



**GAME MANIA**

**Game Mania E-Commerce**

Plano de Testes

# ÍNDICE

<b>1. Introdução .....</b>	<b>3</b>
1.1 Objetivos.....	3
1.2 Escopo.....	3
<b>2. Requisitos a Testar .....</b>	<b>4</b>
2.1 Teste da Função de Busca de Cursos.....	4
<b>3. Estratégia de Teste .....</b>	<b>5</b>
3.1 Tipos de Teste.....	5
3.1.1 Teste da Interface do Usuário .....	5
3.2 Ferramentas.....	5
<b>4. Recursos.....</b>	<b>6</b>
4.1 Sistema.....	6
<b>5. Cronograma .....</b>	<b>6</b>

## **1. Introdução**

### **1.1 Objetivos.**

Esse documento do Plano de Testes da plataforma Game Mania e-Commerce compõe-se dos seguintes objetivos:

- Identificar informações de projeto existentes e os componentes de software que devem ser testados.
- Listar os Requisitos a testar recomendados.
- Recomendar e descrever as estratégias de teste a serem empregadas.
- Identificar os recursos necessários e prover uma estimativa dos esforços de teste.
- Listar os elementos resultantes do projeto de testes.

### **1.2 Escopo.**

Os testes que serão realizados na plataforma Game Mania e-Commerce serão os testes de navegabilidade, verificando a interação do usuário com a plataforma:

1. Verificar o comportamento da funcionalidade de login.
2. Monitorar as mensagens de erro ao realizar login.

## 2. Requisitos a Testar

A lista abaixo identifica aqueles itens – use cases, requisitos funcionais e não funcionais que foram identificados como alvos de teste. Essa lista representa o que será testado.

### 2.1 Teste de login na plataforma

- Na página de login da plataforma deve-se interagir com o campo usuário e senha, utilizando vários e-mails e senhas diferentes com apenas um deles correspondendo a um usuário cadastrado, verificando o retorno de todas as tentativas de login.
- Verificar se todas as mensagens de falha de login estão sendo exibidas corretamente e se estão correspondentes com cada caso de falha.
- Verificar se o usuário está sendo encaminhado para a página de ofertas quando ele realizar login de forma correta.

### 3. Estratégia de Teste

#### 3.1 Tipos de Teste

Os tópicos abaixo são definidos como funções específicas que um usuário final do sistema é suposto de executar ao usar a aplicação, tais como adicionar ou modificar uma dada informação.

##### 3.1.1 Teste da Interface do Usuário

Objetivo do Teste:
Verificar o seguinte: <ul style="list-style-type: none"><li>• A navegação através dos alvos de teste acontece como o esperado, sem apresentar nenhum erro</li><li>• Objetos e características da janela, tais como menus, tamanho, posição, estado e foco conformam-se aos padrões.</li></ul>
Técnica:
Criar ou modificar os testes para cada janela para verificar a navegação e os estados de objeto apropriados para cada janela e objetos da aplicação.
Critério de Finalização:
É verificado se cada janela permanece consistente e dentro dos padrões aceitáveis.

#### 3.2 Ferramentas

As seguintes ferramentas serão empregadas para esse projeto:

Etapas	Ferramenta	Proprietário
Planejamento de Teste	Microsoft Office Word	Microsoft
Desenho de Teste	Eclipse IDE	Eclipse Foundation
Execução de Teste	Java	Oracle

## 4. Recursos

Essa seção apresenta os recursos recomendados para o projeto de teste, suas principais responsabilidades, e seus conhecimentos ou conjunto de habilidades.

### 4.1 Sistema

A tabela seguinte expõe os recursos do sistema para o projeto de teste.

Recursos do Sistema
<ul style="list-style-type: none"><li>• Código Automatizado de Teste Java.</li><li>• Selenium.</li><li>• JUnit.</li></ul>
Repositório de Testes:
<ul style="list-style-type: none"><li>• GitHub</li><li>• 1 PC para desenvolvimento dos Testes</li></ul>

## 5. Cronograma

Tarefa	Data de Início	Data de Término
Planejar Teste	23/02/2022	23/02/2022
Executar Teste	24/02/2022	24/02/2022
Avaliar Teste	24/02/2022	24/02/2022