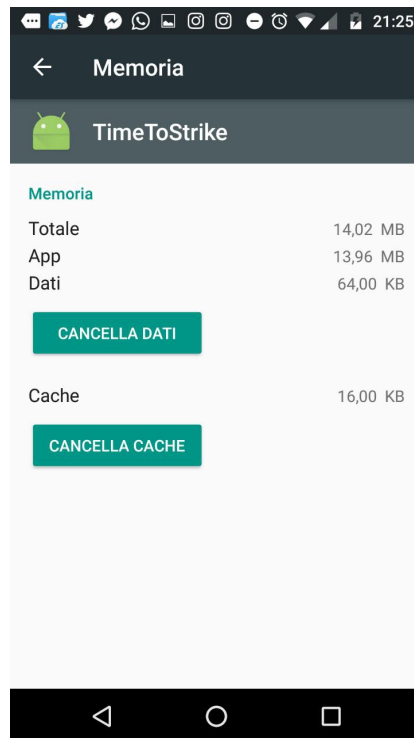
Memory / CPU / Network



Informazioni utilizzo app prima dei test



Informazioni utilizzo app dopo dei test



2.2 Seconda Modalità

- Presentazione dell'app al tester;
- Introduzione
- Funzionalità
- Dotazione di un nostro dispositivo con app installata e pronta all'uso;
- Tempo stabilito per la prova dell'app 5 min;
- Tempo stabilito per il questionario 5 min.
- Una volta pubblicata l'app, verranno usati gli strumenti di analytics di APK Mirror per raccogliere dati sui crash ed errori lanciati dalla app.

3 Questionario di valutazione

Di seguito i questionari che abbiamo proposto a 8 persone (4 utenti esperti e 4 utenti medi).

3.1 Utente esperto

QUESTIONARIO DI VALUTAZIONE DELL'USABILITÀ DELL'APPLICAZIONE

Rispondere alle seguenti domande relative alla sessione di utilizzo dell'app TimeToStrike da voi appena affrontata mediante una o più spunte (quando necessario) sulle risposte alle seguenti domande.

a) L'app risulta fluida e veloce nell'avvio e nell'utilizzo?

- Sì
- Abbastanza
- No

b) Hai trovato rallentamenti o bug nell'app?

- Sì
- No

c) Il design dell'app risulta pulito tale da trovare tutte le informazioni che si vogliono cercare?

- Sì
- Abbastanza
- No

d) Consigliaresti l'app ad un tuo amico?

- Sì
- No

Se la risposta alla domanda precedente è "no" motivare:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3.2 Utente medio

QUESTIONARIO DI VALUTAZIONE DELL'USABILITÀ DELL'APPLICAZIONE

Rispondere alle seguenti domande relative alla sessione di utilizzo dell'app TimeToStrike da voi appena affrontata mediante una o più spunte (quando necessario) sulle risposte alle seguenti domande.

a) Che sistema operativo utilizza il tuo smartphone?

- Android
- iOS
- WindowsPhone

b) Come valuteresti il grado di difficoltà nell'utilizzo della nostra app?

- Basso
- Medio
- Alto

Motivare:

.....
.....
.....
.....
.....

c) Il design dell'app risulta chiaro ed è facile utilizzare tutte le sue funzionalità?

- Sì
- No

Motivare:

.....
.....
.....
.....

d) Le gesture per accedere alle funzionalità risultano comprensibili?

- Sì
- No

e) I dati forniti dall'app erano corretti?

- Sì
- No

Motivare:

.....
.....
.....
.....

f) Altro:

.....

.....
.....
.....
.....

4.1 Utente Esperto

Domanda	Risposte	Percentuali
a	<input type="checkbox"/> Sì <input type="checkbox"/> Abbastanza <input type="checkbox"/> No	Sì - 25% Abbastanza - 75%
b	<input type="checkbox"/> Sì <input type="checkbox"/> No	Sì - 75% No - 25%
c	<input type="checkbox"/> Sì <input type="checkbox"/> Abbastanza <input type="checkbox"/> No	Abbastanza - 100%
d	<input type="checkbox"/> Sì <input type="checkbox"/> No	Sì - 50% No - 50%

4.2 Utente Medio

Domanda	Esito Risposta	Percentuale
a	<input type="checkbox"/> Android <input type="checkbox"/> iOS <input type="checkbox"/> WindowsPhone	Android - 100%
b	<input type="checkbox"/> Basso <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Alto	Basso - 100%
c	<input type="checkbox"/> Sì <input type="checkbox"/> No	Sì - 75% No - 25%
d	<input type="checkbox"/> Sì <input type="checkbox"/> No	Sì - 100%

e	<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	100%
---	--	------

5. Conclusioni del team di sviluppo

Dai dati ottenuti come feedback possiamo dedurre che:

- L'app risulta tutto sommato fluida, seppur con dei rallentamenti grafici che potrebbero essere mitigati dall'aggiunta di schermate di caricamento della veste grafica.
- L'app, nella sua semplicità, non presenta bug che ne compromettono l'utilizzo.
- D'altro canto, le funzionalità ridotte la rendono poco appetibile per una buona parte dell'utenza.