

VERSÃO 1  
DEZEMBRO/2021



# Game Mania

## CASO E PLANO DE TESTE

DO PROJETO GAME MANIA

APRESENTADO POR: JULIANA BARROSO DE MENEZES MARQUES  
ESCOLA SENAI/EAD – UC11 TESTES FRONT END  
CURSO DE DESENVOLVEDOR FULL STACK

## CASO E PLANO DE TESTE

Em casos de teste segue a demonstração das funcionalidades da página de login com resultado satisfatório atendendo as necessidades do usuário final.

E no plano de teste segue a esquematização da realização de testes automatizados nas funcionalidades referentes ao login do site Game Mania.

---

### MODELAGEM CASO DE USO

Segue abaixo o cenário das etapas necessárias para realização de login no site do projeto Game Mania.

#### 1. REALIZAR LOGIN

##### Fluxo básico

- a) Abrir o site;
- b) Clicar no ícone para realizar o login;
- c) Inserir seus dados cadastrados nos campos de e-mail e senha;
- d) Clicar no botão “entrar” ou aplicar o enter;
- e) E aguardar o resultado de conclusão do login.

#### 2. ESTRUTURA DOS CASOS DE TESTE

Realizar os testes de verificação se o botão de acesso a página de login e inserção de senha, em várias possibilidades, para verificar se as mensagens configuradas (sobre cada situação) serão exibidas corretamente, cada uma na sua conclusão, seja incorreta ou correta.

Cenário	Casos de teste	Entradas	Resultado esperado
Usuário realizando login.	1- Abrir a página inicial do site Game Mania;	Inserir a URL do site Game Mania na barra de endereços do navegador.	Exibir a tela inicial completamente carregada e sem travamentos.
	2- Maximizar a janela do site;	Acessar o ícone de maximizar a tela.	Exibir a tela maximizada.
	3- Clique no ícone da página de login;	Acessar o ícone de página de login.	Exibir a página de login sem travamentos
	4- Inserir o e-mail (cadastrado na API) e a senha incorreta, curta, vazia ou correta	Inserir em cada campo os dados obrigatórios solicitados e clicar no botão cadastrar para finalizar operação.	Exibir mensagens referente a cada situação de senha inserida até a senha correta.
	5- Clique no botão "ENTRAR".		

## PLANO DE TESTE

### 1. OBJETIVO

Este documento, **Plano de Testes do curso de Full Stack SENAI-SP**, é composto dos seguintes objetivos:

- ✓ Identificar informações do projeto Game Mania e os componentes a serem testados;
- ✓ Listar os requisitos recomendados para testagem;
- ✓ Descrever as estratégias de testes;
- ✓ Identificar recursos necessários e os esforços previstos do teste; e
- ✓ Listar os elementos resultantes do projeto de testes.

### 2. ESCOPO

Serão realizados testes de navegabilidade do **site Game Mania** na página de Login, em específico, verificando a simulação automatizada da interação do usuário com a plataforma:

- ✓ Verificar o comportamento da funcionalidade do ícone de acesso a página de login;
- ✓ Verificar a funcionalidade do formulário de login quanto a validação do e-mail e senha inseridos (previamente cadastrados na API); e
- ✓ Observar a exibição das mensagens de tratamento de erros e de validação correta da senha.

### 3. REQUISITOS A TESTAR

#### 3.1 TESTE DO ÍCONE PÁGINA MINHA CONTA

Verificar que o ícone de acesso a página de login, **Minha Conta**, está sendo acessado corretamente quando acionado.

#### 3.2 TESTE DE FUNCIONALIDADE DE LOGIN

Verificar se o usuário cadastrado consegue efetuar seu login normalmente sem erros ou travamento da página.

### 4. ESTRATÉGIA DO TESTE

#### 4.1 TIPO DO TESTE

Os tópicos abaixo são definidos como funções específicas que um usuário final de sistemas é suposto ao usar a aplicação:

<b>Objetivo teste:</b>	Verificar a assertividade do acesso a página “ <b>Minha Conta</b> ” e a funcionalidade de realizar o login com e-mail e senha;
<b>Técnica:</b>	Preenchimento dos campos do e-mail/senha e ação de clique no botão de “Entrar”
<b>Critério de finalização:</b>	Verificar a conclusão do login mediante a senha correta e a emissão da mensagem comprobatória desse fim. Se senha incorreta, incompleta, ou vazia emissão de mensagens de erro também deve ser apresentadas.

### 5. FERRAMENTAS

<b>Etapa</b>	<b>Ferramenta</b>	<b>Responsável</b>
Plano de teste	Word (MS-Office)	Microsoft
Desenho de teste	Eclipse IDE	Eclipse Foundation
Execução do teste	Java	Oracle

## 6. RECURSOS

Para a realização desse procedimento é necessária a instalação dos seguintes recursos:

- ✓ Instalação da versão atual da **IDE Eclipse** como ambiente de desenvolvimento;
- ✓ Download do pacote de software **JDK 1.8**;
- ✓ Download da ferramenta de automação **Apache Maven**;
- ✓ Download do **WebDriver ChromeDriver**, para utilização do navegador **Google Chrome**;
- ✓ Inserir dentro do **pom.xml** do arquivo criado da IDE Eclipse as dependências **Selenium** e **JUnit**, que são importantes para ideal funcionamento do teste no navegador Chrome.

As instalações e configurações do ambiente de desenvolvimento e do pacote JDK deve ser feita de acordo com os requisitos necessários de cada sistema operacional (MAC, Linux e Windows). Este teste será realizado com o **sistema operacional Windows 10**.

## 7. TÉCNICA

O teste realizado será funcional (conhecido também como teste de caixa-preta), no qual envolve a verificação de determinada funcionalidade ou de um componente de aplicação, objetivando testar dados de entradas e de saídas do sistema, cliques, navegabilidade e usabilidade.

## 8. RESPONSÁVEL PELO MONITORAMENTO

A aluna Juliana Barroso, da **turma 1 do curso de Full Stack da escola SENAI – SP/EAD**, é a responsável do planejamento, desenho, execução e avaliação do teste.

## CRONOGRAMA

Tarefa	Data de início	Data de término
Planejar de teste	27/12/2021	27/12/2021
Executar de teste	28/12/2021	28/12/2021
Avaliação do teste	28/12/2021	28/12/2021