

PLANO DE TESTES

SITE GAMEMANIA

SUMARIO

1- Objetivo.....	3
2- Caso de teste.....	3
3- Caso de uso.....	4
4- Estrutura de caso de testes.....	5
5- Ferramentas.....	5
6- Cronograma de teste.....	6

OBJETIVO

Planejamento de teste na página home do site: localhost:4200, testando a funcionalidade de login.

CASO DE TESTE

Testar funcionalidade de login da pagina.

CASO DE USO

Teste automatizado de navegação entre itens do menu

Fluxograma:

- 1 – Abrir o programa de navegação web (Chrome)
- 2 – Acessar o site <http://localhost:4200>;
- 3 – Aguardar 2 segundos;
- 4 – Clicar no ícone de usuário;
- 5 – Aguardar 2 segundos;
- 6 – Ao abrir o modal, é inserido no campo de usuário o endereço de e-mail;
- 7 – Aguardar 2 segundos;
- 8 – É inserido no campo de Password a senha do usuário;
- 9 – Clicar no botão login;
- 10 – Acessar a pagina home
- 11 – Fecha o programa de navegação web.

ESTRUTURA DOS CASOS DE TESTE

CENÁRIO	CASO DE TESTE	ENTRADAS	RESULTADO ESPERADO
	Acessar a página do GameMania (http:localhost:422)	Inserir o endereço do site do GameMania	Carregamento da página web do GameMania
	Acessar o modal para login	Clique no ícone de usuário	Carregar o modal para login
	Informar usuário e senha	Digitar as informações de usuário e senha	Redirecionar para pagina HOME

FERRAMENTAS

FASE	FERRAMENTA	PROPRIETÁRIO
Planejamento de teste	Microsoft Word	Microsoft
Desenho de teste	IDE Eclipse	Eclipse Foundation
Execução de teste	Java	Oracle
	Maven	Apache Software
	Selenium	Apache Software
	JUnit	Open-Source
	Chrome Driver	Google

CRONOGRAMA DO TESTE

TAREFA	DATA INÍCIO	DATA TERMINO
Planejamento	20/05/2022	20/05/2022
Execução	20/05/2022	20/05/2022
Avaliação	20/05/2022	20/05/2022