

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

Tím č.11

Metodika testovania



Vedúci tímu: Tibor Vincze, MSc.
Vypracoval/a: Aranka Klukaová

1 Testovanie

Testovanie tvorí jednu z najvýznamnejších častí vývoja softvéru. Slúži na overenie správnosti očakávaných funkcionalít a takisto slúži na uistenie sa, že projekt spĺňa očakávania klienta, pričom ponúka priestor na opravu nájdených chýb a nedokonalostí riešenia.

Testovanie tried a metód

Beurčí do úvahy povahu nášho projektu, testovanie každej triedy a metódy jednotkovými testami nebude nutné. Kvôli tomu bude správnosť fungovania zabezpečená hlavne pomocou manuálneho testovania a dôkladného ošetrovania všetkých možných spôsobov vykonania metód.

1.1 Jednotkové testy

Pre zložitejšie časti kódu budú jednotkové testy povinné, aby sme mali čo najväčšiu istotu, že aj zložité časti fungujú správne.

Na vytvorenie a vykonávanie týchto testov bude použitý test package Flutteru, kvôli ktorému budeme počas vytvárania testov dodržiavať nasledujúce pravidlá :

- v priečinku zdrojových kódov bude podpriečink, ktorý bude obsahovať všetky testy, a ktorý bude zároveň napodobňovať hierarchiu priečinkov s triedami,
- súbory s testami budú pomenované na základe testovanej triedy, ale na označenie, že ide o súbor s testami, budú mať "test" sufix a ich názvy sa budú písať snake_case-om,
- názvy metód na testovanie budú začínať slovom "test" a budú písané snake_case-om.

1.2 Akceptačné testy

Nevyhnutným druhom testov sú akceptačné testy, pomocou ktorých overíme, či vyvíjaný softvér splní všetky akceptačné kritériá, čiže jeho prijateľnosť zo strany klienta.

Akceptačné testy budú vytvorené na začiatku riešenia projektu na základe konzultácií s vedúcim tímu(product ownerom). Pre "akceptovanie" vyvíjaného softvéru musia prejsť všetky akceptačné testy.