



Sistema de Casos de teste

Bruno Ferys

Dênio Brasileiro

Júlio Melo

Marcílio Neto

2. CASOS DE TESTE

2.1. Cadastro

2.1.1 Cadastro realizado com sucesso

Descrição: O usuário deve preencher corretamente todos os campos necessários para que o cadastro seja efetuado corretamente.

Pré-Condições:

- O usuário preencher todos os campos obrigatórios
- Login não utilizado por outro usuário
- CPF nunca cadastrado
- Dispositivo com acesso a internet e suporte a interface gráfica de qualquer sistema.

Pós-Condições:

- O cadastro é concretizado com sucesso.

Dados a informar:

- Dados obrigatórios: Nome, senha e CPF.

Prioridade de testes: Alta.

2.1.2 CPF não disponível

Descrição: O usuário tenta se cadastrar com um CPF já existente no banco de dados.

Pré-Condições:

- O usuário preencher todos os campos obrigatórios
- Login não utilizado por outro usuário
- CPF já cadastrado anteriormente
- Dispositivo com acesso a internet e suporte a interface gráfica de qualquer sistema.

Pós-Condições:

- O CPF utilizado já consta no banco de dados, o cadastro não terá sucesso.

Dados a informar:

- Dados obrigatórios: Nome, senha e CPF(existente).

Prioridade de testes: Alta.

2.2. Login

2.2.1 Login correto

Descrição: O usuário preenche corretamente todos os campos obrigatórios para acessar o sistema.

Pré-Condições:

- Logine senha já cadastrados no banco de dados do sistema
- Dispositivo com acesso a internet e suporte a interface gráfica de qualquer sistema.

Pós-Condições:

- Feito o Login, o usuário terá acesso às salas e apostas.

Dados a informar:

- Dados obrigatórios: Login e senha.

Prioridade de testes: Alta.

2.2.2 Login não existente

Descrição: O usuário preenche todos os campos obrigatórios para acessar sua conta, mas o Login não consta no banco de dados do sistema.

Pré-Condições:

- Login não cadastrado no banco de dados do sistema
- Dispositivo com acesso a internet e suporte a interface gráfica de qualquer sistema.

Pós-Condições:

- Não há cadastro do Login informado, verifique o que pode estar errado ou realize cadastro.

Dados a informar:

- Dados obrigatórios: Login(não existente) e senha.

Prioridade de testes: Média.

2.3 Gerenciamento de conta

2.3.1 Excluir conta

Descrição: O usuário deseja excluir sua conta.

Pré-Condições:

- Utilizara senha
- Dispositivo com acesso a internet e suporte a interface gráfica de qualquer sistema.

Pós-Condições:

- Inatividade do usuário.

Dados a informar:

- Dados obrigatórios: Marcar a opção de desativar a conta e senha.

Prioridade de testes: Média.

2.4 Adquirir moeda de aposta

2.4.1 Comprar moeda do jogo

Descrição: O usuário deseja adquirir moedas de aposta.

Pré-Condições:

- Preencher todos os dados necessários para efetuar a compra
- Dispositivo com acesso a internet e suporte a interface gráfica de qualquer sistema.

Pós-Condições:

- Moeda adicionada à conta do usuário.

Dados a informar:

- Dados obrigatórios: Número, Bandeira, Código de segurança e Data de validade do cartão utilizado.

Prioridade de testes: Alta.

2.5 Apostar

2.5.1 Aposta bem-sucedida

Descrição: O usuário desejar apostar.

Pré-Condições:

- Preencher todos os dados necessários para o modo e quantia escolhida de aposta
- Ter disponibilidade, na sua conta, do dinheiro total escolhido para apostar
- Dispositivo com acesso a internet e suporte a interface gráfica de qualquer sistema.

Pós-Condições:

- Aposta realizada com sucesso.

Dados a informar:

- Dados obrigatórios: Modo de aposta e valor da aposta.

Prioridade de testes: Alta.

2.5.2 Valor da aposta superior ao disponível

Descrição: O usuário tenta apostar uma quantia de Moedas de aposta maior que a existente em sua conta.

Pré-Condições:

- Preencher a quantia escolhida de aposta maior que o disponível
- Dispositivo com acesso a internet e suporte a interface gráfica de qualquer sistema.

Pós-Condições:

- Valor da aposta ultrapassou o limite existente na conta. Tente novamente com um valor mais baixo.

Dados a informar:

- Dados obrigatórios: Modo de aposta e valor da aposta(maior).

Prioridade de testes: Alta.

2.6 Localizar salas desejadas

2.6.1 Buscar salas de Bolão pelo seu código

Descrição: O usuário pretende achar uma sala de bolão que já possua o código dessa.

Pré-Condições:

- Preencher todos os dados necessários para localizar a sala
- Dispositivo com acesso a internet e suporte a interface gráfica de qualquer sistema.

Pós-Condições:

- Usuário conectado à sala, podendo visualizar ou apostar nessa.

Dados a informar:

- Dados obrigatórios: Código da Sala de Bolão e senha(caso exista).

Prioridade de testes: Média..