Plano de Testes

SENAI-SP

Turma 15

Gean João A. da Silva

Índice

1. Introdução 3

1.1 Objetivos 3

1.2 Escopo 3

2. Requisitos a Testar 3

2.1 Teste da Função de Busca de Cursos 3

3. Estratégia de Teste 3

3.1 Tipos de Teste 3

3.1.1 Teste da Interface do Usuário 3

3.2 Ferramentas 4

4. Recursos 4

4.1 Sistema 4

5. Cronograma 4

# Introdução

## Objetivos

Esse documento do Plano de Testes do site de e-commerce “GAME MANIA” compõe-se dos seguintes objetivos:

• Identificar informações de projeto existentes e os componentes de software que devem ser testados.

• Listar os Requisitos a testar recomendados.

• 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 no site de e-commerce “GAME MANIA” serão os testes de navegabilidade, verificando a interação do usuário com a plataforma:

1. Verificar o comportamento da funcionalidade da página de login.

# Requisitos a Testar

A Estratégia de Testes visa identificar aqueles itens (caso de uso, requisitos funcionais e não funcionais) que foram identificados como alvos de teste.

## Teste da Função de Busca de Cursos

Na página inicial do site deve-se interagir com o ícone de login, clicar, e verificar se será redirecionado para a página de login, sem anormalidades.

# Estratégia de Teste

## Tipos de Teste

## Teste da Interface do Usuário

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo do Teste: | Verificar o seguinte:   * A navegação através dos alvos de teste acontece como o esperado, sem apresentar nenhum erro * 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. |

## 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 |

# 

# 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 |
| — Java, com Selenium e JUnit |
| Repositório de Testes |
| —1 PC   1. PC para desenvolvimento dos Testes |
|  |

# 

# Cronograma

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tarefa** | **Data de Início** | **Data de Término** |
| Planejar Teste | 06 / 12/2022 | 06 / 12 /2022 |
| Executar Teste | 06/ 12 /2022 | 06 / 12 /2022 |
| Avaliar Teste | 06 /12 /2022 | 06/ 12 /2022 |