

TESTE DE SOFTWARE

O plano de teste tem o intuito de criar um fluxo de teste do que se pede, do resultado esperado e do resultado real da aplicação. Com a criação do plano de teste o time terá um controle maior de quais funcionalidades estão de acordo e quais estão gerando um resultado não desejado (bug).

É recomendado que durante a execução do plano de teste todos os passos sejam gravados, para assim, gerar evidências e auxiliar aos desenvolvedores, caso tenham dificuldade em encontrar o fluxo de passos até o bug.

Legenda: Resultado Verde = Step aprovado | Resultado Vermelho = Bug/ Necessidade de melhoria.

Plano de teste: Efetuando um cadastro

PLANO DE TESTE	RESULTADO ESPERADO	RESULTADO
Clicando no campo 'Nome'	Quando o usuário clicar no campo "Nome" deverá ser possível preencher o nome do usuário	
Clicando no campo 'Email'	Quando o usuário clicar no campo "Email" - deverá ser possível inserir o email desejado, desde que seja válido com @email.com	
Clicando no campo 'Senha'	Quando o usuário clicar no campo "Senha" -deverá ser possível inserir a senha desejada	
Clicando no campo 'Registrar'	Quando o usuário clicar no campo "Registrar" o cadastro realizado pelo usuário deverá ser salvo	

Plano de teste: Efetuando Login

PLANO DE TESTE	RESULTADO ESPERADO	RESULTADO
Clicando no campo 'Email'	Quando o usuário clicar no campo "Email" - deverá ser possível inserir o email que foi cadastrado na aplicação.	
Clicando no campo 'Senha'	Quando o usuário clicar no campo "Senha" deverá ser possível informar a senha que foi cadastrada na aplicação;	
Clicando no campo 'Login'	Quando o usuário clicar no campo "Login" o usuário deverá ser redirecionado para a page de agendamento.	

Plano de teste: Realizando um Agendamento

PLANO DE TESTE	RESULTADO ESPERADO	RESULTADO
Clicando no botão 'Mais'	Quando o usuário clicar no botão "Mais" deverá ser exibido uma página com opções de data, número de jogadores e equipe.	
Clicando no campo 'Nº de Jogadores'	Quando o usuário clicar no campo "Nº de Jogadores" deverá ser possível informar a o número de jogadores.	
Clicando no campo 'Equipe'	Quando o usuário clicar no campo "Equipe" o usuário deverá poder preencher o nome da equipe que desejar	
Clicando no botão 'Salvar'	Quando o usuário clicar no botão "Salvar" então todas as informações preenchidas deverão ser salvas.'	

