Plano de Testes

Site E-Players Versão 1.0

Histórico de Revisões

Data	Versão	Descrição	Autor
27/10/2022	1.0	Release Inicial	Adriano Mariot

Índice

1.	INTRODUÇÃO	. 4
1.1	Objetivos	. 4
1.2	ESCOPO	. 4
2.	REQUISITOS A TESTAR	. 4
2.1	Teste da Função de Busca	. 4
3.	ESTRATÉGIA DE TESTE	. 4
3.1	TIPOS DE TESTE	. 4
3	.1.1 Teste da Interface do Usuário	. 4
3.2	FERRAMENTAS	. 5
4.	RECURSOS	. 5
4.1	SISTEMA	. 5
5.	CRONOGRAMA	. 6

1. Introdução

1.1 Objetivos

Esse documento do Plano de Testes do site E-player http://localhost:4200/. compõe-se dos seguintes objetivos:

- Identificar informações de projeto existentes e os componentes da pagina que devem ser testados.
- Listar os Requisitos a Testar recomendados (alto nível).
- Recomendar e descrever as estratégias de teste a serem empregadas.
- Identificar os recursos necessários e prover uma estimativa dos esforços de teste.
- Listar os elementos resultantes do projeto de testes.

1.2 Escopo

Os teste que serão realizados no site E-player serão, os testes de navegabilidade verificando a interação do usuario com a plataforma.

- Verificar navegação até a pagina de login ;
- Verificar comportamento da funcionalidade de login. Se ela responde corretamente a atentrada de um usuario ficticio fora do banco de dados.

2. Requisitos a Testar

A lista abaixo identifica aqueles itens – use cases, requisitos funcionais e não funcionais – que foram identificados como alvos de teste. Essa lista representa o que será testado.

2.1 Teste da Função de busca

- Navegar até a pagina de login do Site E-Player.
- Executar a validação de login com um usuario não cadastrado no banco de dados.

3. Estratégia de Teste

3.1 Tipos de Teste

Nota: As transações abaixo se referem às "transações lógicas de negócio". Essas transações são definidas como funções específicas que um usuário final do sistema é suposto de executar ao usar a aplicação, tais como adicionar ou modificar uma dada informação.

3.1.1 Teste da Interface do Usuário

Objetivo do Teste:	Verificar o seguinte:	
	 A navegação através dos alvos de teste aconteça de forma esperada, sem apresentar nenhum erro. 	
	 Objetos e características da janela, tais como menus, tamanho, posição, estado e foco conformam-se aos padrões. 	
Técnica:	Criar ou modificar os testes para cada janela para verificar a navegação e os estados de objeto apropriados para cada janela e objetos da aplicação.	
Critério de Finalização:	É verificado que cada janela permanece consistente com a versão de comparação ou dentro de padrões aceitáveis.	

3.2 Ferramentas

As seguintes ferramentas serão empregadas para esse projeto:

Atividade	Ferramenta	Vendedor
Planejamento de Teste	Microsoft Word	Microsoft
	Trello	Atlassian
Desenho de Teste	Eclipse IDE	Eclipse Foundation
Execução de Teste	Java	Oracel

4. Recursos

Nesta seção são apresentados os recursos para o projeto da pagina Portal SENAI-SP , suas principais responsabilidades, e seus conhecimentos ou conjunto de habilidades.

4.1 Sistema

A tabela seguinte expõe os recursos do sistema para o projeto de teste.

Recursos do Sistema		
Código automatizador de Teste		
Java com Selenium e JUnit .		
Repositório de Testes		
1 PC		
1 PC para desenvolvimento dos testes		

5. Cronograma

Milestone	Data de Início	Data de Término
Planejar Teste	27/10/22	27/10/22
Projetar Teste	27/10/22	27/10/22
Implementar Teste	27/10/22	27/10/22
Executar Teste	27/10/22	27/10/22
Avaliar Teste	27/10/22	27/10/22

6. Referências

CIN-UFPE – CENTRO DE INFORMÁTICA DA UNIVERCIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO. Disponivel em : https://www.cin.ufpe.br/~gta/rup-vc/extend.formal_resources/guidances/examples/resources/test_plan_v1.htm. Acessado em 26 de outubro de 2022.

IBM CORPORATION - Referência de Modelo de Plano de Teste. Disponivel em :< https://www.ibm.com/docs/pt-br/elm/6.0?topic=sections-test-plan-template-reference Acessado em 26 de outubro de 2022.

FASES – FÁBRICA DE SOFTWARE ESCOLA. Casos de testes. Disponivel em : < https://fases.ifrn.edu.br/process/fases_plug-in/guidances/templates/resources/casos-deteste.pdf> Acessado em 26 de outubro de 2022.