**Universidade Estadual de Campinas**

**Plano de Teste**

Marina Balsamão Percebão

**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](#_1._Introdução) ....................................................................................................... 3
2. [Roteiro de Teste](#_2._Roteiro_de) .............................................................................................. 4
3. [Estratégias](#_3._Estratégias) .................................................................................................... 12

[3.1 Teste Unitário](#_3.1_Teste_unitário) .......................................................................................... 12

[3.2 Teste de Integração](#_3.2_Teste_de) ................................................................................ 12

[3.3 Teste de Sistema](#_3.3_Teste_de) .................................................................................... 12

[3.4 Teste de Aceite](#_3.4_Teste_de) ....................................................................................... 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. |

**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 colocado uma versão de teste em diversas máquinas e tudo ocorreu sem problemas.