**Universidade Estadual de Campinas**

**Plano de Teste**

Marina Balsamão Percebão

**Limeira**

**2017**

**PLANO DE TESTE**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **HISTÓRICO DE REVISÕES** | | | |
| **Autor** | **Descrição** | **Data** | **Revisão** |
| Marina Balsamão Percebão | Elaboração da primeira versão do documento. | 31/05/17 | 01 |
| Marina Balsamão Percebão; Guilherme Machado | Primeiros testes. | 06/06/17 | 02 |

**Sumário**

1. Introdução
2. Roteiro de Teste
3. Estratégias
4. **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, como os testes serão feitos e as estratégias utilizadas na realização dos testes e na correção dos defeitos.

1. **Roteiro de Teste**

**ID:**

**Caso de teste:**

**Dados do teste:**

**Resultado esperado:**

1. **Estratégias**