

DESENVOLVEDOR WEB  
ANDRÉ MOURA PEDROSO  
SENAI

**PLANO DE TESTES, CASOS DE TESTE,  
DESENHO DE TESTE E RELATÓRIO  
GAME MANIA**

Piracicaba – SP  
2022

# SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>3</b>
Objetivos .....	3
Escopo .....	3
<b>REQUISITOS A TESTAR .....</b>	<b>3</b>
Requisitos .....	3
Casos de Teste .....	3
Casos de Teste: Login - Teste de login com mensagens de erro ou sucesso .....	4
<b>ESTRATÉGIA DE TESTE .....</b>	<b>4</b>
Tipos de Teste .....	4
Teste da Interface do Usuário .....	4
Ferramentas.....	5
<b>RECURSOS .....</b>	<b>5</b>
Sistema .....	5
<b>CRONOGRAMA .....</b>	<b>6</b>
<b>RELATÓRIO .....</b>	<b>6</b>
Desenho de Teste.....	6
Login - Teste de login com mensagens de erro ou sucesso .....	7
<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>10</b>

## **INTRODUÇÃO**

### **Objetivos**

Este documento de Plano de Teste do e-commerce Game Mania é composto pelos seguintes objetivos:

Identificar informações de projeto existentes e os componentes de software que devem ser testados.

Listar os Requisitos a testar recomendados.

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.

### **Escopo**

Os testes que serão realizados na plataforma SENAI-SP serão os testes de navegabilidade verificando a interação do usuário com a plataforma:

1. Verificar o sistema de autenticação da tela de Login.

## **REQUISITOS A TESTAR**

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

### **Requisitos**

Na tela de Login, o usuário deve ser capaz de autenticar seu E-mail cadastrado para ter acesso a recursos da página caso sejam especificados.

### **Casos de Teste**

Os casos de teste especificam o que será testado, definindo o fluxo básico de cada funcionalidade e descrevendo o comportamento esperado.

Casos de Teste: Login - Teste de login com mensagens de erro ou sucesso

Na tela de login, o usuário deverá ser capaz de inserir seu E-mail e senha cadastradas anteriormente para autenticação e conseguir acesso recebendo uma ou mais mensagens de sucesso. Caso o fluxo seja alternativo, quando o usuário insere dados errados ou não cadastrados, mensagens de erro devem ser apresentadas de acordo com o que está faltando para que tenha as informações corretas para que a autenticação seja verificada.

## 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	A navegação através dos alvos de teste, se 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 ferramentas utilizadas para o projeto de teste foram as seguintes:

	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 Teste 1 PC 1 PC para desenvolvimento dos Testes

## CRONOGRAMA

Tarefa	Data de Início	Data de término
Planejar Teste	12/01/2022	12/01/2022
Executar Teste	12/01/2022	12/01/2022
Avaliar Teste	12/01/2022	12/01/2022

## RELATÓRIO

### Desenho de Teste

O desenho de teste foi elaborado com a IDE Eclipse. A linguagem de programação utilizada foi o Java com Selenium e JUnit configurado com o chromedriver. Os casos de teste foram verificados separadamente comentando no desenho de teste o que não estava sendo utilizado.

```
package br.senai.sp.gamemania.login;

import java.util.concurrent.TimeUnit;

import org.junit.Before;
import org.junit.Test;
import org.openqa.selenium.By;
import org.openqa.selenium.WebDriver;
import org.openqa.selenium.WebElement;
import org.openqa.selenium.chrome.ChromeDriver;

public class TesteLoginGameMania
{
    private WebDriver driver;

    @Before
    public void Setup()
    {
        System.setProperty( "webdriver.chrome.driver", "C:\\\\Program
Files\\\\chromedriver\\\\chromedriver.exe" );

        driver = new ChromeDriver();

        driver.manage().timeouts().implicitlyWait( 2, TimeUnit.SECONDS
);

        driver.manage().window().maximize();
    }

    @Test
    public void TestarLogin()
```

```

{
    driver.get( "http://localhost:4200/" );

    driver.findElement( By.xpath( "/html/body/app-root/app-
header/header/div/a[3]" ) ).click();

    WebElement inputEmail = driver.findElement( By.id( "email" ) );

    WebElement inputPassword = driver.findElement( By.id( "senha" )
);

    WebElement btn = driver.findElement( By.xpath( "/html/body/app-
root/app-login/main/form/button" ) );

    String[] listaEmail = { "ankpedroso@gmail.com",
"ankpedroso@gmail.com;--", "ankpedroso@gmail.com" };

    String[] listaSenhas = { "12", "12345", "12345" };

    for( int tentativas = 0; tentativas < 3; tentativas++ )
    {
        try
        {
            inputEmail.clear();

            inputPassword.clear();

            inputEmail.sendKeys( listaEmail[ tentativas ] );

            inputPassword.sendKeys( listaSenhas[ tentativas ]
);

            btn.click();

            Thread.sleep( 3000 );
        }
        catch( InterruptedException e )
        {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
}

```

Login - Teste de login com mensagens de erro ou sucesso

Discussão:

No desenho de teste foram configuradas três tentativas, na primeira, o E-mail estava correto, mas o password errado, conforme o esperado no fluxo alternativo que é quando o usuário insere informações não cadastradas ou erradas, foi informado o que faltava para que a informação “password” estivesse

corretamente inserida para que fosse possível verificar a autenticação. A mensagem pode ser verificada na Figura 1 e indica que a senha é muito curta.

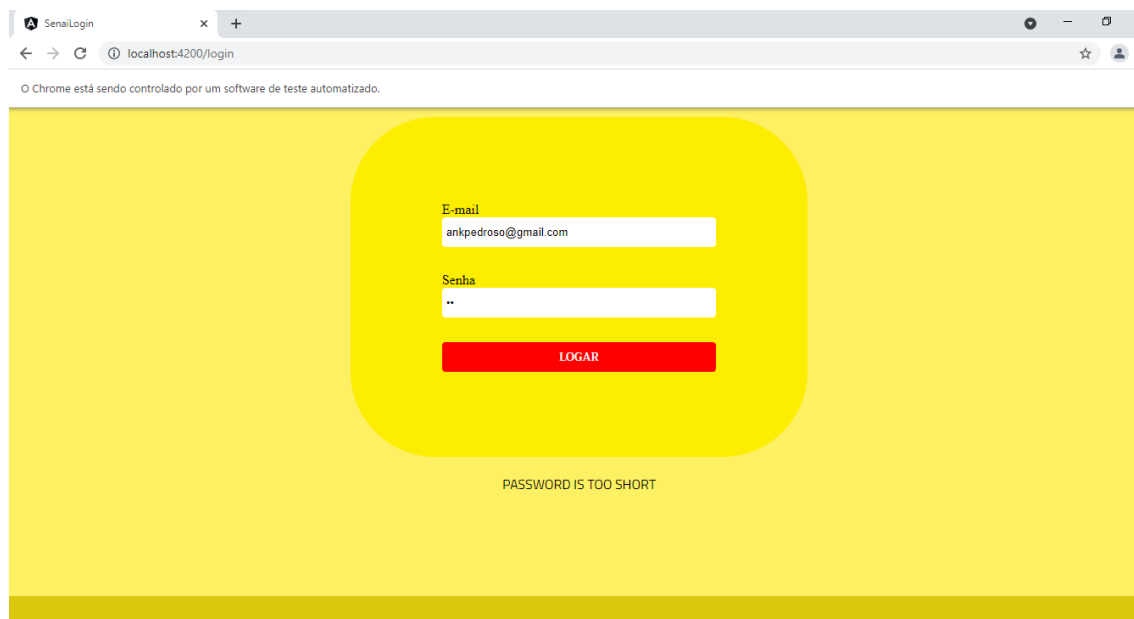


Figura 1 – Tela de login, mensagem de erro indicando que a senha é muito curta.

Na segunda configuração, o E-mail está errado (ankpedroso@gmail.com;-) e apresenta caracteres configurados na Black List para evitar ataques de Hackers, que no caso poderia ser uma tentativa de Sql Injection, a senha está correta. Conforme o esperado no fluxo alternativo, foram apresentadas mensagens de erro indicando que os dados são inválidos e o formato de E-mail está inválido, ambas as mensagens podem ser vistas na Figura 2.



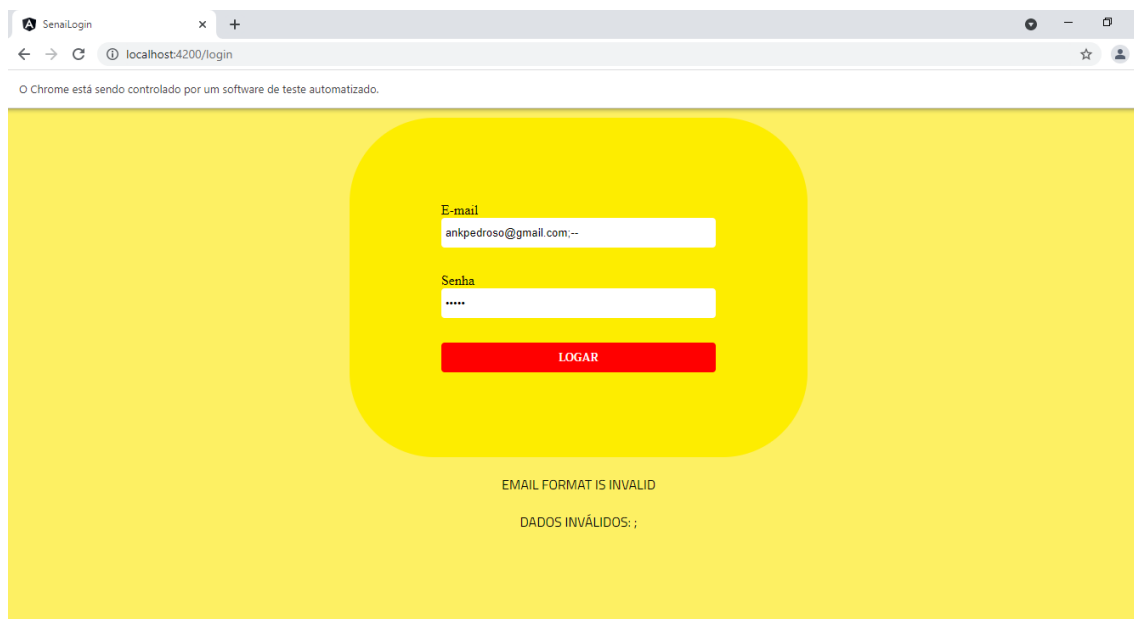


Figura 2 – Tela de login, mensagens de erro.

Na terceira configuração, o E-mail e a senha estão corretos e cadastrados estando prontos para a autenticação. Conforme o esperado no fluxo básico, foram exibidas duas mensagens de sucesso para o usuário, “Login com Sucesso!” e “Logado!”. O resultado pode ser visto na Figura 3.

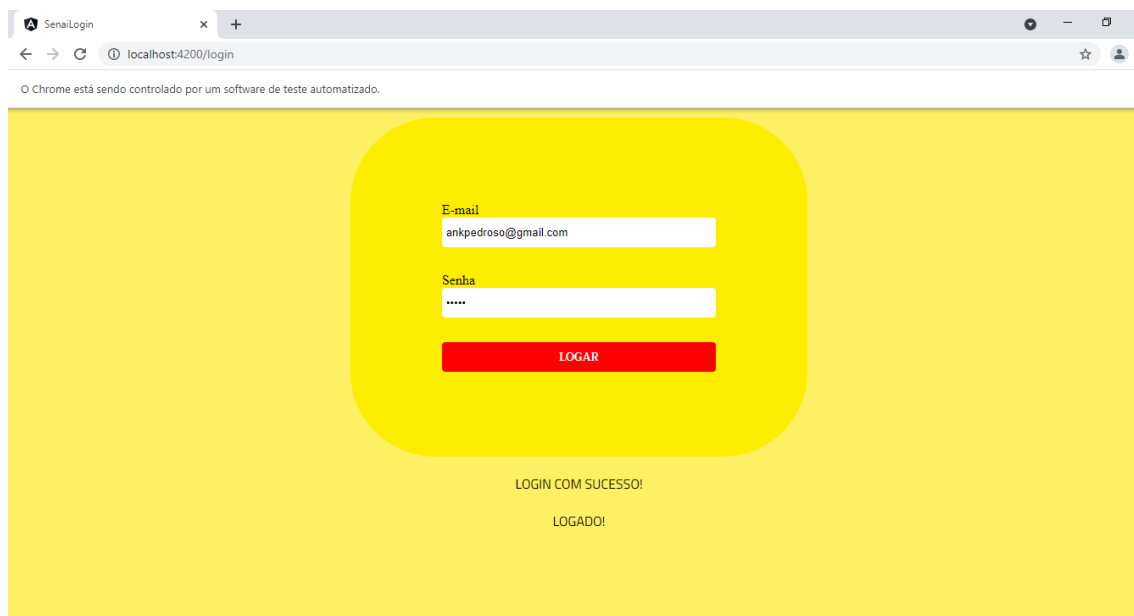


Figura 3 – Tela de login, mensagens de sucesso.

## **CONCLUSÃO**

Na tela de Login, foi verificado no teste, que tanto o fluxo básico (Com o acerto) quanto o fluxo alternativo (Erro) estão se comportando conforme o esperado, e caso seja o fluxo alternativo, mensagens são exibidas de acordo com o que está faltando para que a autenticação seja concluída.