

# Plano de Testes (Game Mania)

SENAI – SP

## Sumário

1. Introdução .....	3
1.1 Objetivos .....	3
1.2 Escopo .....	3
2. Requisitos a testar .....	3
2.1 Teste de funcionalidade cadastrar um usuário .....	3
2.2 Teste de funcionalidade de login .....	4
3. Estratégia de teste .....	4
3.1 Tipos de teste .....	4
3.1.1 Teste de cadastrar usuário .....	4
3.1.2 Teste de login .....	4
4. Ferramentas .....	5
5. Recursos .....	5
6. Técnica .....	5
7. Responsável pelo monitoramento .....	5
8. Normas utilizadas .....	5
9. Cronograma .....	6

Aluno: Marcelo Carneiro Marques

SENAI-SP

## 1. Introdução

Esse documento consiste na realização de teste de navegabilidade da aplicação Game Mania.

### 1.1 Objetivos

Por meio desse documento serão contemplados os seguintes objetivos:

- Identificar informações do projeto existente e os componentes de software que deverão ser testados.
- Mostrar a sequência de requisitos a serem testados.
- Identificar os recursos necessários.
- Exibir os resultados advindos do projeto de teste.

### 1.2 Escopo

Os testes de navegabilidade que serão executados na aplicação hospedada no servidor local, permitem verificar a interação do usuário com a página de modo a:

- Verificar o comportamento ao tentar acessar a página inicial do site em <http://localhost:4200>
- Verificar o comportamento da funcionalidade para cadastrar um usuário.
- Verificar o comportamento da funcionalidade fazer login.

## 2. Requisitos a testar

Consiste nos elementos que foram identificados como alvo de teste mais abaixo, de acordo com os casos de uso e requisitos funcionais .

### 2.1 Teste de funcionalidade cadastrar um usuário

Verifique que qualquer usuário pode realizar um cadastro no site ao acessar a página para inserir seus dados.

## 2.2 Teste de funcionalidade de login

Verifique que qualquer usuário já cadastrado no site pode realizar um login.

## 3. Estratégia de teste

### 3.1 Tipos de teste

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

#### 3.1.1 Teste de cadastrar usuário

<b>Objetivo do teste</b>	<b>Verificar o seguinte:</b> Verificar a funcionalidade cadastrar um usuário.
<b>Técnica</b>	Acessar os campos de cadastro para preenchê-los e finalizar o cadastro.
<b>Critério de finalização</b>	É verificado se ao finalizar o cadastro , os dados podem ser salvos, observando o retorno de mensagem.

#### 3.1.2 Teste de login

<b>Objetivo do teste</b>	<b>Verificar o seguinte:</b> Verificar a funcionalidade realizar login.
<b>Técnica</b>	Acessar os campos para inserir usuário e senha e finalizar.
<b>Critério de finalização</b>	É verificado se ao finalizar o login, se o usuário está realmente logado na página, observando o retorno de mensagem.

## 4. Ferramentas

As seguintes ferramentas serão empregadas para este projeto:

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

## 5. Recursos

Será feito o download e instalação do **Eclipse IDE for Enterprise Java and Web Developers, versão 2021-09**, do **JDK 1.8** e do **Apache Maven**. Uma vez que o procedimento será feito com o navegador Google Chrome, torna-se preciso também efetuar o download do executável **ChromeDriver (WebDriver)** compatível com a versão do browser. Todas as variáveis ambientes do Java e Maven serão devidamente configuradas na máquina Windows 10. Serão utilizadas as dependências do projeto **Selenium e JUnit** dentro do Eclipse após a pesquisa no repositório do Maven.

## 6. Técnica

Será feito um teste funcional (caixa-preta) na página do Game Mania, em relação ao acesso ao site, cadastro de usuário e realização de login para análise de funcionalidade com a entrada e saída de dados ao realizar os procedimentos citados.

## 7. Responsável pelo monitoramento

O responsável pelo monitoramento será o aluno do SENAI-SP, Marcelo Carneiro Marques, que estará encarregado de descrever o(s) evento(s) ocorrido(s) durante a execução do teste.

## 8. Normas utilizadas

A norma 829-2008 do Instituto de Engenheiros Eletricistas e Eletrônicos (IEEE) estabelece uma estrutura padrão para o planejamento de testes, do início ao fim, garantindo e controlando a qualidade.

## 9. Cronograma

Tarefa	Data de início	Data de término
Planejar teste	15/12/2021	15/12/2021
Executar teste	16/12/2021	16/12/2021
Avaliar teste	16/12/2021	16/12/2021