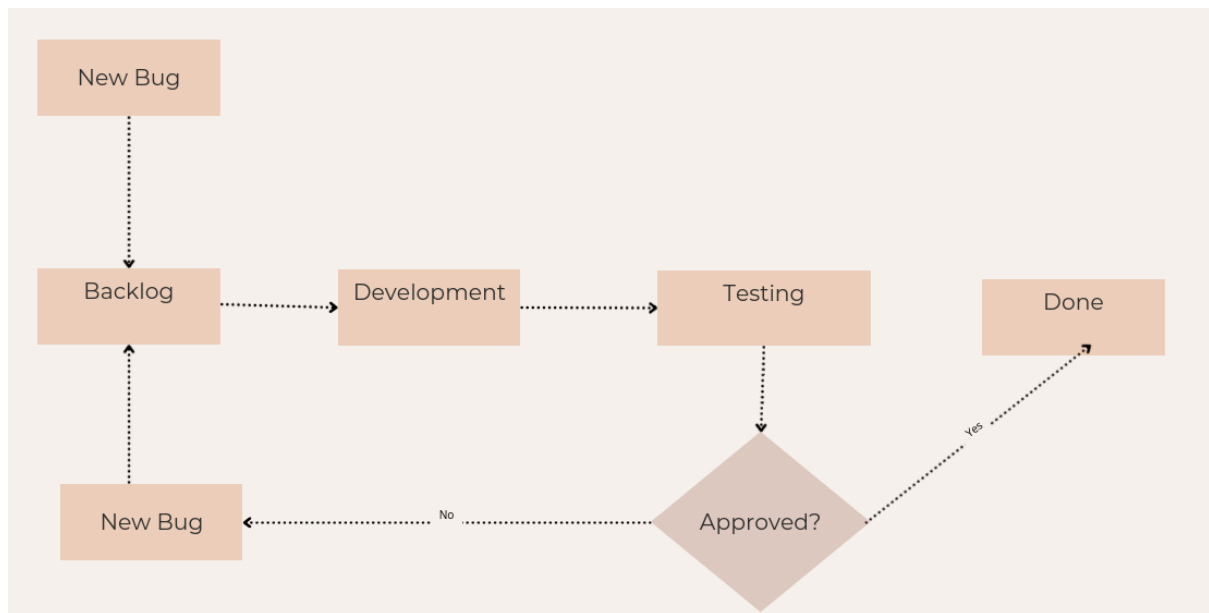


Plano de Fluxo de Trabalho de ciclo de vida de um bug



Dois User Stories

User Story 1

Como usuário logado,
Quero resetar minha senha via e-mail,
Para recuperar o acesso caso eu esqueça a senha.

Critérios de Aceite:

- Deve existir botão “Esqueci minha senha” na tela de login.
- Sistema envia e-mail com link único e expira em 1 hora.
- Nova senha deve ter no mínimo 8 caracteres.

User Story 2

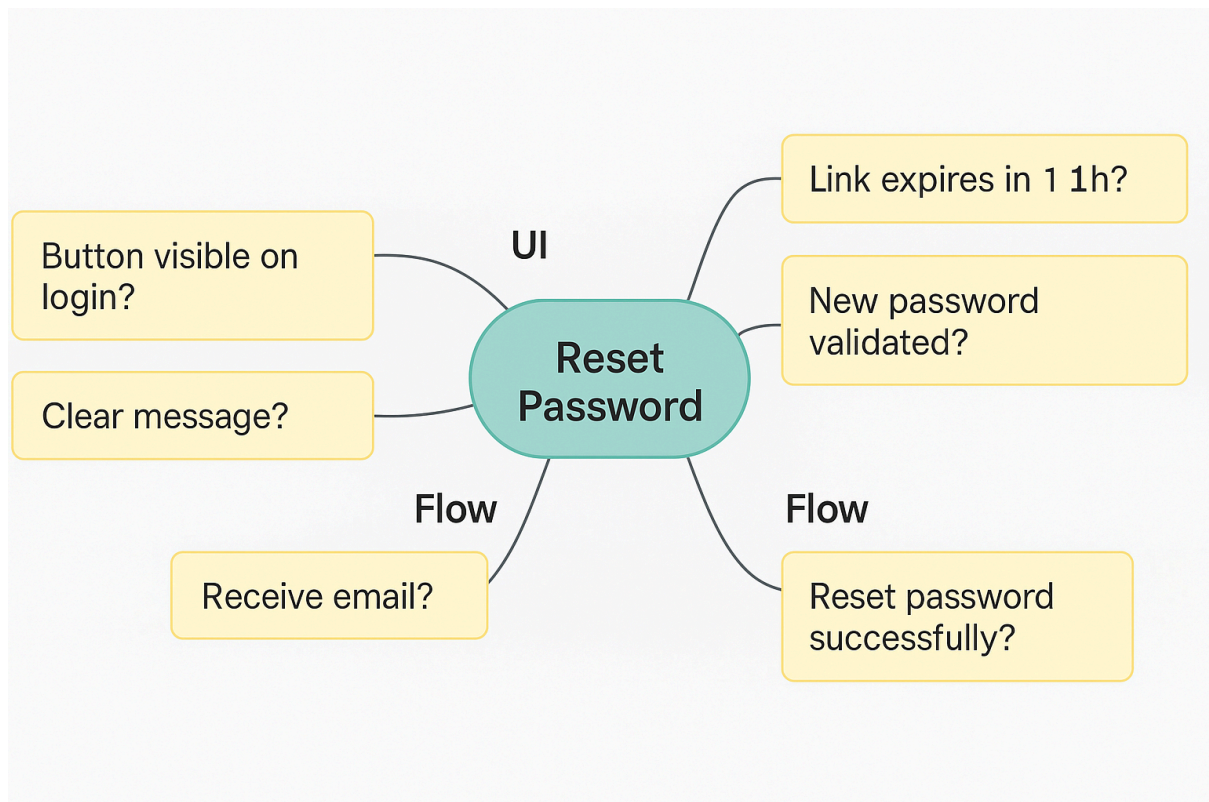
Como jogador de um game mobile,
Quero que o jogo salve meu progresso automaticamente na nuvem,
Para não perder conquistas se trocar de celular.

Critérios de Aceite:

- Ao logar em outro dispositivo, progresso deve estar sincronizado.
- Se offline, progresso é salvo local e sincronizado quando houver internet.
- Erros de sincronização devem ser exibidos em mensagem ao usuário.

Documentos de testes gerados no processo de estudo

- Um Mind Map de um User Storie



Dois Casos de Teste Step-by-Step

CT-01 – Resetar senha com e-mail válido

- Pré-condição: usuário cadastrado com e-mail válido.
- Passos:
 1. Acessar tela de login.
 2. Clicar “Esqueci minha senha”.
 3. Inserir e-mail válido.
 4. Clicar em “Enviar link”.
- Resultado esperado: mensagem “E-mail enviado”, e usuário recebe link válido.

CT-02 – Resetar senha com e-mail inválido

- Pré-condição: usuário não cadastrado.
- Passos:
 1. Acessar tela de login.
 2. Clicar “Esqueci minha senha”.
 3. Inserir e-mail inexistente.
- Resultado esperado: sistema mostra mensagem “E-mail não encontrado” e não envia link.

Dois casos de teste utilizando BDD/ Gherkin

Feature: Login

Scenario: Resetar senha com e-mail válido

Given que estou na tela de login

And informo um e-mail válido

When clico no botão "Esqueci minha senha"

Then devo receber um e-mail com link de redefinição

And o link deve expirar em 1 hora

Scenario: Resetar senha com e-mail inválido

Given que estou na tela de login

And informo um e-mail não cadastrado

When clico no botão "Esqueci minha senha"

Then devo ver a mensagem "E-mail não encontrado"

And nenhum e-mail deve ser enviado