

Plano de Testes

Cliente: *Ivna Valença*

Projeto: Easy Games

Versão: 1.0

Equipe:
Adelmo Oliveira
João Marcos
Nyewerton Germino

Histórico de Revisões

| Data | Descrição | Autor |
|------------|-----------------------|-------------|
| 08/09/2014 | Release Inicial | João Marcos |
| 09/09/2014 | Modificação do item 1 | Adelmo |
| 12/09/2014 | Modificação no item 2 | João Marcos |
| 13/09/2014 | Modificação no item 3 | João Marcos |
| 15/09/2014 | Modificação no item 4 | Adelmo |
| 18/09/2014 | Atualização do índice | Adelmo |

Índice

1. INTRODUÇÃO

- 1.1 OBJETIVOS
- 1.2 EASY GAMES
- 1.3 ESCOPO
- 1.4 ESCOPO NEGATIVO
- 1.5 IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

2. REQUISITOS A TESTAR

- 2.1 TESTE DO BANCO DE DADOS
- 2.2 TESTE FUNCIONAL
- 2.3 TESTE DE ACEITAÇÃO
- 2.4 TESTE DA INTERFACE DO USUÁRIO
- 2.5 TESTE DE PERFORMANCE
- 2.6 TESTE DE INSTALAÇÃO
- 2.7 TESTE DE CONFIGURAÇÃO
- 2.8 TESTE DE REGRESSÃO

3. ESTRATÉGIA DE TESTE

- 3.1 TIPOS DE TESTE
 - 3.1.1 *Teste de Integridade de Dados e do Banco de Dados***
 - 3.1.2 *Teste de Funcionalidade***
 - 3.1.3 *Teste da Aceitação***
 - 3.1.4 *Teste de Interface do Usuário***
 - 3.1.5 *Teste de Performance***
 - 3.1.6 *Teste de Instalação***
 - 3.1.7 *Teste de Configuração***
 - 3.1.8 *Teste de Regressão***

4. CRONOGRAMA

1. Introdução

1.1 Objetivos

Este documento tem como objetivo avaliar os requisitos do projeto e identificar os testes necessários para garantir o correto funcionamento do software, assim como definir os processos que serão utilizados.

1.2 O Sistema - Easy Games

Consiste num conjunto de jogos de tabuleiro diversos. Onde, é possível gerenciar um jogo (cadastrar, alterar, buscar e excluir), assim como iniciar os jogos que já estão cadastrados.

1.3 Escopo

O Easy Games será submetido aos seguintes níveis de teste: Teste de Sistema, Teste de Aceitação. Os testes de: configuração, instalação, funcionais, performance e regressão estão fazem parte dos tipos de testes que serão abordados por este plano.

1.4 Escopo Negativo:

Este plano de teste não englobará os testes:

- De Segurança
- De Unidade
- Caixa branca
- Caixa preta

1.5 Identificação do Projeto

| Documento | Criado ou Disponível | Recebido ou Revisado |
|-----------------------------|--|--|
| Especificação de Requisitos | <input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não | <input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não |
| Plano de Projeto | <input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não | <input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não |
| Modelo de Análise | <input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não | <input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não |
| Modelo de Projeto | <input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não | <input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não |
| Documento de Arquitetura | <input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não | <input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não |
| Protótipo | <input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não | <input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não |
| Manual do Usuário | <input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não | <input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não |
| Lista de Riscos | <input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não | <input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não |

2. REQUISITOS A TESTAR

2.1 - Teste do Banco de Dados

- Este teste será realizado afim de garantir que as informações dos jogos serão salvas corretamente no banco de dados.

2.2 - Teste Funcional

- Este teste será realizado afim de garantir que as funções dos jogos estejam sendo executadas corretamente e conforme os requisitos do projeto.

2.3 - Teste de Aceitação

- Será realizado para garantir que o o *Easy Games* está operando da maneira esperada, atendendo a necessidade dos usuários finais.

2.4 - Teste da Interface do Usuário

- Serão testadas as configurações personalizáveis pelo usuário. Tais como: jogo escolhido, tamanho do tabuleiro, cor e nome dos peões.

2.5 - Teste de Performance

- Será realizado afim de garantir que o tempo de execução e resposta estejam de acordo com o esperado.

2.6 - Teste de Instalação

- Terá como objetivo garantir que o software possa ser instalado sob diferentes condições (normais ou não).

2.7 - Teste de Configuração

- Este teste irá verificar o funcionamento do *Easy Games* em diferentes configurações de sotfware e hardware, já que estas mudanças podem afetar o sistema (*Easy Games*).

2.8 - Testes de Regressão

- Serão realizados afim de garantir que o programa satisfaz os requisitos, e para garantir que nenhum defeito foi acrescentado ao sistema após uma modificação.

3. Estratégia de Teste

3.1 - Tipos de Teste

3.1.1 - Teste de Integridade de Dados e do Banco de Dados

| | |
|--------------------------|--|
| Objetivo do Teste: | Confirmar se o cadastro e as alterações realizadas estão sendo salvas corretamente |
| Técnica: | Inserir dados válidos e dados inválidos e verificar quais destes são armazenados no banco. Será verificado também se as alterações feitas serão salvas de forma correta. |
| Critério de Finalização: | Dados salvos são válidos e as alterações realizadas são armazenadas de forma correta. |
| Considerações Especiais: | Alguns dados podem não ser salvos de formas correta caso haja problemas de conexão, desligamento de máquina, servidor, etc. |

3.1.2 - Teste de Funcionalidade

| | |
|--------------------------|--|
| Objetivo do Teste: | Este teste será realizado afim de garantir que as funções dos jogos estejam sendo executadas corretamente e conforme os requisitos do projeto. |
| Técnica: | Executar as difentes funções do jogo, com os 3 tamanhos de tabuleiro e alterando a quantidade de jogador por partida. |
| Critério de Finalização: | Funções sendo executadas de forma correta para todas as combinações de jogos (Ex: tamanho do tabuleiro e quantidade de jogadores). |
| Considerações Especiais: | Poderá apresentar performances diferentes devido às configurações de hardware e sotfware das máquinas dos usuários finais. |

3.1.3 - Teste da Interface do Usuário

| | |
|--------------------------|--|
| Objetivo do Teste: | Serão testadas as configurações personalizáveis pelo usuário. Tais como: jogo escolhido, tamanho do tabuleiro, cor e nome dos peões. |
| Técnica: | Verificar se são apresentadas 3 quantidades de casas. Executar o jogo com as quantidades de jogadores disponíveis, afim de verificar se são aceitas configurações iguais (Por exemplo, se é possível ter dois jogadores com a mesma cor, nome, etc). |
| Critério de Finalização: | Configurações personalizáveis funcionando conforme descrito nos requisitos, sem jogadores com cores e nomes iguais. |

3.1.4 - Teste de Performance

| | |
|--------------------------|--|
| Objetivo do Teste: | Garantir que o tempo de resposta é o desejado para o momento de utilização do sistema. |
| Técnica: | Executar os jogos com número de jogadores, quantidade de casas normais e especiais diversos. E verificar se o tempo de resposta do sistema apresenta desempenhos estáveis. |
| Critério de Finalização: | Tempo de resposta 'nivelados' para as diversas quantidades de jogadores e casa. |
| Considerações Especiais: | A performance do sistema e o tempo de resposta serão divergentes devido às configurações de hardware e software das máquinas dos usuários finais. |

3.1.5 - Teste de Configuração

| | |
|--------------------------|--|
| Objetivo do Teste: | Verificar o funcionamento do <i>Easy Games</i> em diferentes configurações de software e hardware, já que estas mudanças podem afetar o sistema (<i>Easy Games</i>). |
| Técnica: | Testar em máquinas com sistemas operacionais e hardwares diferentes. |
| Critério de Finalização: | Sistema em funcionamento com os sistemas operacionais e configurações de hardware descritas no requisitos do projeto. |

3.1.6 - Teste de Aceitação

| | |
|--------------------------|--|
| Objetivo do Teste: | Será realizado para garantir que o o <i>Easy Games</i> está operando da maneira esperada, atendendo a necessidade dos usuários finais. |
| Técnica: | Liberar o sistema para que os usuários verifiquem se este foi implementado conforme os requisitos e necessidades dos mesmos. |
| Critério de Finalização: | Usuários sem solicitações de correção, alteração, exclusão. |

3.1.7 - Teste de Instalação

| | |
|--------------------------|--|
| Objetivo do Teste: | Testar se não erros na instalação do software. |
| Técnica: | Instalar em ambientes diferentes. |
| Critério de Finalização: | Sistema não deve apresentar erros na instalação. |
| Considerações Especiais: | Erros derivados por softwares maliciosos |

3.1.8 - Teste de Regressão

