

Plano de Teste

1. Aplicação Testada

ServeRest

Validar usabilidade e funcionalidades do site <https://front.serverest.dev>

2. Resumo e Objetivo

O objetivo é a criação e evolução de um planejamento de testes voltado para a aplicação ServeRest, aplicando técnicas de testes exploratórios com base em **heurísticas** e abordagens aprendidas no curso Testes Exploratórios.

Será analisada a robustez do sistema frente a entradas críticas, usabilidade e falhas comuns não previstas em testes formais. A missão inclui validar os fluxos principais do ponto de vista do usuário e do administrador.

3. Metodologia

- **SBTM (Session-Based Test Management)**

O uso do SBTM permite documentar sessões curtas, direcionadas e ricas em descobertas, mantendo rastreabilidade mesmo com testes não-roteirizados.

4. Justificativa da Abordagem

Escolhemos a abordagem baseada na **metodologia SBTM (Session-Based Test Management)** combinada com a **estratégia freestyle** para promover a **exploração direcionada porém flexível**, permitindo que cada integrante da Squad aplique diferentes técnicas.

Essa escolha foi motivada por três principais razões:

1. **Adaptação ao tempo e aos objetivos do projeto**

A SBTM fornece um formato estruturado (com charter, tempo, missão e relatórios), o que facilita o gerenciamento das sessões, mesmo em equipes com tempo limitado.

2. **Liberdade para exploração criativa e aprendizado prático**

A estratégia freestyle permite que cada testador conduza sua exploração com autonomia, sem estar preso a scripts rígidos. Isso estimula a **curiosidade investigativa**, essencial em testes exploratórios.

3. **Aproveitamento da diversidade da equipe**

Como cada membro utilizará uma técnica diferente, essa abordagem promove **variedade de perspectivas** e aumenta a chance de encontrar **diferentes tipos de falhas** na aplicação.

5. Estratégia de Teste

- **Tipo:** Exploratório
- **Técnicas:**
 - Freestyle
 - Heurística CRUD (para testar entradas Nulo, Vazio, Zero)
 - Técnica de valor limite
 - Classe de Equivalência
 - Tabela de Decisão
- **Documentação:** Fichas de Sessão de Teste (SBTM)
- **Foco:** Módulo de Autenticação e Perfil de Usuário, e fluxo de Carrinho de compras

6. Pessoas Envolvidas

- **Testadores:**

Nome	Técnica/Heurística aplicada
Victor Lohan Sousa de Assis	Técnica Null, Zero, Vazio baseado em CRUD (heurística)
João Vitor Moreira Lemos	Classe de Equivalência
Rafael Oliva Soares	Técnica de Valor Limite
Kleber Luccas Pires Torres	Tabela de Decisão
Isabela Regina Baia Da Silva	Técnica transição de estado baseado em CHIQUE (heurística)

Ficha de Sessão de Teste (SBTM - Freestyle) - Kleber

7. Visão Geral da Sessão

- ID da Sessão: SESSÃO - 005
 - Testador(a): Kleber Torres
 - Data: 31/07/2025
 - Início: 16:00
 - Fim: 17:00
 - Duração Planejada: 60 minutos
 - Duração Real: 70 minutos
 - Técnica Aplicada: Tabela de decisão
-

7. 1. Charter (Objetivo)

Será testado: Tela de cadastro de produtos

Com o objetivo de:

7. 2. Ambiente e Configuração

- Ambiente de Teste: Ambiente de Produção
 - Versão do Software: 2.29.7
 - Navegador / Plataforma: Google Chrome 138
 - Sistema Operacional: Windows 10 Home
-

7. 3. Tarefas executadas

MÓDULO DE CADASTRO DE PRODUTOS

1. Cadastro de Usuário com Valor Limite em nome e senha:

- Foi testado o comportamento do sistema ao preencher os campos “**nome**” e “**senha**” com os seguintes tamanhos: 255, 500, 1000 e 2000 caracteres.
 - **Resultado:** O sistema aceita normalmente entradas com grandes quantidades de caracteres nos campos mencionados. Não ocorre truncamento ou bloqueio durante o cadastro.
 - **Observação:** Embora o sistema permita o cadastro com valores extensos, isso compromete a visualização na página de listagem de usuários, especialmente ao exibir nomes muito longos, o que pode afetar a usabilidade da interface [BUG-001].

2. Cadastro de Usuário com Valor limite em email:

- Foi testado o campo de **e-mail** no formulário de cadastro com os seguintes tamanhos: 120, 100 , 90, 80, 70 e 60 caracteres.
 - **Resultado:** O sistema aceita e-mails curtos, desde que contenham um domínio e uma extensão válidos (ex.: *.com*, *.br*). No entanto, quando o e-mail possui mais de 103 caracteres, o sistema exibe a mensagem de erro: “Introduza um endereço de email.”, mesmo que o e-mail esteja em um formato válido.
 - **Observação:** Esse comportamento indica uma possível limitação no tratamento de e-mails longos, o que pode impedir o cadastro de usuários legítimos.[BUG-002].
-

7. 4. Resultados e Resumo

Bugs Encontrados

Listagem dos defeitos formalmente registrados.

ID	Título/Resumo	Prioridade	Imagem
[BUG-001]	Ao cadastrar um usuário com nome ou senha contendo muitos caracteres, a tela de gerenciamento de usuário sofre uma quebra de layout. A tabela se expande horizontalmente além dos limites visíveis, exigindo rolagem lateral e sobrepondo elementos visuais.	[Média]	
[BUG-002]	Ao tentar cadastrar um email que ultrapassa o limite de caracteres, o sistema exibe mensagens genéricas mesmo com o campo preenchido. Essa mensagem não reflete a real causa do erro.	[Média]	

7. 5. Problemas, Riscos e Questões

- **[QUESTÃO #1]:** O sistema permite o cadastro de nomes de usuários com qualquer quantidade de caracteres. Isso é intencional? Existe alguma especificação que define esse comportamento?
- **[RISCO #1]:** A mensagem de erro exibida ao ultrapassar o limite de caracteres no campo de e-mail não condiz com o real motivo da falha, o que pode gerar confusão ao usuário.
- **[MELHORIA #1]:** Para preservar a integridade do layout na listagem de usuários, recomenda-se truncar a exibição do nome em excesso ou aplicar uma restrição de limite de caracteres durante o cadastro.

8. Ficha de Sessão de Teste (SBTM - Freestyle) - Isabela

- ID da Sessão: SESSÃO - 006
- Testadora: Isabela Silva
- Data: 31/07/2025
- Início: 15:00
- Fim: 15:50
- Duração Planejada: 50 minutos
- Duração Real: 50 minutos
- Técnica Aplicada: transição de estado baseado em CHIQUE (Interface e Capacidade)

8. 1. Charter

- Será testado:
 - Carrinho de compras (módulo de interface e capacidade visual)
- Com que objetivo/foco:
 - Verificar o comportamento visual e responsivo do carrinho ao adicionar grandes quantidades de produtos, e observar a ausência de feedback visual nas ações de incremento, remoção e visualização do total. Além da **heurística CHIQUE**, serão observadas **transições de estado**, como mudanças na quantidade total de itens, valor final e estados visuais do carrinho durante as interações.

8. 2. Ambiente e Configuração

- Ambiente de Teste: Local (Front-end apenas)
- Versão do Software: 2.29.7
- Navegador / Plataforma: Google Chrome 138
- Usuário de Teste: [Ex: teste.sbtm@email.com, perfil Admin]
- Dados de Teste Utilizados: Produtos fictícios adicionados via interface
- Ferramentas Utilizadas: Ferramentas do desenvolvedor do navegador, modo responsivo

8. 3. Tarefas executadas

A. CARRINHO DE COMPRAS – TESTE DE INTERFACE E CAPACIDADE

1. Adição de múltiplos produtos ao carrinho:

- Foi observada a **transição de estado** do carrinho ao alterar a quantidade de produtos, com foco na atualização dinâmica do total de itens e valor. Foram adicionados 1, 10, 50, 100 e até 130 produtos ao carrinho.
 - **Resultado:** O total de itens e o valor final foram calculados corretamente em todas as situações testadas.
 - **Observação:** Apesar do comportamento funcional estar correto, ao atingir mais de 100 produtos, o número exibido no total de itens quebrou o layout — o "0" do número 130 ficou desalinhado (abaixo), e os botões de incremento ("+") e decremento ("-") ficaram esticados horizontalmente. Isso afetou especialmente a visualização em dispositivos móveis, comprometendo a responsividade e a estética da interface.

2. Feedback visual ao interagir com os botões do carrinho

- Foi analisado se a interface responde visualmente ao clique nos botões "+" e "-".
 - **Resultado:** Não houve nenhum tipo de feedback visual (como mudança de cor, sombra ou animação) ao interagir com os botões.
 - **Observação:** A ausência de transição visual após o clique nos botões indica falha na percepção de **mudança de estado**, embora o sistema esteja, internamente, alterando o valor.

8. 4. Resultados e Resumo

Bugs Encontrados

Listagem dos defeitos formalmente registrados.

ID	Título / Resumo	Prioridade	Imagem
----	-----------------	------------	--------

[BUG-001] Ao adicionar 100+ itens ao [Média] carrinho, o layout quebra: número desalinhado e botões esticados.

[BUG-002] Ausência total de feedback visual [Média] nos botões do carrinho compromete a percepção de ação do usuário

8. 5. Problemas, Riscos e Questões

Itens que não são bugs, mas que precisam de atenção, discussão ou podem representar um risco.

- **[QUESTÃO #1]:** Qual é o limite esperado de itens no carrinho? O visual deve quebrar a partir de certo ponto?
- **[RISCO #1]:** A quebra de layout no mobile pode impactar diretamente o uso em celulares, prejudicando a usabilidade e taxas de conversão.
- **[MELHORIA #1]:** Sugere-se adicionar feedback visual (animações, mudança de cor, transições) para os botões de ação no carrinho.

8. 6. Métricas da Sessão (PROBE)

Estime como seu tempo foi distribuído para entender o esforço do teste.

- **Preparação (P):** 10% (Setup do ambiente, preparação de dados)
- **Na Missão (O)n-Charter:** 60% (Tempo focado executando o que foi definido na missão)
- **Investigação de Bugs (B):** 15% (Tempo gasto para entender e isolar um bug)
- **Relato (R):** 10% (Tempo gasto documentando esta ficha e os bugs)
- **Exploração Oportunista (E):** 5% (Tempo gasto em testes interessantes que surgiram, mas que estavam fora da missão original)
- **Total:** 100%

9. Local dos Testes

Os testes serão realizados diretamente no ambiente de produção (<https://front.serverest.dev>).

10. Recursos Necessários (Software, Rede, Sala, Verba)

Enumera todos os recursos essenciais para a execução dos testes, sejam eles humanos, equipamentos, materiais ou financeiros.

- **Infraestrutura:**
 - **Necessário conexão com a internet.**
 - **Disponibilidade de um computador.**
- **Software:**
 - **Para testes manuais:**
 - Navegador atualizado.
- **Dados de teste:**
 - **Massa de dados variada(ex: produtos com nomes longos, preço zero, caracteres especiais)**

11. Riscos

Identifica possíveis eventos futuros imprevistos que podem impactar a execução do teste, juntamente com planos de mitigação.

Risco para Cadastro de Produto

- **Risco 1:** Falta de conexão com a internet via rede Wi-Fi.
- **Plano de Mitigação:** Usar uma conexão via rede celular.
- **Risco 2:** Falha na conexão com o servidor durante o envio do formulário.
- **Plano de Mitigação:** Exibir mensagens claras de erro; permitir reenvio do formulário sem perda de dados.
- **Risco 3:** Interface do formulário é confusa ou mal organizada, dificultando o preenchimento pelos usuários.
- **Plano de Mitigação:** Realizar teste de usabilidade com usuários reais para identificar pontos de confusão; reorganizar os campos.

12. Como os Resultados do Teste Serão Divulgados

- **Documentos Gerados:**
 - Ficha_de_sessão_SBTM.docx

13. Cronograma

Atividade	Data
Preparação do ambiente	28/07/2025
Execução das sessões	31/07/2025
Apresentação de resultados	01/08/2025