­­­­

Plano de Testes

E-players

# Introdução

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

## 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.

## 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;

# 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.

# Estratégia de Teste

## 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.

### Teste da Interface do Usuário

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo do Teste: | Verificar o seguinte:   * 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. |

## 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 |

# Recursos

Essa seção apresenta os recursos recomendados para o projeto de teste, suas principais responsabilidades, e seus conhecimentos ou conjunto de habilidades.

## 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 |
|  |

# 

# 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 |