

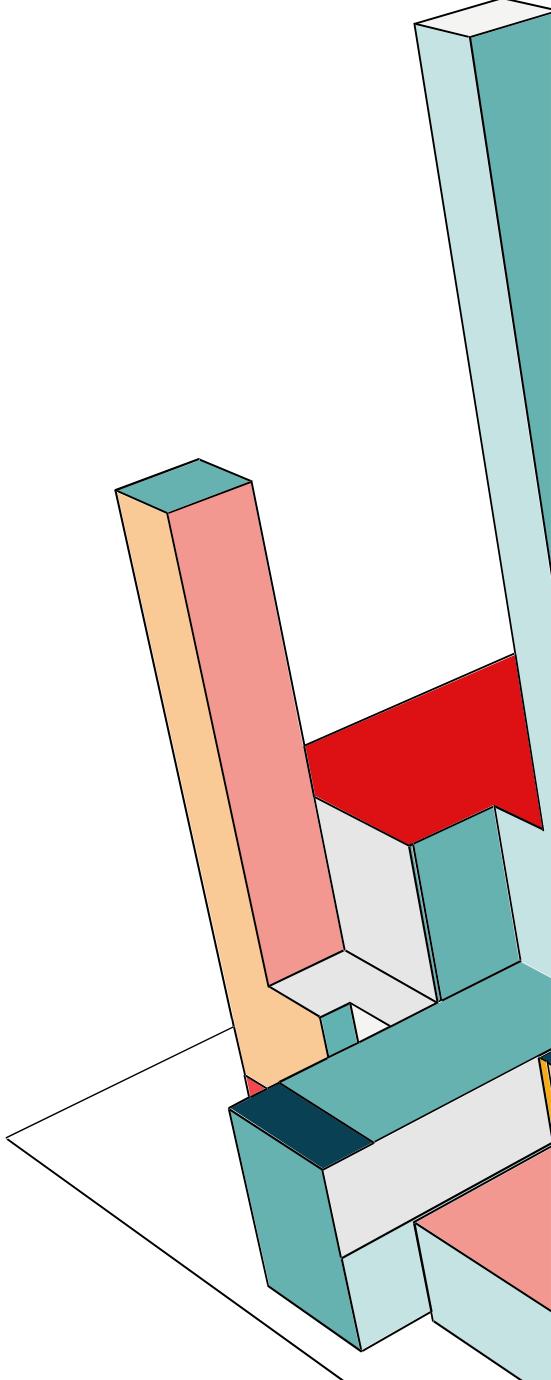
# **TESTE DE SOFTWARE**

## **INTRODUÇÃO AO TESTE DE SOFTWARE**

Prof. Flávio Belizário da Silva Mota  
Universidade do Vale do Sapucaí – UNIVAS  
Sistemas de Informação

# **OBJETIVO DA DISCIPLINA**

Compreender os fundamentos, a importância e as práticas de testes de software, desenvolvendo competências para planejar, implementar e executar diferentes tipos de testes, utilizando ferramentas adequadas ao contexto de desenvolvimento e qualidade de sistemas.



# PLANEJAMENTO DA DISCIPLINA

Datas	Conteúdo
14/out	Semana de SI
16/out	Semana de SI
21/out	Introdução ao Teste de Software
23/out	Tipos de Testes de Software
28/out	Arquitetura do projeto da disciplina
30/out	Testes unitários - backend
04/nov	Testes unitários - frontend
06/nov	Testes de Integração - backend
11/nov	Testes de Integração – frontend
13/nov	Testes E2E
18/nov	Testes E2E
20/nov	Feriado
25/nov	Exercício prático de Testes E2E
27/nov	Testes de carga
02/dez	Revisão para prova
04/dez	Prova
09/dez	2ª chamada
11/dez	2ª chamada

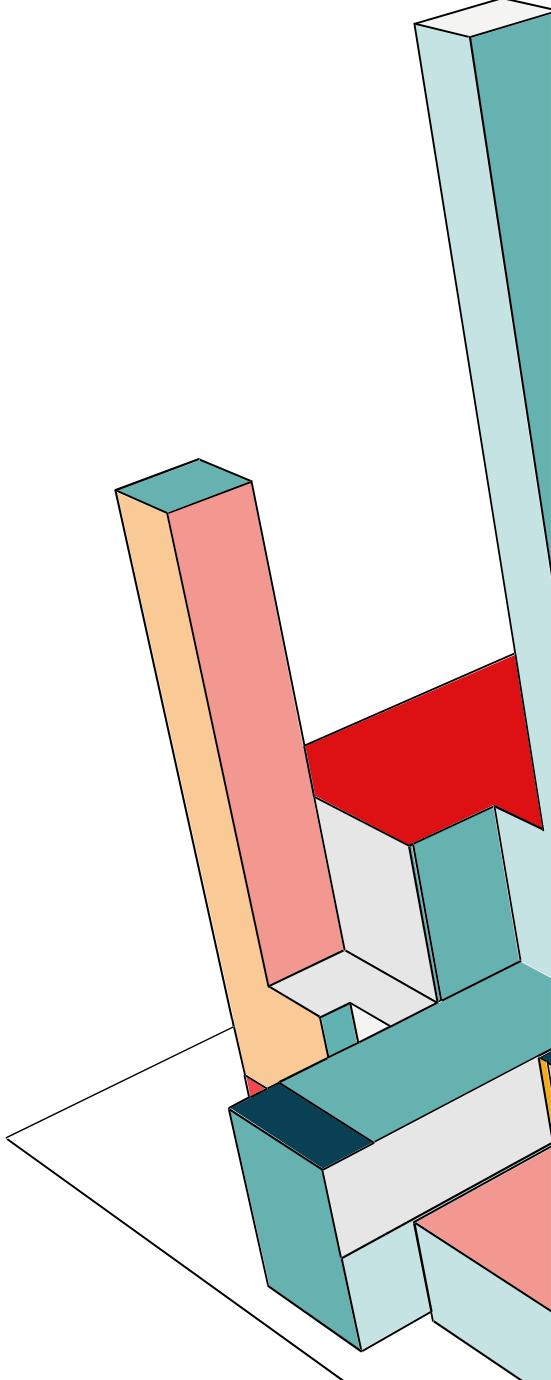


# DISTRIBUIÇÃO DE NOTAS DA DISCIPLINA

Atividade	Data prevista	Valor
Prova integrada	13/nov	20 pontos
Prova individual	04/dez	40 pontos
Exercícios durante as aulas	Contínuo	40 pontos
<b>Total</b>	—	<b>100 pts</b>



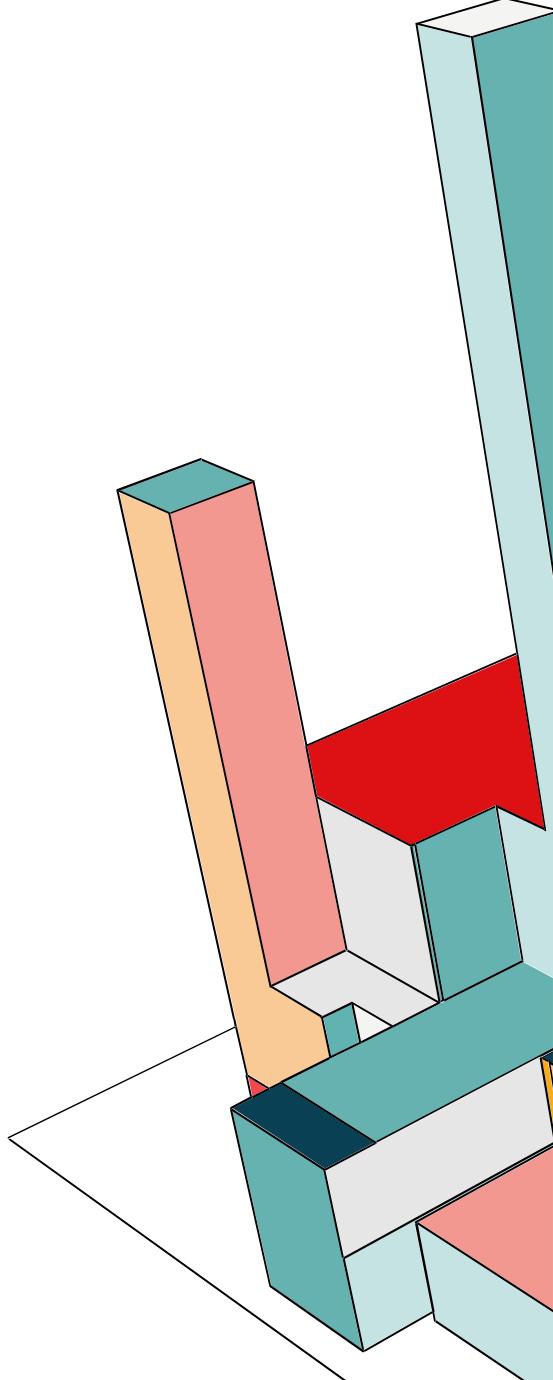
# O QUE ACONTECE QUANDO UM SOFTWARE FALHA?



# O QUE VOCÊ ENTENDE POR “TESTAR”?



<https://www.menti.com/al9r53h8iyis>



# TESTE DE SOFTWARE

- É o processo de avaliar um produto de software para verificar se ele atende aos requisitos especificados e identificar defeitos.
- Não envolve apenas executar um programa: envolve **planejar, projetar e analisar resultados**.
- A principal função dos testes é apresentar erros ou bugs



# ERRO, DEFEITO E FALHA

**Erro:** é uma ação humana que produz um resultado incorreto (e pode ser cometido em qualquer fase do desenvolvimento).

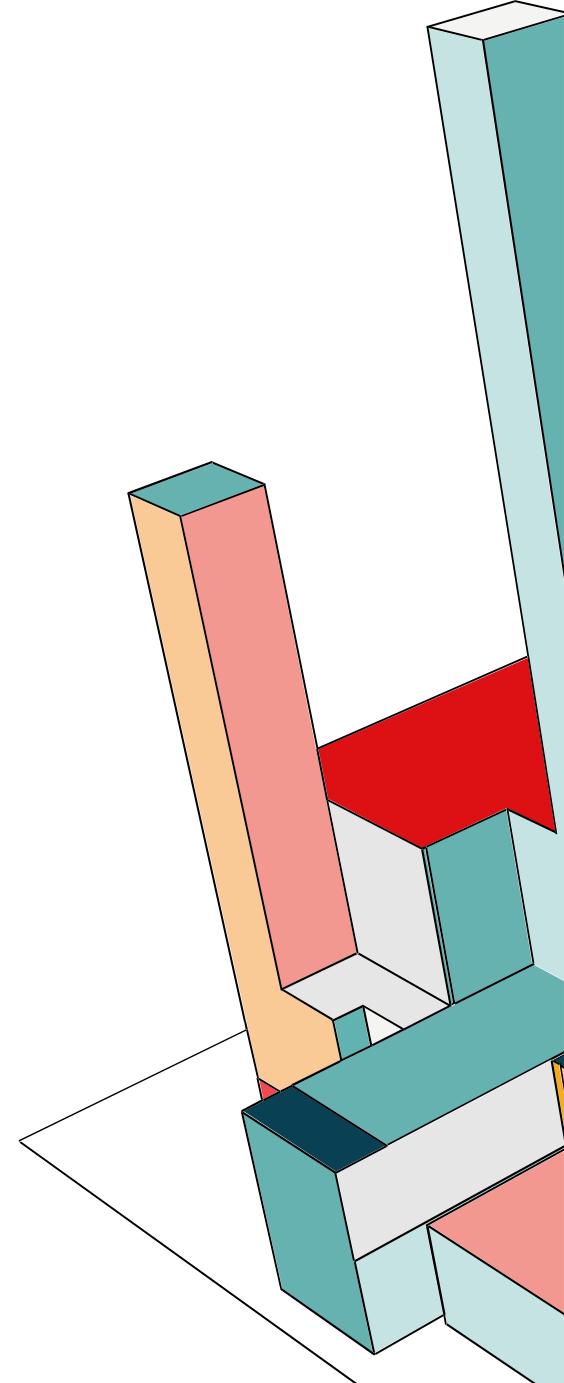
**Defeito:** é a manifestação de um erro no software, também conhecido como *bug* e se executado, o defeito pode causar uma falha.

**Falha:** diferença indesejável entre o observado e o esperado, software diferente do que é esperado pelo usuário (defeito encontrado).



# A IMPORTÂNCIA DO TESTE

- Erros são inevitáveis
  - testar reduz riscos
- Corrigir um bug depois de entregue é **mais caro** do que detectar durante o desenvolvimento.
- Testes aumentam **confiabilidade, segurança e reputação** do software.
- O objetivo não é provar que o software funciona, **mas encontrar como ele pode falhar.**



## TESTE VS QUALIDADE

QA

conjunto de processos para garantir que o produto seja feito da forma correta

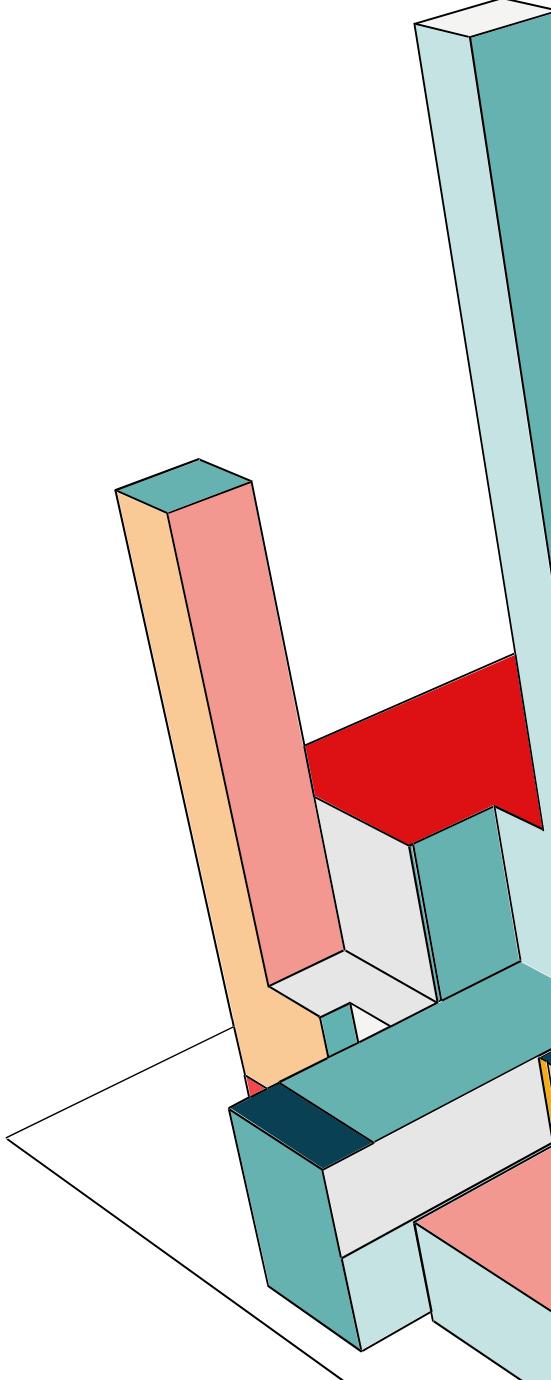
QC

atividades para verificar se o produto final está conforme

Teste faz parte do QC, mas está conectado ao QA

QA define que todo código deve ter revisão por outro dev.

QC executa testes para ver se as revisões foram eficazes.



# **SETE PRINCÍPIOS DO TESTE**

1. Testar mostra a presença, não a ausência de defeitos
2. Teste exaustivo é impossível
3. Testar cedo é mais barato
4. Defeitos tendem a se concentrar
5. Paradoxo do pesticida
6. Teste depende do contexto
7. A ausência de erros não garante sucesso



# ATIVIDADE

- Encontrem um exemplo de falha de software (de app, jogo, site ou notícia).
- Tentem identificar o que deu errado e o tipo de teste que poderia ter evitado.

<https://padlet.com/flaviobelizariomota/atividade-teste-de-software-p0w5n0an1oaamq2z>

Senha: Pw027gRH

