

# **Plano de Testes**

## **GameMania - *LOGIN***

**FRANCISCO GORGONHO**  
**OUTUBRO DE 2022**

# Índice

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>3</b>
1.1 OBJETIVOS .....	3
1.2 ESCOPO .....	3
<b>2. REQUISITOS A TESTAR .....</b>	<b>4</b>
2.1 TESTE DA API LOGIN .....	4
<b>3. ESTRATÉGIA DE TESTE .....</b>	<b>5</b>
3.1 TIPOS DE TESTE .....	5
3.1.1 <i>Teste da Interface do Usuário</i> .....	5
3.2 FERRAMENTAS .....	5
<b>4. RECURSOS .....</b>	<b>6</b>
4.1 SISTEMA .....	6
<b>5. CRONOGRAMA .....</b>	<b>7</b>
<b>6. AVALIAÇÃO CASO DE TESTE .....</b>	<b>8</b>
6.1 CASO DE TESTE E-MAIL INEXISTENTE .....	8
6.2 CASO DE TESTE SENHA INEXISTENTE .....	9
6.3 CASO DE SENHA MUITO CURTA .....	9
6.4 CASO DE TESTE E-MAIL E SENHA EXISTENTE .....	10

## **1. Introdução**

### **1.1 Objetivos**

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

- Identificar informações de projeto existentes e os componentes de software que devem ser testados.
- Testar o acesso de usuário pelo Login no site GameMania.
- 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 GameMania 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 digitar e-mail inexistente;
3. Verificar quando o usuário digitar senha curta;
4. Verificar quando o usuário digitar senha inexistente;
5. Verificar quando o usuário digitar e-mail e senha existente redirecionando a página 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 da API Login**

- Na página inicial da plataforma o usuário deve interagir com a API Login, onde o usuário deve digitar e-mail válido e senha válida, sendo redirecionado para a página HOME.

### 3. Estratégia de Teste

#### 3.1 Tipos de Teste

Os tópicos abaixo são definidos como funções específicas que um usuário final do sistema supostamente executará ao usar a aplicação, tais como adicionar ou modificar uma dada informação.

##### 3.1.1 Teste da Interface do Usuário

Objetivo do Teste:	Verificar o seguinte: <ul style="list-style-type: none"><li>▪ A navegação através dos alvos de teste acontece como o esperado, sem apresentar nenhum erro;</li><li>▪ Mensagem de “Usuário Inexistente”, quando inserido e-mail não cadastrado;</li><li>▪ Mensagem de “Senha Incorreta”, quando inserida senha não cadastrada;</li><li>▪ Redirecionamento para a página Home quando usuário digitar e-mail e senha existentes;</li><li>▪ Objetos e características da janela, tais como menus, tamanho, posição, estado e foco conformam-se aos padrões.</li></ul>
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	LibreOffice Writer	The Document Foundation
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, com Selenium e JUnit
Repositório de Testes 1 Notebook Dell i5

## 5. Cronograma

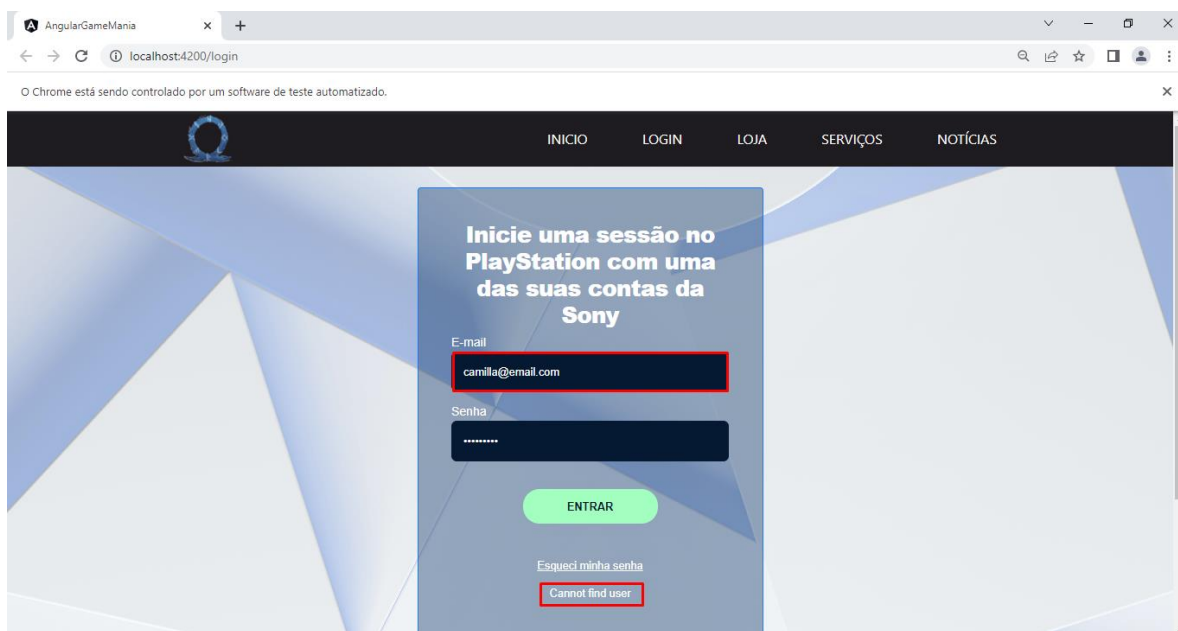
Tarefa	Data de Início	Data de Término
Planejar Teste	11/10/2022	11/10/2022
Executar Teste	11/10/2022	11/10/2022
Avaliar Teste	11/10/2022	11/10/2022

## 6. Avaliação Caso de Teste

O teste foi executado com sucesso

### 6.1 Caso de Teste E-mail inexistente

**Especificações:** Deverá mostrar a mensagem: “Cannot find User”.

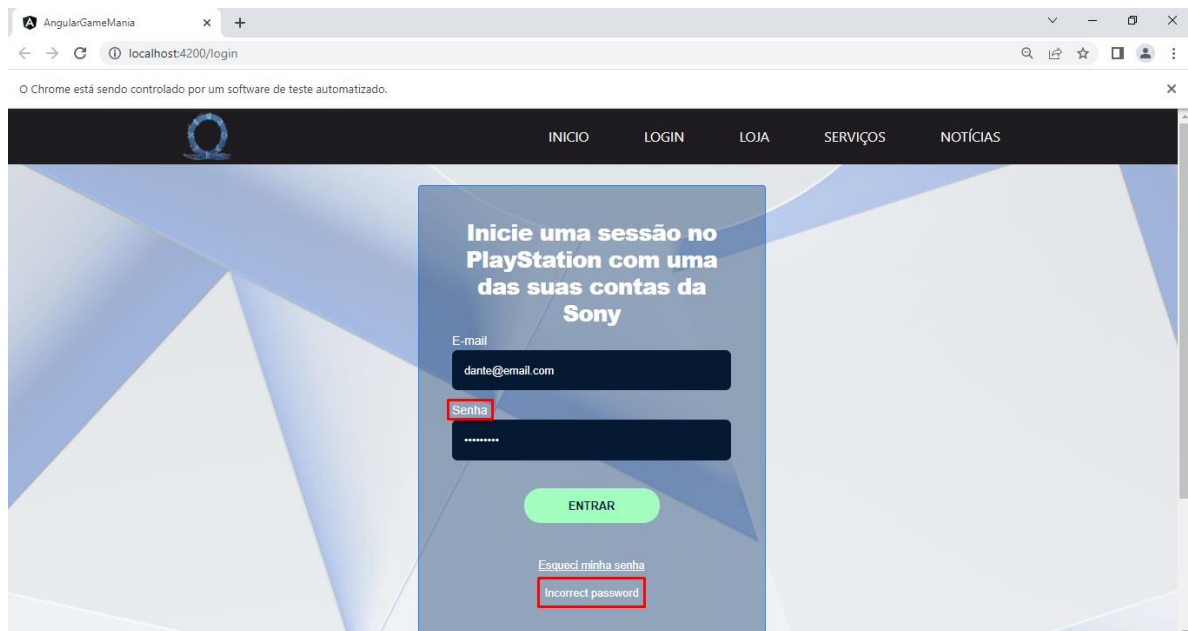


✓ **Status do teste:** Bem sucedido.



## 6.2 Caso de Teste Senha inexistente

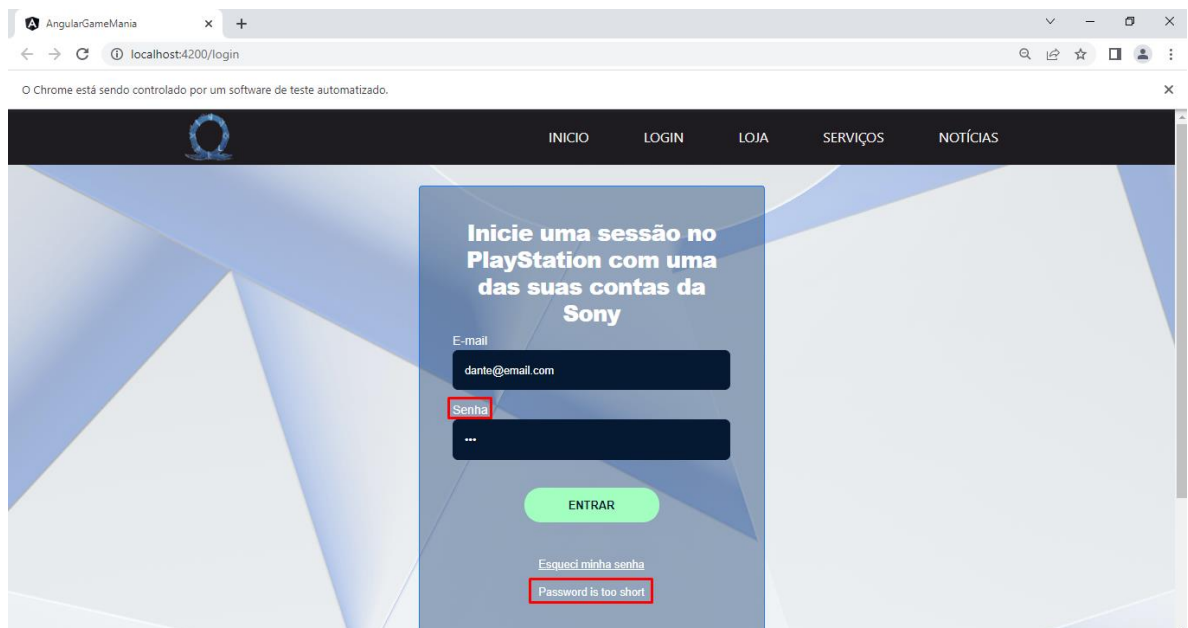
**Especificações:** Deverá mostrar a mensagem: **“Incorrect password”**.



✓ **Status do teste:** Bem sucedido.

## 6.3 Caso de Senha muito curta

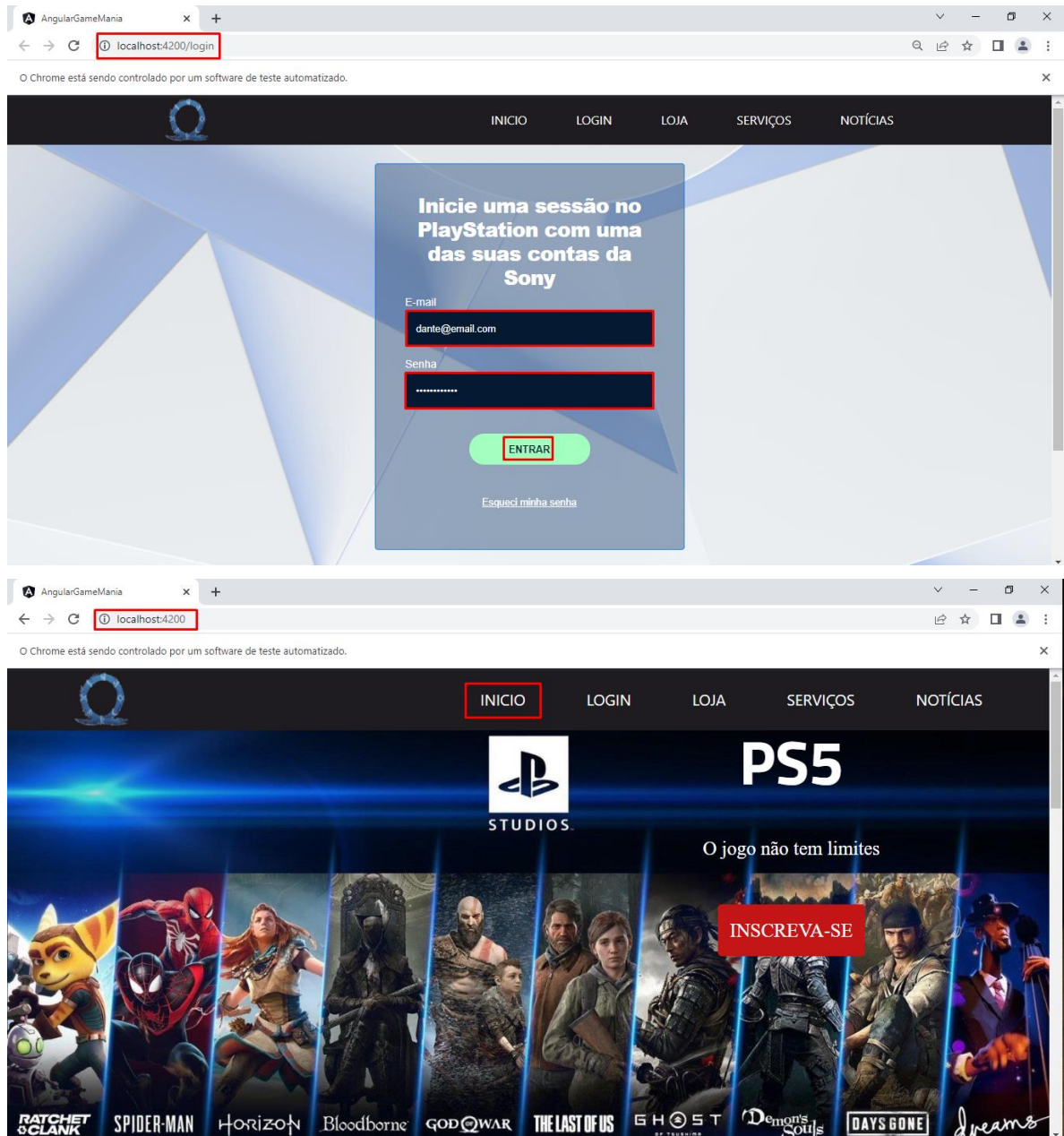
**Especificações:** Deverá mostrar a mensagem **“Passwords is too short”**.



✓ **Status do teste:** Bem sucedido.

## 6.4 Caso de Teste E-mail e Senha existente

**Especificações:** Deverá redirecionar o usuário para a página Home.



✓ **Status do teste:** Bem sucedido.