

Plano de Teste

Douglas Maciel

SENAI-SP UC11

Atividade Online 2

Índice

| | | |
|-----------|--|----------|
| 1. | INTRODUÇÃO | 3 |
| 1.1 | Objetivos | 3 |
| 1.2 | Escopo | 3 |
| | | |
| 2. | REQUISITOS A TESTAR | 4 |
| 2.1 | Teste da função de busca de cursos | 4 |
| | | |
| 3. | ESTRATÉGIA DE TESTE | 5 |
| 3.1 | Tipos de teste | 5 |
| 3.1.1 | Teste de interface do usuário | 5 |
| 3.2 | Ferramentas | 5 |
| | | |
| 4. | RECURSOS | 6 |
| 4.1 | Sistema | 6 |
| | | |
| 5. | CRONOGRAMA | 7 |

1. INTRODUÇÃO

1.1 Objetivos

Esse documento do Plano de Testes da plataforma SENAI-SP compõe-se dos seguintes objetivos:

- Identificar informações de projeto existentes e os componentes de software que devem ser testados.
- Listar os Requisitos a testar recomendados.
- Recomendar e descrever as estratégias de teste a serem empregadas.
- Identificar os recursos necessários e prover uma estimativa dos esforços de teste.
- Listar os elementos resultantes do projeto de testes.

1.2 Escopo

Os testes que serão realizados no site GAME MANIA, no URL <https://localhost:4200/> serão os testes de navegabilidade, verificando a interação do usuário com a plataforma.

1. Verificar o comportamento da funcionalidade de cadastro de usuário.

2. Requisitos a Testar

A lista abaixo identifica aqueles itens – use cases, requisitos funcionais e não funcionais – que foram identificados como alvos de teste. Essa lista representa o que será testado.

2.1 Teste da Função de Busca de Cursos

- Na página inicial da plataforma deve-se interagir com o campo de cadastro de usuário, deverá cadastrar novo usuário com nome, e-mail e senha, após fazer login na plataforma, sem anormalidades.

3. Estratégia de Teste

3.1 Tipos de Teste

Os tópicos abaixo são definidos como funções específicas que um usuário final do sistema é suposto de executar ao usar a aplicação, tais como adicionar ou modificar uma dada informação.

3.1.1 Teste da Interface do Usuário

| | |
|--------------------------|---|
| Objetivo do Teste: | Verificar o seguinte: <ul style="list-style-type: none">• A navegação através de teste acontece como o esperado, sem apresentar nenhum erro• Objetos e características da janela, tais como menus, tamanho, posição, estado e foco conformam-se aos padrões. |
| Técnica: | Criar ou modificar os testes para cada janela para verificar a navegação e os estados de objetos apropriados para cada janela e objetos de aplicação |
| Critério de Finalização: | É verificado se cada janela permanece consistente e dentro dos padrões aceitáveis. |

3.2 Ferramentas

As seguintes ferramentas serão empregadas para esse projeto:

| | Ferramenta | Proprietário |
|-----------------------|-----------------------|--------------------|
| Planejamento de teste | Microsoft Office Word | Microsoft |
| Desenho de Teste | Eclipse IDE | Eclipse Foundation |
| Execução de Teste | Java | Oracle |

4. Recursos

Essa seção apresenta os recursos recomendados para o projeto de teste, suas principais responsabilidades, e seus conhecimentos ou conjunto de habilidades.

4.1 Sistema

A tabela seguinte expõe os recursos do sistema para o projeto de teste.

| Recursos do Sistema |
|---|
| Código automatizador de Teste Java, com Selenium e JUnit |
| Repositório de Testes 1 PC 1 PC para desenvolvimento dos Testes |

5. Cronograma

| Tarefa | Data de Início | Data de Término |
|----------------|----------------|-----------------|
| Planejar Teste | 30/01/2022 | 31/01/2022 |
| Executar Teste | 31/01/2022 | 31/01/2022 |
| Avaliar Teste | 31/01/2022 | 31/01/2022 |