

## Podcast

**Disciplina: Teste e inspeção de software: técnicas e automatização**

**Título do tema: Introdução a Testes de Software**

**Autoria: Stella Marys Dornelas Lamounier**

**Leitura crítica: Marcilyanne Moreira Gois**

Olá, ouvinte! No podcast de hoje vamos falar sobre algumas técnicas de levantamento de requisitos que são de extrema importância para a realização dos testes de software.

A criação de um sistema computacional não pode se limitar apenas na sua codificação, inúmeras etapas devem ser seguidas desde a análise do projeto que o cliente deseja adquirir até a entrega da versão final com o mínimo de erros possível. Para isso, devem ser seguidas e mapeadas estratégias para que o produto esteja com a qualidade tão esperada.

Inicialmente, deve-se ter em mente que é fundamental estabelecer critérios e técnica de se levantar requisitos de forma clara e objetiva para que o desenvolver possa codificar melhor o sistema, minimizando erros e a quantidade de testes a serem realizados ao longo de todo o processo de criação do software.

Neste contexto, vamos demonstrar uma das principais técnicas e talvez a mais usada em testes de software, então vamos lá.

Estamos falando da prototipação, uma técnica muito comum para se testar os requisitos levantados, existem várias maneiras de empregar a Prototipagem, pode ser feita de forma manual em papel, onde a equipe do projeto desenha de forma simples as principais tela do sistema e apresenta ao cliente e outros um pouco mais complexas como de implementação, de integração etc.

No entanto ela está mais voltada para a validação dos requisitos, sua funcionalidade é ser utilizada quando os requisitos estão ainda vagos ou com pouca informação, então, é desenvolvido um protótipo que simula o sistema a ser implementado como se fosse uma versão de software, permitindo que os usuários experimentem e descubram o que eles desejam, forçando a apresentar alguns requisitos não demonstrados inicialmente, descobrindo erros/defeitos, incompletude ou inconsistência.

Durante o processo de prototipação, são criados inúmeros modelos de teste para verificar principalmente o comportamento dos usuários durante a interação com o protótipo, deste modo é possível medir se as necessidades dos usuários.

Estes testes podem acontecer de várias maneiras, em ambientes próprios para a realização dos testes em protótipos, nos chamados laboratórios de testes ou ambientes de testes, outro local para a realização é no próprio ambiente que vai ser implantado o software, deste modo o usuário final poderá fazer também da equipe de testes. Mas a escolha do ambiente ficará por conta do Engenheiro de teste que saberá escolher o teste a ser empregado

Alguns destes modelos podem ser citados como os mais usuais em Prototipação, por exemplo, testar a usabilidade onde o usuário final pode tentar entender o funcionamento do software e o que precisa ser melhorado, já no emprego dos testes de funcionalidade o protótipo possibilita ver se realmente as funcionalidades já empregadas estão funcionando adequadamente, por fim, também pode-se aplicar os testes de Sistemas na interface criada que simula seu comportamento durante a navegação do usuário no software.

Portanto, a técnica de prototipação deve ser a mais explicativa e visual possível, pois fica mais fácil de realizar os testes necessários por usuários finais ou membros da equipe, diminuindo o número de erros, redução de custos e proporcionar *feedbacks* constantes.

Este foi nosso podcast de hoje! Até a próxima!