

Plano de Testes

E-players

1. Introdução

O teste aqui apresentado segue a metodologia da IBM para a criação de um modelo de plano de teste.

1.1 Objetivos

Este teste visa aprender técnicas de testes de front-end, com foco na navegabilidade de do site E-players, identificar os recursos necessários para prover uma estimativa dos esforços de teste e listando os elementos resultantes do projeto de testes.

1.2 Escopo

Os testes que serão realizados na plataforma E-players serão os testes de navegabilidade, verificando a interação do usuário com a plataforma:

1. Acessar site;
2. Verificar o comportamento da funcionalidade de busca de jogos;
3. Realizar uma busca na página de resultados;
4. Fechar o navegador;

2. Requisitos a Testar

Usuário acessa o site, na página inicial da plataforma deve-se interagir com o campo de busca, procurar por um termo/tema de interesse, e verificar o retorno dessa busca, que deve retornar jogos/campeonatos com esta palavra-chave, sem anormalidades, usuário vê detalhes sobre o jogo/campeonato, usuário sai do site.

3. Estratégia de Teste

3.1 Tipos de Teste

Os tópicos abaixo são definidos 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: <ul style="list-style-type: none">▪ A navegação através dos alvos de teste acontece como o esperado, 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 se cada janela permanece consistente e dentro dos padrões aceitáveis.

3.2 Ferramentas

As seguintes ferramentas serão empregadas para esse projeto:

	Ferramenta	Proprietário
Planejamento de Teste	Microsoft Office Word	Microsoft
Desenho de Teste	Eclipse IDE	Eclipse Foundation
Execução de Teste	Java	Oracle

4. Recursos

Essa seção apresenta os recursos recomendados para o projeto de teste, 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

5. Cronograma

Tarefa	Data de Início	Data de Término
Planejar Teste	24/02/2023	24/02/2023
Executar Teste	25/02/2023	25/02/2023
Avaliar Teste	26/02/2023	26/02/2023