

PLANO DE TESTE DE LOGIN DO SITE GAMEMANIA

Testado por Afrânio Dimas

Contendo todas as informações relacionadas ao teste como, objetivo, escopo, cronograma, ferramentas.

Seção Plano de teste	Descrição da seção	Modelo básico de plano de teste	Modelo padrão de plano de teste	Modelo de plano de teste de software	Modelo de plano de teste ágil	Modelo de plano de teste de sistema	Modelo de plano de teste de segurança do aplicativo da web	Modelo de plano de teste de software integrado
Resumo	Testar as funcionalidades da página de login do site Gamemania.	X	X	X	X	X	X	X
Escopo do Plano de Teste	Para a realização do teste foram utilizadas as seguintes ferramentas: IDE Eclipse, Selenium, Junit, Java e Maven.			X				
Objetivos de Negócios	Melhorar o UX/UI do site Gamania.		X	X		X	X	X
Objetivos do Teste	Verificar se página de login do site do Gamemania esta funcionando como projetado e também e verificar a existência ou não de erros e possíveis imprecisões.		X	X		X	X	X
Documentos Normativos e Informativos	Seguido as normas da ABNT para o tipo de teste e documentação e normas do Senai			X		X		X
Revisão Formal	Sera criada uma equipe que ficará encarregada de analisar e manter a qualidade do teste.		X	X		X	X	X

Plano de teste login GameMania

Requisitos	Utilização de softwares e demais ferramentas necessárias para a realização do teste.	X		X		X	X	X
Links de Coleção de Requisitos	Não há.		X	X	X	X		X
Links de Plano de Desenvolvimento	Não há.		X		X			
Avaliação de Risco	Possível lentidão de navegação do site em função de sobrecarregamento.		X	X		X		X
Planejamentos de Teste	O teste seguirá as datas previamente estabelecidas.	X	X	X		X	X	X
Estimativa de Teste	Uma quantidade X de teste será estipulado por semana, não sendo inferior a 2 testes.		X	X		X	X	X
Ambientes de Teste	O teste será realizado no ambiente Web.		X	X	X	X	X	X
Detalhes do Ambiente de Teste de Software	Será usado o IDE Eclipse e a linguagem Java, Selenium, Jnuit e chomedrive			X				
Estratégia de Amostragem	Como tamanho mínimo da amostra será estipulado três (3) itens a cada teste..					X		
Instalação de Testes	As etapas para preparar o plano de teste serão preparadas com antecedência de mínimo três (3) e não mais que cinco (5) dias.							X
Condições de Teste	Os testes serão aplicados em ambiente interno, com luminosidade, ruído e temperaturas adequadas ao tipo de teste, respeitando as normas pertinentes a segurança.					X		
Dados de Teste	Os dados coletados em decorrência do teste serão transferidos para um relatório final de Resultado de Teste..							X
Identificação do Teste	Os testes terão suas fases identificadas para melhor análise do resultado final.			X				

Plano de teste login GameMania

Estratégia de Teste	Divisão dos testes em etapas e cada uma identificada devidamente.							X
Equipe de Teste	Os testes serão aplicados aplicados por Afranio Dimas.		X	X		X	X	X
Instrumentos e Equipamento de Teste	O sistema utilizado foi Windows 10 versão 64 bits com processador Intel i7 com 2.9 GHz e 8GB de RAM e softwares de testes.					X		
Segurança do Aplicativo	Como segurança durante o testes serão utilizados antivírus além de Firewall.						X	
Objetivos de Qualidade	Os objetivos de qualidade para uma liberação, no formato de tabela.		X	X		X	X	X
Crítérios de Entrada	Inserção dos dados necessários para realização dos testes.		X	X		X	X	X
Crítérios de Saída	Resposta obtidas em cada etapa dos testes..		X	X		X	X	X
Conjuntos de Testes	Uma coleção de casos de teste que foram agrupados com propósitos de execução de teste.	X	X		X	X		X
Etapas de Teste	Os casos de teste associados ao plano de teste.	X	X	X	X	X	X	X
Recursos	Internet, hardware, IDE e softwres de testes.		X	X		X	X	X
Anexos	Serão adicionados documentos do Senai, arquivos e documentos anexados ao plano de teste, como planos de teste, iterações de teste, capturas de tela anteriores.	X	X	X		X	X	X

Modelo de plano de teste clássico
X
X
X
X

X
X
X
X
X
X

X
X
X
X
X
X
X
X

