

## **Trabalho A3 – Teste de Software**

### **UC Gest3o e Qualidade de Software**

Diego Passos - 12720111252  
Giovanna Santana - 1272023664

Salvador, 2022

## 1. Ferramenta de teste: *jUnit*

O *jUnit* é um framework open-source que facilita a criação de testes automatizados em Java, verificando se as funcionalidades de classes e seus métodos estão corretos.

O Framework funciona com base em anotações, essas anotações indicam se um método é de teste ou não, se o método deve ser executado antes/depois da classe, também indicam se a partir da classe é disparada a execução de demais classes de teste. Toda classe de teste deve ter “Test” no final para que seja reconhecido pelo framework.

## 2. Casos de teste do aplicativo em desenvolvimento

Número	Cenário	Pré-requisito	Procedimento	Resultado ‘Esperado
1	Cadastro de Usuário	-Estar conectado a internet; -Não possuir cadastro no aplicativo;	1- Acessar a interface de login do aplicativo; 2- Clicar em “Registre-se Aqui”; 3- Preencher os campos solicitados; 4- Clicar em “Salvar”.	O aplicativo deve redirecionar para a interface equivalente ao seu perfil, contendo seu nome, email e foto.
2	Autenticação do Usuário (Login)	-Possuir cadastro no aplicativo; -Estar conectado com a internet;	1 - Acessar a interface de login do aplicativo; 2 - Preencher os campos: email e senha cadastrados; 3 - Clicar em “Entrar”;	A aplicação irá encaminhar o usuário à tela do seu próprio perfil, contendo suas informações pessoais.
3	Deslogar	- Possuir cadastro no aplicativo; - Estar autenticado no aplicativo;	1 - Acessar a interface de perfil do aplicativo; 2 - Clicar em “Deslogar”;	Encaminhará para a interface inicial de login.
4	Visualizar tela com o Mapa	- Possuir cadastro no aplicativo;	1 - Clicar no ícone “Mapa” na tela principal do	Exibir uma tela contendo o mapa da

		- Estar autenticado no aplicativo;	aplicativo;	localização com base no GPS.
--	--	------------------------------------	-------------	------------------------------

Número	Cenário	Pré-requisito	Procedimento	Resultado Esperado
5	Visualizar local atual do usuário	-Possuir cadastro no aplicativo; -Estar autenticado no aplicativo; -Permissão para acessar localização	1 - Acessar a interface do mapa. 2 - Clicar no botão de Localização na parte superior direita do mapa.	Exibir a posição atual do usuário no mapa.
6	Verificar as informações do tráfego	-Possuir cadastro no aplicativo; -Estar autenticado no aplicativo; -Permissão para acessar localização	1 - Clicar no ícone “Configuração” na tela principal do aplicativo; 2 - Clicar no botão de tráfego para ligar as informações. 3 - Clicar no botão de “Salvar” para manter as configurações salvas no dispositivo.	Exibir na tela do mapa as informações sobre o tráfego local.
7	Verificar mapa na versão Satélite	-Possuir cadastro no aplicativo; -Estar autenticado no aplicativo;	1 - Clicar no ícone “Configuração” na tela principal do aplicativo; 2 - Clicar na opção “Satélite” 3 - Clicar no botão de “Salvar” para manter as configurações salvas no dispositivo.	Exibir o mapa em formato Satélite.

Número	Cenário	Pré-requisito	Procedimento	Resultado Esperado
8	Verificar o mapa na versão Vetorial	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Possuir cadastro no aplicativo;</li> <li>- Estar autenticado no aplicativo;</li> </ul>	1 - Clicar no ícone “Configuração” na tela principal do aplicativo; 2 - Clicar na opção “Vetorial” 3 - Clicar no botão de “Salvar” para manter as configurações salvas no dispositivo.	Exibir o mapa no formato Vetorial.
9	Validação de Email	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estar conectado a internet;</li> <li>- Não possuir cadastro no aplicativo;</li> </ul>	1 - Acessar a interface de login do aplicativo; 2 - Clicar em “Registre-se Aqui”; 3 - Preencher o campo de email; 4 - Clicar em “Salvar”	O Aplicativo deverá verificar se o email apresentado possui o formato padrão, caso não, mostrar mensagem de erro.
10	Validação de Senha	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Estar conectado a internet;</li> <li>-Não possuir cadastro no aplicativo;</li> </ul>	1 - Acessar a interface de login do aplicativo; 2 - Clicar em “Registre-se Aqui”; 3 - Preencher o campo de senha 4 - Clicar em “Salvar”	O Aplicativo deverá verificar se a senha apresentada possui no mínimo 6 dígitos, caso não, mostrar mensagem de erro.

11	Verificação de permissão	-Possuir cadastro aplicativo; no -Estar autenticado aplicativo; no	1- Acessar a tela principal do aplicativo; 2- Clicar no ícone do Mapa.	O Aplicativo deverá mostrar uma mensagem solicitando o uso da localização do usuário, caso negado, mostrar mensagem de erro..
----	--------------------------	---	---	---

Número	Cenário	Pré-requisito	Procedimento	Resultado Esperado
12	Localização em tempo real	-Possuir cadastro aplicativo; no -Estar autenticado aplicativo; no	1 - Acessar a tela principal do aplicativo; 2 - Clicar no Ícone do Mapa; 3 - Permissão concedida para uso de localização.	A localização do dispositivo será mostrado em tempo real em um intervalo máximo de 5 segundos.
13	Email e Senha autenticados	-Possuir cadastro aplicativo. no	1- Acessar a tela de login do aplicativo; 2- Preencher email e senha; 3- Apertar no botão "Entrar"	O Aplicativo deverá direcionar o usuário a tela de login.
14	Email ou Senha não autenticados	-Não possuir cadastro aplicativo. no	1- Acessar a tela de login do aplicativo; 2- Preencher email e senha; 3- Apertar no botão "Entrar"	O Aplicativo deverá mostrar uma mensagem de erro.

15	Email ou Senha não preenchido	-Não preencher algum dos campos.	1 - Acessar a tela de login do aplicativo; 2 - Preencher email e/ou senha; 3 - Apertar no botão "Entrar"	O aplicativo solicitará que os dados sejam preenchidos.
----	-------------------------------	----------------------------------	--	---

### 3. Referências

1. <https://mari-azevedo.medium.com/qualidade-e-junit-introduzindo-automatiza%C3%A7%C3%A3o-de-testes-unit%C3%A1rios-do-seu-software-java-no-dia-a-dia-849611de5574>
2. <https://www.devmedia.com.br/junit-tutorial/1432>