

## Testes Funcionais

- 1º digito deve ser uma letra
- 2º deve conter apenas letras ou números
- 3º Mínimo 3 caracteres
- 4º Máximo não mais caracteres

1º

### Classes de equivalência

Entrada

Classes válidas

classes inválidas

A <sub>1</sub>	ID começa com letra (C <sub>1</sub> )	ID não começa por letra (C <sub>4</sub> )
A <sub>2</sub>	ID contém apenas letras/dígitos (C <sub>2</sub> )	ID não contém apenas letras ou dígitos (C <sub>5</sub> )
A <sub>3</sub>	ID ≥ 3 e ID ≤ 6 (C <sub>3</sub> )	ID < 3 e ID > 6 (C <sub>6</sub> )

### Valores Limite

Entrada

classes válidas

classes inválidas

A <sub>1</sub>		
A <sub>2</sub>		
A <sub>3</sub>	A <sub>3</sub> = 3 (V <sub>1</sub> )	A <sub>3</sub> = 7 (V <sub>4</sub> )

2º	ID	Entrada	Saída esperada	Classes de equivalência
	1	abcde23	inválido	C <sub>1</sub> , C <sub>2</sub> , C <sub>6</sub>
	2	1ab32*	inválido	C <sub>3</sub> , C <sub>4</sub> , C <sub>5</sub>
	3	abcd12	válido	C <sub>1</sub> , C <sub>2</sub> , C <sub>3</sub>
	4	*abcdfg	inválido	C <sub>4</sub> , C <sub>5</sub> , C <sub>6</sub>
	5		inválido	C <sub>3</sub>

ID	Entrada	Saída esperada	Valores limite
1	abcdefg	inválido	V <sub>4</sub>
2	abcde	inválido	V <sub>3</sub>
3	abcde	válido	V <sub>2</sub>
4	a	válido	V <sub>1</sub>

3º

### Condições

começar por letra  
ou apenas letras minúsculas  
ID ≥ 3  
ID ≤ 6

F	V	V	V	V	F	F
F	F	V	V	V	V	F
F	F	V	V	V	V	F
F	F	V	V	V	V	F

Saídas

Válido  
inválido

x	x	x	x	x	x	x
---	---	---	---	---	---	---

4º Casos de teste

Entrada	Saída esperada	Classes de eq
*bcdef	inválido	C <sub>4</sub> , C <sub>5</sub> , C <sub>6</sub>
abcd	válido	C <sub>1</sub> , C <sub>2</sub> , C <sub>3</sub>
abcdefg	inválido	C <sub>4</sub> , C <sub>5</sub> , C <sub>6</sub>

## Exercício 2

Classes Válidas	Classes inválidas
C1. Primeira compra	C8 Não ser primeira compra
C2. Cliente Bronze	C9 Não ser cliente "VIP"
C3. Cliente Prata	C10 Compras abaixo de 200
C4. Cliente Ouro	
C5. Compras acima 200	
C6. Compras acima 400	
C7. Compras acima 500	

Análise valores limite

Entrada	Classes Válidas	Classes inválidas
E1	E1 = 200 E1 = 399	E1 = 199 E1 = 400
E2	E2 = 400 E2 = 499	E2 = 500 E2 = 399
E3	E3 = 500 E3 = 599	E3 = 499

Tabela de desação

Condições	
Primeira compra	F V V V V V V V F F F F F F F F
Cliente Bronze	F V V V V V V V F F F F F F F F
Cliente Prata	F V V V V V V V F F F F F F F F
Cliente Ouro	F V V V V V V V F F F F F F F F
Compra $200 < x < 400$	F V V V F F F F V V V F F F F V
Compra $400 \leq x < 500$	F V V F F F F F V V F F F F F V
Compra $x \geq 500$	F V F F F F F F V F F F F V
Regras	
5.0%	X X X X X X X X X X X X X X X X
10.0%	X X X X X X X X X X X X X X X X
15.0%	X X X X X X X X X X X X X X X X
20.0%	X X X X X X X X X X X X X X X X

Tabela de Pontos de Resol

Entrada EC1	Primeira Compra ✓	tipo de Cliente Nenhuma	Valor da compra 350	Saída esperada 30.1%	Objetos C1, C2, C3
EC2	X	Brônze	100	5.1%	C8, C2, C30
EC3	X	Ouro	350	15.1%	C8, C4, C10
EC4	X	Prata	125	10.1%	C3, C8, C10
EC5	X	Nenhuma	250	5.1%	C8, C3, C6
EC6	X	Prata	250	10.1%	C3, C8, C8
EC7	X	Nenhuma	450	10.1%	C8, C8, C9
EC8	X	Ouro	450	15.1%	C4, C6, C8
EC9	X	Nenhuma	500	15.1%	C4, C8, C9
EC10	✓	Ouro	600	15.1%	C1, C4, C4
EC11	✓	Brônze	400	10.1%	C11, C3, C6