Caso de Testes

GameVag

Versão *1.0.1*

**Integrantes da Equipe**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | **Cargo Ocupado** |
| Bruno Marques França Araújo | Programador |
| Deborah Oliveira da Silva | Analista de Requisitos |
| Matheus Gavelli Soares | Designer |
| Thiago Almeida Gonçalves | Analista de Projeto |

**Histórico de Alterações**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 03/12/2020 | 1.0.1 | Elaboração do Documento | Bruno Marques Araújo |

Conteúdo

1 Introdução 5

2 Casos de Testes 5

2.1 Funcional 5

Transferência 5

3 Procedimentos de Testes 5

3.1 Funcional 6

# Introdução

Este documento descreve os casos e os procedimentos de testes do sistema *GameVag*, com o objetivo de definir **como** serão realizados os testes

# Casos de Testes

Esta seção descreve os casos de teste empregados na execução dos testes. Os casos de testes definem todos os testes a serem realizados, com suas pré e pós-condições, passos específicos, critérios de sucesso, estratégia de teste, procedimentos, requisitos e planilha de testes associadas.

## Funcional

### Transferência

|  |  |
| --- | --- |
| [CT001] Execução do Jogo | |
| **Descrição: Fase Inicial do Game** | |
| **Requisito(s) Associado(s):** *Acesso a máquina com a instalação do aplicativo RPGMAKER* | |
| **Pré-Condições**:   * *Instalação do GameVag* * *Máquina que suporte a engine* | **Pós-Condições:**   * *Mínimo conhecimento na engine* * *Mapeamento do cenário UNIVAG* * *...* |
| **Critérios de sucesso:**   1. *Semelhança com a ambientação do campus da UNIVAG* 2. *Interação de objetos com o mapa* 3. *Comandos executados corretamente.* | |

A seguir é apresentado um exemplo de um caso de testes para o caso de uso Realizar doc, que implica numa transferência de fundos entre contas correntes.

|  |  |
| --- | --- |
| [CT001] Realizar Movimentação | |
| **Descrição:** *Dentro do jogo, análise de objetos e interações* | |
| **Pré-Condições**:   * *Mapeamento parcial pronto* | **Pós-Condições:**   * *Interações parcialmente feitas* |
| **Critérios de sucesso:**   * *Mapeamento Feito* | |

# Procedimentos de Testes

Esta seção descreve os procedimentos de teste empregados na execução dos testes. Os procedimentos de testes indicam como o ambiente deve estar configurado e as ferramentas de apoio aos testes que devem ser empregadas para execução dos testes. Além disso, os procedimentos de testes definem técnicas (passos) a serem observadas e executadas durante a execução dos casos de testes que se baseiam nesses procedimentos.

## Funcional

|  |
| --- |
| [PT001] Final |
| **Descrição:** *Na fase final do jogo. Ambiente final pronto* |
| **Configuração inicial do ambiente:**  Configuração da(s) máquina(s): *Máquina com acesso internet e está já alocado na página web*  Massa de dados: *Página web, já implementada com o jogo*  Periféricos necessários:*Mouse e Teclados*  Rede*: Acesso a internet*    ….. |