

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií
Ilkovičova 2, 842 16 Bratislava 4

Tímový projekt



Story Teller

Protokol o priebehu testovania

<u>Vedúci projektu:</u>	Ing. Karol Rástočný, PhD.
<u>Názov tímu:</u>	CoolStoryBro
<u>Členovia tímu:</u>	Bc. Jakub Ondik Bc. Patrik Januška Bc. Adam Neupauer Bc. Martin Olejár Bc. Miroslav Hurajt
<u>Kontakt:</u>	storyteller-04@googlegroups.com
<u>Akademický rok:</u>	2016/2017
<u>Vypracoval:</u>	Bc. Martin Olejár

1 Testované scenáre

Pred testovaním sme si pripravili scenáre, ktorých otestovaním sme chceli čo najviac pokryť funkcionálnosť nášho systému. V nasledujúcich podkapitolách sú tieto scenáre opísané v takom poradí, v akom sa vykonávali.

1.1 Scenár č. 1 – Registrácia a prihlásenie

Pre respondentov sme pripravili webový prehliadač s otvorenou aplikáciou (<https://app.story-teller.xyz/#/login>). Úlohou respondenta bola registrácia a následné prihlásenie do systému. Registrácia zahŕňa presmerovanie na registračný formulár, vyplnenie emailu, hesla a potvrdzovacieho hesla a kliknutie na aktivačný odkaz v registračnom emaile. Pre prihlásenie je nutné zadať email a heslo.

1.2 Scenár č. 2 – Vyplnenie údajov o sebe

Po prihlásení sme požiadali respondentov o vyplnenie údajov o sebe vo svojom profile. Pre realizáciu tohto scenára bolo nutné vyhľadať v navigačnom paneli tlačidlo na úpravu profilu a následne vybrať profilovú fotku, vyplniť meno, priezvisko a domovskú stránku a vybrať lokalizáciu.

1.3 Scenár č. 3 – Zmena hesla

Ďalším scenárom bola zmena hesla, čo zahŕňalo vyhľadanie tlačidla na úpravu profilu v navigačnom paneli a vyplnenie starého hesla, nového hesla a potvrdzovacieho hesla. Úlohou respondenta bolo odskúšať zmenené heslo odhlásením sa a následným prihlásením sa.

1.4 Scenár č. 4 – Zabudnutie hesla

Potom sme požiadali respondenta, aby sa odhlásil zo systému a predstavil si situáciu, že zabudol svoje heslo. Tento scenár zahŕňa presmerovanie na formulár pre zabudnutie hesla a vyplnenie emailu používateľa. Následne je poslaný email používateľovi, ktorý obsahuje nové heslo. Respondent musel odskúšať nové vygenerované heslo.

1.5 Scenár č. 5 – Vytvorenie projektu

Ďalšou úlohou respondenta bolo vytvorenie projektu, čo zahŕňalo presmerovanie na formulár pre vytvorenie projektu z hlavnej stránky, vyplnenie názvu a popisu projektu a výber loga.

1.6 Scenár č. 6 – Úprava informácií o projekte

Tento scenár zahŕňal presmerovanie na časť Nastavenia projektu a úpravu názvu a popisu projektu a výber iného loga.

1.7 Scenár č. 7 – Prezeranie notifikácií

Ďalšou úlohou respondenta bolo prezeranie notifikácií, ktoré je možné vykonať kliknutím na zvonček v navigačnom paneli.

1.8 Scenár č. 8 – Zmena vlastnej roly v projekte

Pre vytvorený projekt bolo nutné zmeniť rolu autora projektu. To zahŕňa presmerovanie na časť Správa používateľov, kliknutie na konkrétneho používateľa a kliknutie na inú rolu v zozname.

1.9 Scenár č. 9 – Vytvorenie skice

Tento najväčší scenár zahŕňal vykonanie nasledujúcich akcií:

1. vytvorenie skice s 2 popisnými poľami a 1 textovým poľom,
2. zmena grafických vlastností prvkov v skici,
3. presúvanie prvkov skice,
4. odstránenie prvkov skice,
5. uloženie skice,
6. zdieľanie skice,
7. zmena poradia krokov v scenári,
8. pridanie a odstránenie scenára v skici,
9. zmena názvu scenára.

1.10 Scenár č. 10 – Pridanie používateľa do projektu

Cieľom tohto scenára bolo len nájsť rozhranie, prostredníctvom ktorého je možné pridať používateľa do projektu.

1.11 Scenár č. 11 – Spustenie testu

Úlohou respondenta bolo spustenie testu pre už vytvorený scenár. To je možné realizovať presmerovaním na časť Akceptačné testy, kliknutím na skicu, jej scenár, vyplnenie URL adresy, výber prehliadača a rozlíšenia a kliknutím na tlačidlo.

1.12 Scenár č. 12 – Vytvorenie formulára pre prihlásenie

Tento scenár zahŕňal vytvorenie novej skice, ktorá mala obsahovať typický prihlasovací formulár, konkrétne 2 popisné polia, 2 textové polia a tlačidlo. Všetky tieto komponenty mali byť v kontajneri.

2 Výsledky testovania

Na testovanie sme pozvali 2 respondentov, ktorí mali štandardné znalosti v oblasti IT. Pre každý scenár uvádzame problémy, ktoré sa vyskytli pri ich riešení. Na konci sú spomenuté pripomienky, ktoré nám dali respondenti počas testovania a po testovaní.

2.1 Problémy pri riešení scenárov

2.1.1 Scenár č. 1 – Registrácia a prihlásenie

1. respondent:

- Po kliku na aktivačný odkaz v registračnom emaille sa zobrazil registračný formulár s chybovou hláškou o vypršaní času na aktiváciu účtu. Mal sa zobrazit' prihlasovací formulár s hláškou o úspešnej registrácii.

2. respondent:

- Webový prehliadač bol v angličtine a v registračnom formulári boli slová Confirm password napísané pod sebou, nie vedľa seba.
- Potom, ako vyplnil prihlasovacie heslo bez aktivácie účtu, boli zobrazené 2 hlášky (nesprávne heslo aj informácia o poslaní registračného emailu).

2.1.2 Scenár č. 2 – Vyplnenie údajov o sebe

1. respondent:

- Respondent nevedel, čo sa myslí pod domovskou stránkou. Nemal žiadnu domovskú stránku a pritom nevedel, či ide o povinný údaj.

2.1.3 Scenár č. 3 – Zmena hesla

2. respondent:

- Zmenu hesla potvrdil kliknutím na Enter, nič sa nestalo.

2.1.4 Scenár č. 4 – Zabudnutie hesla

Nevyskytli sa žiadne problémy u oboch respondentov.

2.1.5 Scenár č. 5 – Vytvorenie projektu

Nevyskytli sa žiadne problémy u oboch respondentov.

2.1.6 Scenár č. 6 – Úprava informácií o projekte

1. respondent:

- Časti Nastavenia projektu a Spät' na zoznam projektov sa prekrývajú.

2.1.7 Scenár č. 7 – Prezeranie notifikácií

1. respondent:

- Hľadal notifikácie v ľavom paneli, zmiatla ho ikona pre akceptačné testy, podľa respondenta pripomína zoznam notifikácií, poznámkovač.

2.1.8 Scenár č. 8 – Zmena vlastnej roly v projekte

1. a 2. respondent:

- Po zmene roly bola vypísaná hláška Nepodarilo sa zmeniť rolu – implementačná chyba.

2.1.9 Scenár č. 9 – Vytvorenie skice

1. respondent:

- Klikol na prvok skice, nedržal tlačidlo myši a klikol do plátna skice.
- Vlastnosti v dolnej časti okna pre vlastnosti prvku skice neboli dobre graficky znázornené.
- Hľadal tlačidlo na potvrdenie zmeny vlastností prvku skice.
- Nevedel, ktorý prvok je popisné pole.
- Realizoval odstránenie prvku skice potiahnutím kroku scenára do koša.
- Mal problém s odstránením kontajnera, potiahnutie prvku na kôš nefungovalo.
- Nevedel, ako zatvoriť okno pre vlastnosti prvku skice.
- Pri zmene názvu scenára dvakrát klikol na názov scenára, čím sa scenár zavrel.
- Chcel meniť názov prvkov v krokoch scenára.

2. respondent:

- Klikol na prvok skice, nedržal tlačidlo myši a klikol do plátna skice.
- Nevedel, ktorý prvok je popisné pole. Obrázky prvkov skice nie sú jasné.
- Chcel meniť názov prvkov skice v okne vlastností prvku skice.

2.1.10 Scenár č. 10 – Pridanie používateľa do projektu

Nevyskytli sa žiadne problémy u oboch respondentov.

2.1.11 Scenár č. 11 – Spustenie testu

2. respondent:

- Po kliknutí na spustenie testu sa zobrazila hláška, ktorá neobsahovala počet sekúnd do začatia testu.

2.1.12 Scenár č. 12 – Vytvorenie formulára pre prihlásenie

1. respondent:

- Nefungovalo vkladanie už vytvorených prvkov do kontajnera.

2.2 Pripomienky od respondentov

1. respondent:

- Doplňenie tlačidla na presmerovanie na projekt pri vytváraní skice.
- Zmena farby na sivú farbu pre názov prvku v kroku skice.
- Zobrazenie okna pre vlastnosti prvkov skice po kliknutí na prvok skice.
- Nahradenie hviezdčky ceruzkou pri okne pre vlastnosti prvkov skice.

2. respondent:

- Automatické vyplnenie mena, priezviska, emailu podľa uložených údajov v prehliadači.
- Presmerovanie na projekt po potvrdení zmeny informácií o projekte.
- Nahradenie písania farby prvku skice za color picker v okne pre vlastnosti prvkov skice.
- Priame vyplnenie odkazov pri zdieľaní skice bez zbytočného klikania.
- Pridanie upozornenia pri odstránení scenára skice.
- Pridanie upozornenia na uloženie skice po kliknutí na šípku späť.
- Nedostatočná spätná väzba po vykonaní akcií.
- Presun šípky späť vo vytváranej skici do ľavej hornej strany.
- Oprava zobrazenia názvu prvku pri jeho ťahaní do skice.
- Zväčšenie oblasti pre ťahanie prvku skice.