

Plano de Testes Datamob Apontamentos

Versão <1.0>

**Gustavo Yuji Sato - 832961
Pedro Henrique de Sá - 831531
Igor Henrique Ramon - 832863**

Histórico de Alterações

Data	Versão	Descrição	Autor
24/10/21	0.1	Adicionado os casos de usos e requisitos não funcionais no documento de especificação.	Gustavo Yuji Sato
25/10/21	0.2	Adicionado os tipos de testes no documento de especificação	Gustavo Yuji Sato
26/10/21	0.3	Testes das iterações 1 e 2 realizados	Igor Henrique Ramon
27/10/21	0.4	Testes das iterações 3 e 4 realizados	Pedro Henrique de Sá
28/10/21	0.5	Testes das iterações 5, 6 e 7 realizados	Pedro Henrique de Sá
29/10/21	0.6	Revisão de testes realizada	Pedro Henrique de Sá

Conteúdo

1	INTRODUÇÃO	3
2	REQUISITOS A TESTAR	4
2.1	ITERAÇÃO 1	4
2.2	ITERAÇÃO 2	5
2.3	ITERAÇÃO 3	5
2.4	ITERAÇÃO 4	5
2.5	ITERAÇÃO 5	5
2.6	ITERAÇÃO 6	6
2.7	ITERAÇÃO 7	6
3	TIPOS DE TESTE	6
3.1	ITERAÇÃO 1	6
3.2	ITERAÇÃO 2	7
3.3	ITERAÇÃO 3	7
3.4	ITERAÇÃO 4	8
3.5	ITERAÇÃO 5	8
3.6	ITERAÇÃO 6	8
3.7	ITERAÇÃO 7	9
4	RECURSOS	9
4.1	AMBIENTE DE TESTE – SOFTWARE & HARDWARE	9
4.2	FERRAMENTAS DE TESTE	10
5	CRONOGRAMA	10

1 Introdução

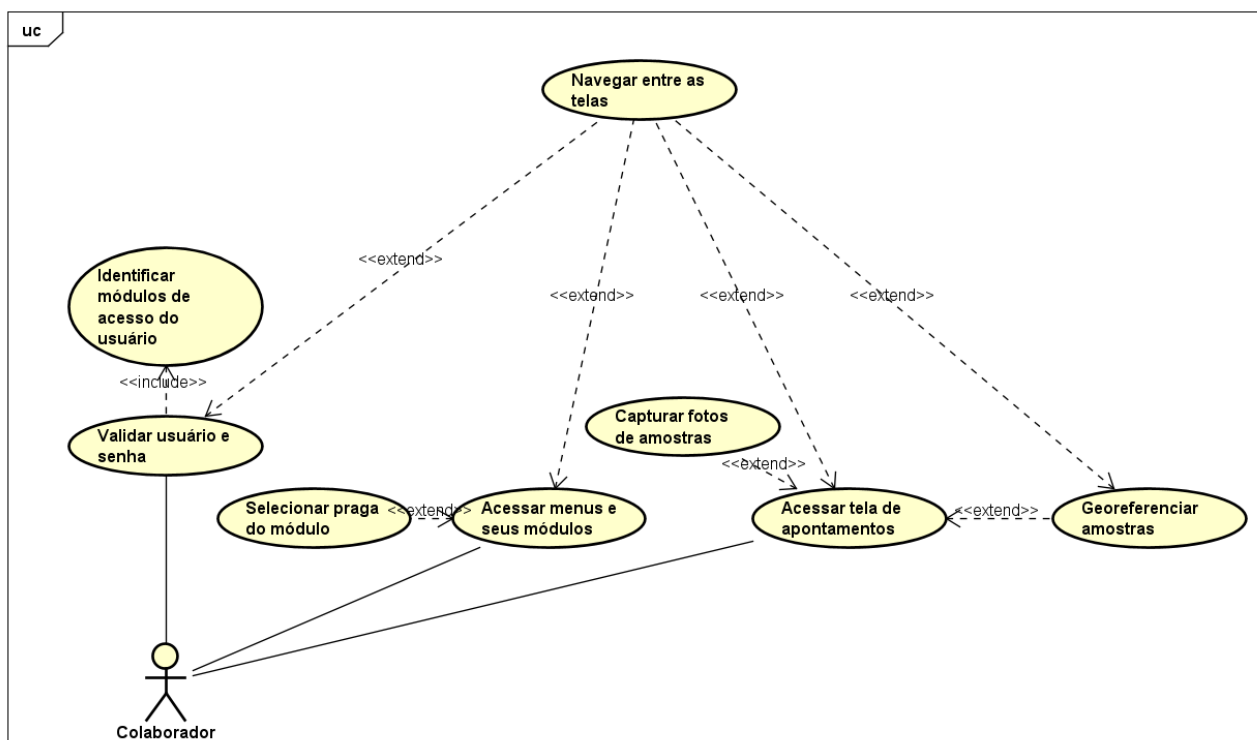
O objetivo do projeto é criar um aplicativo para gerenciamento de apontamentos. O projeto consiste em 3 principais telas, sendo elas: login, menu e apontamento. Na tela de login será realizada a validação do usuário, na tela de menu será organizado o direcionamento de módulos e suas pragas, sendo que os módulos pertencem aos menus Entomologia e Auditoria. Cada praga possui diversos itens que serão quantificados no cadastro de uma nova amostra, e em cada amostra o usuário poderá capturar uma foto e definir a localização dela.

O fluxo de testes, assim como os demais fluxos, está presente no processo de desenvolvimento de *software* ao longo de todas as suas fases, concentrando-se, no entanto, no planejamento dos testes na iteração inicial e no início de cada nova iteração e, durante as iterações, tendo seu foco no projeto e na execução dos testes, sobretudo nas iterações da fase de Construção.

Este documento descreve os requisitos a testar, os tipos de testes definidos para cada iteração, os recursos de hardware e software a serem empregados e o cronograma dos testes ao longo do projeto. As seções referentes aos requisitos, recursos e cronograma servem para permitir ao gerente do projeto acompanhar a evolução dos testes.

2 Requisitos a Testar

Esta seção contém os requisitos que são objetos dos testes a serem realizados. Abaixo o diagrama de casos de usos do projeto.



Esses requisitos são divididos, por iteração, em casos de uso e requisitos não funcionais conforme descrito abaixo.

2.1 Iteração 1

Casos de Uso

Identificador do Caso de Uso	Nome do Caso de Uso
UC001	Validar usuário e senha
UC002	Identificar módulos de acesso do usuário

Requisitos Não-Funcionais

Identificador do Requisito	Nome do Requisito
RNF001	O aplicativo deve ser desenvolvido em Flutter SDK.

2.2 Iteração 2

Casos de Uso

Identificador do Caso de Uso	Nome do Caso de Uso
UC003	Acessar menus e seus módulos

Requisitos Não-Funcionais

Identificador do Requisito	Nome do Requisito
RNF001	O aplicativo deve ser desenvolvido em Flutter SDK.

2.3 Iteração 3

Casos de Uso

Identificador do Caso de Uso	Nome do Caso de Uso
UC004	Selecionar praga do módulo

Requisitos Não-Funcionais

Identificador do Requisito	Nome do Requisito
RNF001	O aplicativo deve ser desenvolvido em Flutter SDK.

2.4 Iteração 4

Casos de Uso

Identificador do Caso de Uso	Nome do Caso de Uso
UC005	Acessar tela de apontamentos

Requisitos Não-Funcionais

Identificador do Requisito	Nome do Requisito
RNF001	O aplicativo deve ser desenvolvido em Flutter SDK.

2.5 Iteração 5

Casos de Uso

Identificador do Caso de Uso	Nome do Caso de Uso
UC006	Capturar fotos de amostras

Requisitos Não-Funcionais

Identificador do Requisito	Nome do Requisito
RNF001	O aplicativo deve ser desenvolvido em Flutter SDK.

2.6 Iteração 6

Casos de Uso

Identificador do Caso de Uso	Nome do Caso de Uso
UC007	Georeferenciar amostras

Requisitos Não-Funcionais

Identificador do Requisito	Nome do Requisito
RNF001	O aplicativo deve ser desenvolvido em Flutter SDK.

2.7 Iteração 7

Casos de Uso

Identificador do Caso de Uso	Nome do Caso de Uso
UC008	Navegar entre as telas

Requisitos Não-Funcionais

Identificador do Requisito	Nome do Requisito
RNF001	O aplicativo deve ser desenvolvido em Flutter SDK.

3 Tipos de Teste

3.1 Iteração 1

Objetivo:	Nesta iteração serão testados o mecanismo de a validação do usuário para se conectar ao sistema.
Técnica:	<input checked="" type="checkbox"/> Manual <input type="checkbox"/> Automática
Estágio do teste: <input type="checkbox"/> Integração <input type="checkbox"/> Sistema <input checked="" type="checkbox"/> Unidade <input type="checkbox"/> Aceitação	Abordagem do teste <input type="checkbox"/> Caixa branca <input checked="" type="checkbox"/> Caixa preta
Responsável(is):	Igor Henrique Ramon
Condição de entrada	Usuário existe no banco de dados e ele possui acesso a algum módulo?

Valores válidos	Sim, ele existe no banco de dados e possui um ou mais módulos.
Valores inválidos	Usuário existe no banco mas não possui módulo; Usuário não existe no banco.

3.2 Iteração 2

Objetivo:	Nesta iteração será testado se ao compilar a tela de menu, os menus Entomologia e Auditoria e seus módulos renderizam corretamente.
Técnica:	<input checked="" type="checkbox"/> Manual <input type="checkbox"/> Automática
Estágio do teste: <input type="checkbox"/> Integração <input type="checkbox"/> Sistema <input checked="" type="checkbox"/> Unidade <input type="checkbox"/> Aceitação	Abordagem do teste <input checked="" type="checkbox"/> Caixa branca <input type="checkbox"/> Caixa preta
Responsável(is):	Igor Henrique Ramon
Condição de entrada	Tela de menu com os menus Entomologia e Auditoria com seus módulos como esperado?
Valores válidos	O menu está com os menus e módulos com a codificação em front-end esperada.
Valores inválidos	Menu não tem algum dos menus ou módulos ou a estética da interface não está como esperada.

3.3 Iteração 3

Objetivo:	Nesta iteração será testado se ao clicar em algum módulo da tela menu, será mostrada as pragas corretamente.
Técnica:	<input checked="" type="checkbox"/> Manual <input type="checkbox"/> Automática
Estágio do teste: <input type="checkbox"/> Integração <input type="checkbox"/> Sistema <input checked="" type="checkbox"/> Unidade <input type="checkbox"/> Aceitação	Abordagem do teste <input checked="" type="checkbox"/> Caixa branca <input type="checkbox"/> Caixa preta
Responsável(is):	Pedro Henrique de Sá
Condição de entrada	Pragas apareceram corretamente?
Valores válidos	Sim, todas as pragas do banco de dados apareceram com os valores corretos.
Valores inválidos	Apareceram as pragas mas com valor errado; Não apareceram todos os valores.

3.4 Iteração 4

Objetivo:	Nesta iteração será testado se ao compilar a tela de apontamentos sua estrutura vai aparecer corretamente.
Técnica:	<input checked="" type="checkbox"/> Manual <input type="checkbox"/> Automática
Estágio do teste: <input type="checkbox"/> Integração <input type="checkbox"/> Sistema <input checked="" type="checkbox"/> Unidade <input type="checkbox"/> Aceitação	Abordagem do teste <input checked="" type="checkbox"/> Caixa branca <input type="checkbox"/> Caixa preta
Responsável(is):	Pedro Henrique de Sá
Condição de entrada	Estrutura da tela de apontamentos apareceu corretamente?
Valores válidos	Sim, apareceu todos os campos esperados.
Valores inválidos	Faltou um campo; Não apareceu campos.

3.5 Iteração 5

Objetivo:	Nesta iteração será testado se a função de capturar fotos da tela de apontamentos está funcionando corretamente.
Técnica:	<input checked="" type="checkbox"/> Manual <input type="checkbox"/> Automática
Estágio do teste: <input type="checkbox"/> Integração <input type="checkbox"/> Sistema <input checked="" type="checkbox"/> Unidade <input type="checkbox"/> Aceitação	Abordagem do teste <input checked="" type="checkbox"/> Caixa branca <input type="checkbox"/> Caixa preta
Responsável(is):	Pedro Henrique de Sá
Condição de entrada	Ao clicar no ícone de tirar foto, a câmera do celular do usuário é ligada?
Valores válidos	Sim.
Valores inválidos	Não.

3.6 Iteração 6

Objetivo:	Nesta iteração será testada se a captura de fotos de amostra está salvando o local onde foi tirada a foto corretamente.
Técnica:	<input checked="" type="checkbox"/> Manual <input type="checkbox"/> Automática

Estágio do teste: <input type="checkbox"/> Integração <input type="checkbox"/> Sistema <input checked="" type="checkbox"/> Unidade <input type="checkbox"/> Aceitação	Abordagem do teste <input checked="" type="checkbox"/> Caixa branca <input type="checkbox"/> Caixa preta
Responsável(is):	Pedro Henrique de Sá
Condição de entrada	O local onde as capturas de fotos de amostras foram salvados corretamente?
Valores válidos	Sim.
Valores inválidos	Não.

3.7 Iteração 7

Objetivo:	Nesta iteração serão testados as rotas entre as telas do aplicativo
Técnica:	<input checked="" type="checkbox"/> Manual <input type="checkbox"/> Automática
Estágio do teste: <input type="checkbox"/> Integração <input type="checkbox"/> Sistema <input checked="" type="checkbox"/> Unidade <input type="checkbox"/> Aceitação	Abordagem do teste <input checked="" type="checkbox"/> Caixa branca <input type="checkbox"/> Caixa preta
Responsável(is):	Pedro Henrique de Sá
Condição de entrada	Todas as rotas de navegação entre telas existem e estão corretas no aplicativo?
Valores válidos	Sim, existem e estão corretas.
Valores inválidos	Não existem todas; Não estão corretas.

4 Recursos

De extrema importância para o bom andamento dos testes, os recursos a serem utilizados durante os testes são descritos nessa seção. Os recursos estão divididos nas subseções que se seguem.

4.1 Ambiente de Teste – Software & Hardware

Para testar os requisitos do projeto foi utilizada a IDE Visual Studio Code, com a instalação e configuração da extensão do Flutter e as compilações de testes foram realizadas por meio da integração que a IDE fornece em executar o aplicativo no browser Google Chrome, no sistema operacional Windows 10.

4.2 Ferramentas de Teste

Na primeira etapa do projeto os testes foram realizados manualmente, então não houve ferramentas de teste.

5 Cronograma

Número da iteração do teste	Data de conclusão	Autor
1 e 2	26/10/21	Igor Henrique Ramon
3 e 4	27/10/21	Pedro Henrique de Sá
5, 6 e 7	28/10/21	Pedro Henrique de Sá