

**Universidade Estadual de Campinas**

**Plano de Teste**

**Limeira  
2017**

## PLANO DE TESTE

| HISTÓRICO DE REVISÕES |          |  |                          |
|-----------------------|----------|--|--------------------------|
| Revisão               | Data     | Descrição  | Autor                    |
| 01                    | 31/05/17 | Elaboração da primeira versão do documento.                    | Marina Balsamão Percebão |
| 02                    | 06/06/17 | Primeira versão do roteiro de testes.                          | Marina Balsamão Percebão |
| 03                    | 08/06/17 | Finalização do roteiro de testes e elaboração das estratégias. | Marina Balsamão Percebão |

### Sumário

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| 1. Introdução .....           | 3  |
| 2. Roteiro de Teste .....     | 4  |
| 3. Estratégias .....          | 12 |
| 3.1 Teste Unitário .....      | 12 |
| 3.2 Teste de Integração ..... | 12 |
| 3.3 Teste de Sistema .....    | 12 |
| 3.4 Teste de Aceite .....     | 12 |

## **1. Introdução**

O objetivo deste trabalho é a implementação de um jogo desenvolvido em Java similar ao Jogo da Velha. Este documento especifica o plano de testes que serão desenvolvidos no jogo. Aqui explicaremos detalhadamente quais testes serão feitos e as estratégias utilizadas na realização dos testes. Os encarregados pelos testes são os programadores Marina Percebão e Guilherme Machado.

## 2. Roteiro de Teste

|                     |  |
|---------------------|--|
| ID:                 | 1  |
| Caso de teste:      | Escolha da primeira opção do campeonato (2 jogadores). |
| Dados de teste:     | É selecionada a primeira opção da tela inicial.        |
| Resultado esperado: | Aparecer tela de cadastro.                             |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 2   |
| Caso de teste:      | Cadastro de jogadores.                            |
| Dados de teste:     | Será inserido o nome e a idade de dois jogadores. |
| Resultado esperado: | Cadastro efetuado e aparecer a tela de jogo.      |

|                     |  |
|---------------------|--|
| ID:                 | 3  |
| Caso de teste:      | Teste do jogo  |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que o primeiro jogador, representado por "X", ganhe a partida.            |
| Resultado esperado: | Aparecer uma nova tela com o nome do vencedor, que neste caso, é o primeiro jogador, representado por "X". |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 4   |
| Caso de teste:      | Teste do jogo   |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que o segundo jogador, representado por "O", ganhe a partida.            |
| Resultado esperado: | Aparecer uma nova tela com o nome do vencedor, que neste caso, é o segundo jogador, representado por "O". |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 5   |
| Caso de teste:      | Teste do jogo   |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que dê empate.   |
| Resultado esperado: | Aparecer um pop-up informando que o jogo empatou, limpar a tela do jogo para que os jogadores possam jogar novamente. |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 6   |
| Caso de teste:      | Escolha da segunda opção do campeonato (4 jogadores). |
| Dados de teste:     | É selecionada a segunda opção da tela inicial.        |
| Resultado esperado: | Aparecer tela de cadastro.                            |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 7   |
| Caso de teste:      | Cadastro de jogadores.                              |
| Dados de teste:     | Será inserido o nome e a idade de quatro jogadores. |
| Resultado esperado: | Cadastro efetuado e aparecer a tela de jogo.        |

|                     |  |
|---------------------|--|
| ID:                 | 8  |
| Caso de teste:      | Teste do jogo  |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que o primeiro jogador, representado por "X", ganhasse a partida. |
| Resultado esperado: | Aparecer uma tela com um novo jogo com os próximos participantes.                                  |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 9   |
| Caso de teste:      | Teste do jogo   |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que o segundo jogador, representado por "O", ganhasse a partida. |
| Resultado esperado: | Aparecer uma tela com um novo jogo com os próximos participantes.                                 |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 10  |
| Caso de teste:      | Teste do jogo   |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que dê empate.   |
| Resultado esperado: | Aparecer um pop-up informando que o jogo empatou, limpar a tela do jogo para que os jogadores possam jogar novamente. |

|                     |  |
|---------------------|--|
| ID:                 | 11   |
| Caso de teste:      | Teste do jogo  |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que o primeiro jogador, representado por "X", ganhasse a partida. |
| Resultado esperado: | Aparecer uma tela com um novo jogo com os próximos participantes.                                  |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 12  |
| Caso de teste:      | Teste do jogo   |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que o segundo jogador, representado por "O", ganhasse a partida. |
| Resultado esperado: | Aparecer uma tela com um novo jogo com os próximos participantes.                                 |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 13  |
| Caso de teste:      | Teste do jogo   |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que dê empate.   |
| Resultado esperado: | Aparecer um pop-up informando que o jogo empatou, limpar a tela do jogo para que os jogadores possam jogar novamente. |

|                     |  |
|---------------------|--|
| ID:                 | 14   |
| Caso de teste:      | Teste do jogo  |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que o primeiro jogador, representado por "X", ganhasse a partida. |
| Resultado esperado: | Aparecer uma tela com o nome do vencedor do campeonato.  |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 15  |
| Caso de teste:      | Teste do jogo   |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que o segundo jogador, representado por "O", ganhasse a partida. |
| Resultado esperado: | Aparecer uma tela com o nome do vencedor do campeonato.   |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 16  |
| Caso de teste:      | Teste do jogo   |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que dê empate.   |
| Resultado esperado: | Aparecer um pop-up informando que o jogo empatou, limpar a tela do jogo para que os jogadores possam jogar novamente. |

|                     |  |
|---------------------|--|
| ID:                 | 17   |
| Caso de teste:      | Escolha da terceira opção do campeonato (8 jogadores). |
| Dados de teste:     | É selecionada a terceira opção da tela inicial.        |
| Resultado esperado: | Aparecer tela de cadastro.                             |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 18  |
| Caso de teste:      | Cadastro de jogadores.                            |
| Dados de teste:     | Será inserido o nome e a idade de oito jogadores. |
| Resultado esperado: | Cadastro efetuado e aparecer a tela de jogo.      |

|                     |  |
|---------------------|--|
| ID:                 | 19   |
| Caso de teste:      | Teste do jogo  |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que o primeiro jogador, representado por "X", ganhasse a partida. |
| Resultado esperado: | Aparecer uma tela com um novo jogo com os próximos participantes.                                  |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 20  |
| Caso de teste:      | Teste do jogo   |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que o segundo jogador, representado por "O", ganhasse a partida. |
| Resultado esperado: | Aparecer uma tela com um novo jogo com os próximos participantes.                                 |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 21  |
| Caso de teste:      | Teste do jogo   |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que dê empate.   |
| Resultado esperado: | Aparecer um pop-up informando que o jogo empatou, limpar a tela do jogo para que os jogadores possam jogar novamente. |

|                     |  |
|---------------------|--|
| ID:                 | 22   |
| Caso de teste:      | Teste do jogo  |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que o primeiro jogador, representado por "X", ganhasse a partida. |
| Resultado esperado: | Aparecer uma tela com um novo jogo com os próximos participantes.                                  |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 23  |
| Caso de teste:      | Teste do jogo   |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que o segundo jogador, representado por "O", ganhasse a partida. |
| Resultado esperado: | Aparecer uma tela com um novo jogo com os próximos participantes.                                 |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 24  |
| Caso de teste:      | Teste do jogo   |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que dê empate.   |
| Resultado esperado: | Aparecer um pop-up informando que o jogo empatou, limpar a tela do jogo para que os jogadores possam jogar novamente. |

|                     |  |
|---------------------|--|
| ID:                 | 25   |
| Caso de teste:      | Teste do jogo  |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que o primeiro jogador, representado por "X", ganhasse a partida. |
| Resultado esperado: | Aparecer uma tela com um novo jogo com os próximos participantes.                                  |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 26  |
| Caso de teste:      | Teste do jogo   |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que o segundo jogador, representado por "O", ganhasse a partida. |
| Resultado esperado: | Aparecer uma tela com um novo jogo com os próximos participantes.                                 |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 27  |
| Caso de teste:      | Teste do jogo   |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que dê empate.   |
| Resultado esperado: | Aparecer um pop-up informando que o jogo empatou, limpar a tela do jogo para que os jogadores possam jogar novamente. |



|                     |  |
|---------------------|--|
| ID:                 | 28   |
| Caso de teste:      | Teste do jogo  |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que o primeiro jogador, representado por "X", ganhasse a partida. |
| Resultado esperado: | Aparecer uma tela com um novo jogo com os próximos participantes.                                  |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 29  |
| Caso de teste:      | Teste do jogo   |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que o segundo jogador, representado por "O", ganhasse a partida. |
| Resultado esperado: | Aparecer uma tela com um novo jogo com os próximos participantes.                                 |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 30  |
| Caso de teste:      | Teste do jogo   |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que dê empate.   |
| Resultado esperado: | Aparecer um pop-up informando que o jogo empatou, limpar a tela do jogo para que os jogadores possam jogar novamente. |

|                     |  |
|---------------------|--|
| ID:                 | 31   |
| Caso de teste:      | Teste do jogo  |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que o primeiro jogador, representado por "X", ganhasse a partida. |
| Resultado esperado: | Aparecer uma tela com um novo jogo com os próximos participantes.                                  |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 32  |
| Caso de teste:      | Teste do jogo   |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que o segundo jogador, representado por "O", ganhasse a partida. |
| Resultado esperado: | Aparecer uma tela com um novo jogo com os próximos participantes.                                 |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 33  |
| Caso de teste:      | Teste do jogo   |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que dê empate.   |
| Resultado esperado: | Aparecer um pop-up informando que o jogo empatou, limpar a tela do jogo para que os jogadores possam jogar novamente. |

|                     |  |
|---------------------|--|
| ID:                 | 34   |
| Caso de teste:      | Teste do jogo  |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que o primeiro jogador, representado por "X", ganhasse a partida. |
| Resultado esperado: | Aparecer uma tela com um novo jogo com os próximos participantes.                                  |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 35  |
| Caso de teste:      | Teste do jogo   |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que o segundo jogador, representado por "O", ganhasse a partida. |
| Resultado esperado: | Aparecer uma tela com um novo jogo com os próximos participantes.                                 |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 36  |
| Caso de teste:      | Teste do jogo   |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que dê empate.   |
| Resultado esperado: | Aparecer um pop-up informando que o jogo empatou, limpar a tela do jogo para que os jogadores possam jogar novamente. |

|                     |  |
|---------------------|--|
| ID:                 | 37   |
| Caso de teste:      | Teste do jogo  |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que o primeiro jogador, representado por "X", ganhasse a partida. |
| Resultado esperado: | Aparecer uma tela com o nome do vencedor do campeonato.  |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 38  |
| Caso de teste:      | Teste do jogo   |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que o segundo jogador, representado por "O", ganhasse a partida. |
| Resultado esperado: | Aparecer uma tela com o nome do vencedor do campeonato.   |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 39  |
| Caso de teste:      | Teste do jogo   |
| Dados de teste:     | Será testado o jogo de forma com que dê empate.   |
| Resultado esperado: | Aparecer um pop-up informando que o jogo empatou, limpar a tela do jogo para que os jogadores possam jogar novamente. |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 40  |
| Caso de teste:      | Botão voltar  |
| Dados de teste:     | Será testado o botão voltar.  |
| Resultado esperado: | Quando o botão voltar for clicado, o programa deve mostrar a tela de início, a partir de qualquer tela. |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ID:                 | 41  |
| Caso de teste:      | Botão limpar  |
| Dados de teste:     | Será testado o botão limpar.  |
| Resultado esperado: | A tela do jogo deve ser limpa e o jogo deve reiniciar, em todas as telas de jogo. |

|                     |  |
|---------------------|--|
| ID:                 | 42   |
| Caso de teste:      | Botão Carregar Jogo  |
| Dados de teste:     | Será testado o botão Carregar Jogo.                                  |
| Resultado esperado: | O jogo que foi interrompido deve ser carregado e iniciado novamente. |

### **3. Estratégias**

#### **3.1 Teste Unitário**

Este é o estágio do processo em que os testes são aplicados nos menores componentes do código, visando garantir que atendem todas as especificações, em termos de características e funcionalidade. Esses testes verificam o funcionamento de todos os pedaços do sistema isoladamente. Todas as telas e botões foram testados em todos os níveis do jogo. Foi testado todas as maneiras e possibilidades do jogo, como por exemplo a vitória do “Jogador A”, do “Jogador B” e empates em todos os níveis e em todas as opções de número de jogadores.

#### **3.2 Teste de Integração**

Os testes de integração procuram cobrir todos os caminhos possíveis no software. Com a finalização do campeonato, o jogo mostra o jogador vencedor. Se em qualquer nível o jogo der empate, uma pop-up aparecerá avisando o empate, a tela do jogo é limpa e o jogo recomeça para que aja um vencedor. Ou seja, o teste de integração garante que no programa não exista nenhuma possibilidade de não chegar ao final do jogo.

#### **3.3 Teste de Sistema**

O software em si funciona conforme suas especificações e produz os resultados necessários.

#### **3.4 Teste de Aceite**

Foi colocada uma versão de teste em diversas máquinas e tudo ocorreu sem problemas.