

Plano de Testes

GAMEZone

Eduardo Baldan Alves

Outubro/2022

Sumário

1.1	OBJETIVOS	3
1.2	ESCOPO	3
2.	REQUISITOS A TESTAR.....	3
2.1	TESTE DE LOGIN	3
3.	ESTRATÉGIA DE TESTE.....	3
3.1	TIPOS DE TESTE	3
3.1.1	<i>Teste da Interface do Usuário.....</i>	<i>4</i>
3.2	FERRAMENTAS	4
4.	RECURSOS	4
4.1	SISTEMA	5
5.	CRONOGRAMA.....	5
6.	AVALIAÇÃO CASO DE TESTE	5
7.	CASO DE TESTES	5
7.1	E-MAIL NÃO ENCONTRADO	5
7.2	SENHA INCORRETA	6
7.3	E-MAIL E SENHA CORRETOS E REDIRECIONADO PARA TELA DE HOME	6
7.4	TODOS TESTES REALIZADOS DE FORMA AUTOMATIZADA.....	6

Introdução

1.1 Objetivos

Esse documento do Plano de Testes da plataforma GAMEZone compõe-se dos seguintes objetivos:

- Identificar informações de projeto existentes e os componentes de software que devem ser testados.
- Testar login de acesso do usuário cadastrado.
- 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.

1.2 Escopo

Os testes que serão realizados na plataforma GAMEZone serão os testes de navegabilidade, verificando a interação do usuário com a plataforma:

1. Verificar o comportamento da funcionalidade de LOGIN;
2. Verificar quando o usuário é inexistente;
3. Verificar quando a senha é incorreta;
4. Verificar quando inserido usuário e senha validos;
5. Verificar se a página é direcionada para a tela HOME.

2. Requisitos a Testar

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

2.1 Teste de LOGIN

- Na página inicial da plataforma deve-se interagir com o campo e-mail e senha, clicar em Login, e verificar se o usuário é retornado para tela HOME.

3. Estratégia de Teste

3.1 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.

3.1.1 Teste da Interface do Usuário

Objetivo do Teste:	<p>Verificar o seguinte:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ A navegação através dos alvos de teste acontece como o esperado, sem apresentar nenhum erro.▪ Mensagem de “usuário não encontrado”.▪ Mensagem de “senha incorreta”.▪ Mensagem de “Bem-vindo”, quando inserido usuário e senha corretos.▪ Usuário redirecionado para tela de HOME.▪ 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.

3.2 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

4. Recursos

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

4.1 Sistema

A tabela seguinte expõe os recursos do sistema para o projeto de teste.

Recursos do Sistema
Código automatizador de Teste com Eclipse IDE Java, Selenium e JUnit
Repositório de Testes 1 Notebook SONY VAIO c/ COREi5

5. CRONOGRAMA

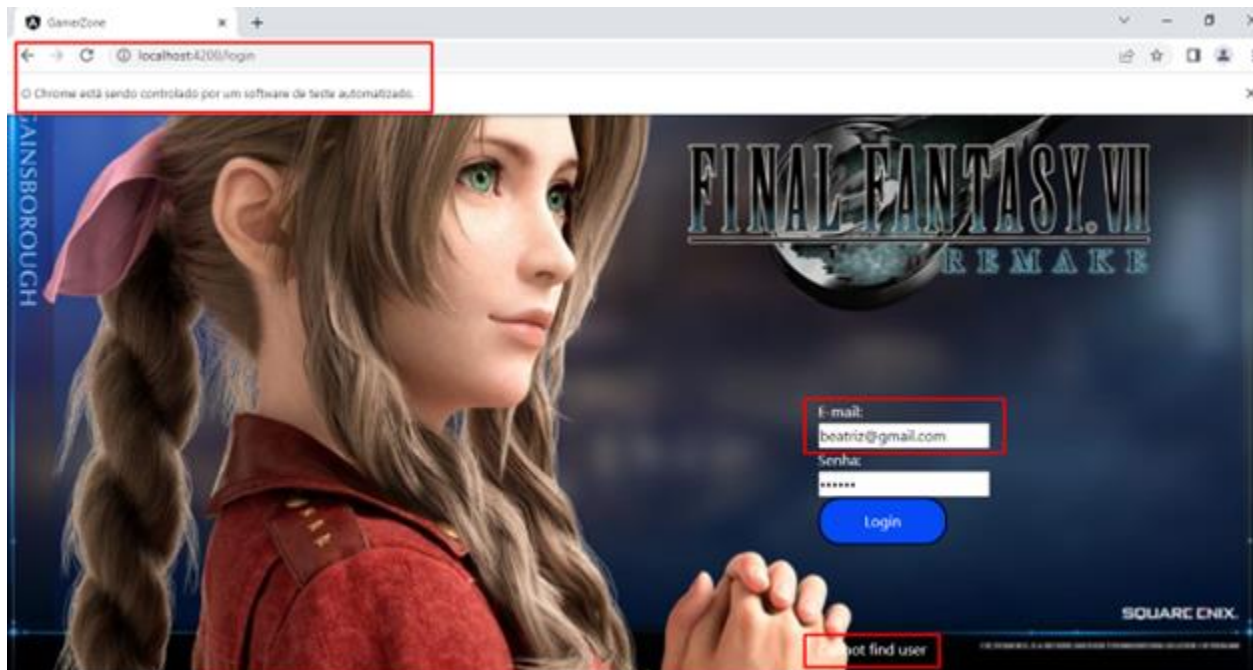
Tarefa	Data de Início	Data de Término
Planejar Teste	11/10/2022	11/10/2022
Executar Teste	11/10/2022	11/10/2022
Avaliar Teste	11/10/2022	11/10/2022

6. Avaliação caso de Teste

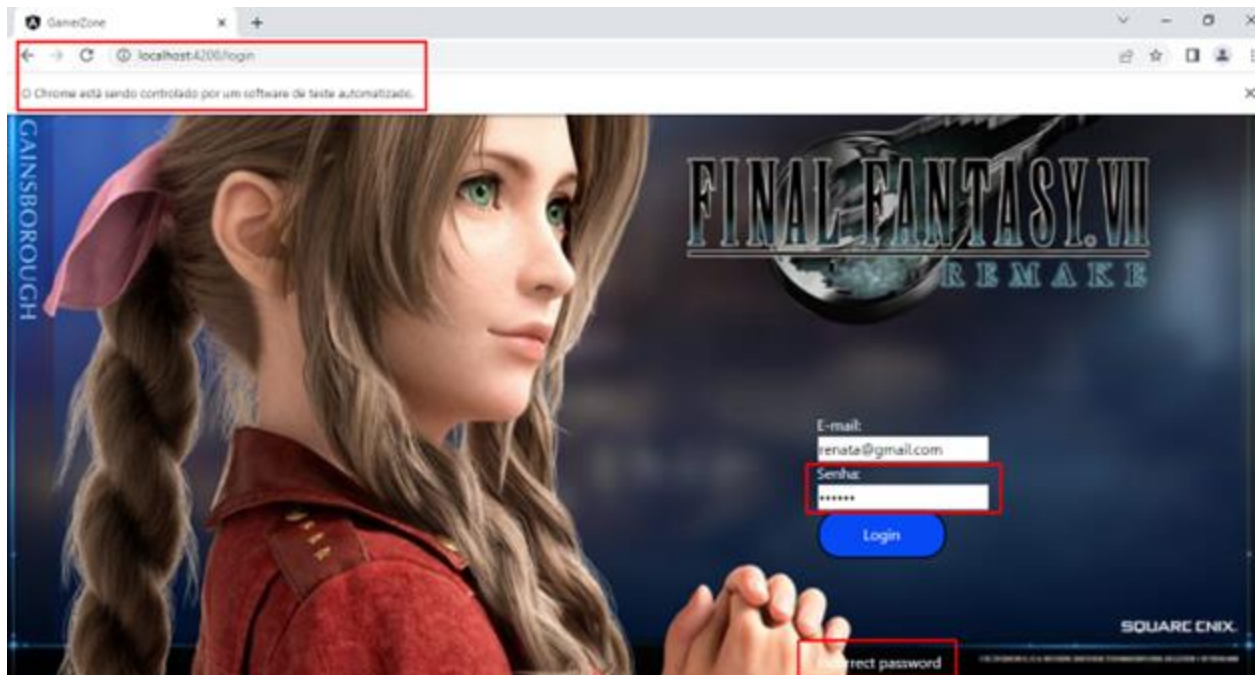
Testes realizados com sucesso na página GAMEZone. Caso de TESTE

7. CASO de TESTES

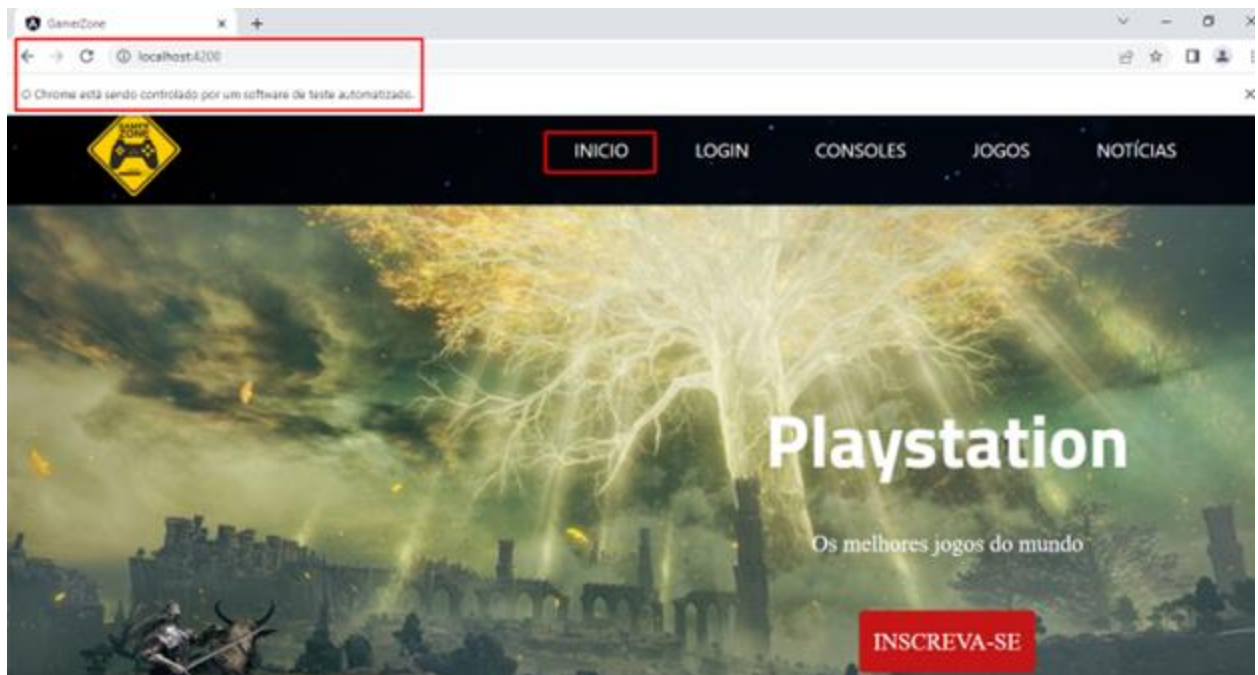
7.1 E-mail não encontrado



7.2 Senha incorreta



7.3 E-mail e senha corretos e redirecionado para tela de HOME



7.4 Todos testes realizados de forma automatizada.