

## Plano de Testes de Usabilidade

Para a realização dos testes de usabilidade, selecionaremos, inicialmente, o responsável de qualidade que executará as funcionalidades da aplicação.

O método utilizado para realização dos testes será a modalidade remota e a ferramenta que definimos para a execução das funcionalidades durante os testes foi a gravação de tela, na qual utilizaremos os seguintes recursos (sendo necessário ou não):

- Compartilhamento de tela;
- Gravação do teste;
- Participação de observadores;
- Reprodução de áudio e vídeo;
- Envio de mensagens e arquivos via chat;
- Pode ser acessada nos sistemas operacionais Windows, Mac e Linux;
- Pode ser acessada via web com uma conta da Microsoft;
- Pode ser acessada de computadores e dispositivos móveis.

## Roteiro de Testes de Usabilidade

Os testes seguirão um roteiro auto instrutivo que servirá de guia para os usuários, a fim de facilitar sua experiência na utilização da aplicação. Com isso, para cada página do site há uma instrução inicial de usabilidade às quais deverão seguir, mas não se restringindo às tais.

**Página inicial:** Visualização das informações da página inicial e interação com o menu hambúrguer para acesso às páginas da aplicação.

**Cadastro:** Clique no botão 'Registrar', insira os dados solicitados (nome, sobrenome, e-mail e definição de senha) e clique no botão 'Registrar'.

**Login:** Clique em 'Entrar', insira o nome de usuário, insira a senha e clique no botão 'Entrar'.

**Agendamento:** Clique em 'Agendamento' e selecione a opção desejada (Novo Agendamento, data e número de jogadores).

Espera-se que a experiência dos usuários ocorra de forma satisfatória e que a aplicação atenda ao proposto nos requisitos inicialmente estabelecidos.