



Università
Ca' Foscari
Venezia

Ingegneria del software

Documento di Piano di Testing

Versione 1.1

RISCHI NATURALI

Data: 14 gennaio 2017

Team XCore:

- Yuliy Khlyebnikov 854348
- Smeraldi Guci 854483
- Giacomo Nasilli 853694
- Jacopo Pezzuto 851817

Indice

1	Introduzione	3
2	Il modello di testing	3
3	Tracciabilità dei requisiti	3
4	Elementi testati	4
5	Tempo e risorse allocate	5
6	Procedura di registrazione dei test	5
7	Requisiti Hardware e Software	5
8	Vincoli per il testing	5

1 Introduzione

Questo documento ha lo scopo di pianificare le attività di test durante il processo di sviluppo dell'applicazione (*Rischi naturali*) e le attività di collaudo. Verranno quindi esposte le tecniche e dei strumenti utilizzati dal team di sviluppo per il medesimo processo. Quindi, si cercherà di definire le specifiche in modo rigoroso, per il rilievo delle parti dell'applicazione non funzionanti e come prevenire in tali casi.

2 Il modello di testing

Il team di sviluppo, valutando la situazione e le richieste del progetto stesso ritiene opportuno far uso del *Bottom-Up* in quanto permette di rilevare immediatamente i possibili errori e quindi circoscrivere problemi a determinate aree. Inoltre è appropriato per i sistemi object oriented in particolare per l'ambiente per cui andiamo a sviluppare visto che si tratta di Android/Java.

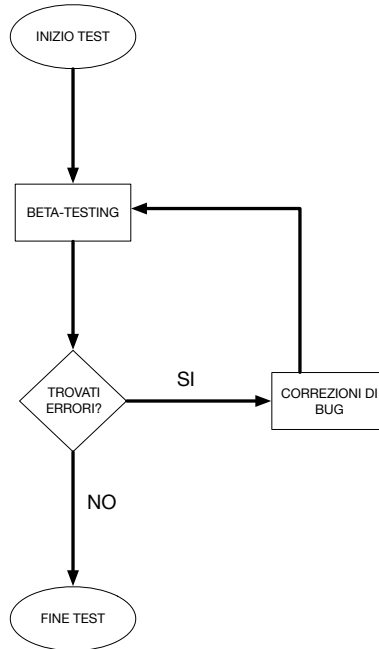
3 Tracciabilità dei requisiti

Servendoci della seguente tabella andremo a descrivere gli elementi da testare per l'applicazione.

Nome Requisito	Test
Apertura app con click sull'icona	Il test sarà superato se l'applicazione si avvierà in maniera corretta
Utilizzo menù	Utilizzo di tutti i possibili paragrafi dei menù
Tasti di conferma, home, info	Verificare se tutti i tasti eseguono l'azione in maniera corretta
Scelta del rischio	Possibilità della scelta corretta del rischio da visualizzare
Visualizzazione e spostamento sulla mappa	Scroll della mappa con la visualizzazione colorata dei dati sulla mapa

4 Elementi testati

I test che riguarderanno la nostra applicazione serviranno a verificare che tutti i componenti della nostra applicazione siano funzionanti



Nome	Descrizione
Test Performance	Verifica dei tempi di risposta del sistema
Test Compatibilità	Verifica funzionamento con versioni SO e layout diversi
Test Usabilità	Verifica esperienza utente
Test Sottosistemi	Verifica funzionamento sottosistemi

5 Tempo e risorse allocate

La fase di testing dell'applicazione si svolgerà dal 28 gennaio fino al 6 febbraio, nello specifico:

Fase di Testing	Durata (in giorni)
Test Bottom-Up	7
Test Casi d'uso	3

6 Procedura di registrazione dei test

Il testing dell'applicazione consiste in due fasi. Nella prima fase andremo a testare le funzionalità principali e il corretto funzionamento dell'applicazione su una gamma di dispositivi.

In seguito verranno riportati su una tabella, che servirà a far capire se il test sia andato a buon fine, con la rispettiva data in cui è stato eseguito un test e se e quali modifiche siano state applicate.

Tipo di test	Data di test	Risultato del test

Nella seconda fase l'applicazione sarà testata da utenti selezionati, i quali potranno riferire la presenza di eventuali bug e/o commenti e suggerimenti riguardo l'interfaccia e l'esperienza d'uso

7 Requisiti Hardware e Software

I dispositivi emulati tramite Android Studio e i dispositivi fisici su cui andranno effettuati i test sono i seguenti:

- LG G90 con Android Lollipop 5.0;
- Sony Z3 con Android Marshmallow 6.0.1;
- Honor 7 con Android Marshmallow 6.0.1;

I requisiti per poter testare l'applicazione sono i seguenti:

- Sistema operativo Android 5.0 o successivi;
- Connessione a internet per collegarsi ai servizi Google Maps.

8 Vincoli per il testing

Il test verrà effettuato dal 28 gennaio fino al 6 febbraio. Le persone che effettueranno i test dovranno, oltre ad avere un dispositivo Android compatibile, dedicarsi per circa 1 ora al giorno per poter provare la nostra applicazione e registrare sulla tabella probabili bug.