# Atividade semana 2 Carreira em teste e QA (seção 1.)

Proprietário: Marcos dev03

agora há pouco

A área de Teste e Garantia de qualidade(QA - Quality Assurance) é responsável por assegurar que softwares e sistemas funcionem corretamente, atendendo aos requisitos e expectativas dos usuários.

O profissional de QA atua na identificação de erros (bugs), na criação e execução de testes manuais e automatizados, e na implementação de processos para melhorar a qualidade do produto.

- Teste Manuais: Executados sem automação, verificando funcionalidades e usabilidade.
- <u>Testes automatizados:</u> Utilizam scripts e ferramentas para validar funcionalidades repetitivas.
- Testes de regressão: Garantem que novas mudanças não afetam funcionalidades já existentes.
- Testes de Performance: Avaliam a velocidade, estabilidade e escalabilidade do sistema.

Ferramentas comuns: Selenium, JUnit, Postman, Jira, TestRail.

Habilidades encencias: Atenção aos detalhes, pensamento crítico, conhecimento em programação para testes automatizados e boa comunicação para relatar problemas.

## O DEV DEVE TESTAR SEU CÓDIGO @

Sim, o dev deve tester seu código.

- 50% dos defeitos só o programador pode encontrar(segundo Glenford Myers, pioneiro da qualidade).
- Exemplo: Erros de lógica interna, implementação técnica ou cáuculos específicos são mais visíveis para quem escreveu o código.
- Responsabilidade compartilhada: o professor enfatiza que toda equipe(devs, testadores, PO, etc.) deve colabroas nos teste.

### Mas... Por que ainda precisamos de testadores?

- Viés de confirmação: O dev acredita no código que criou → tende a testar apenas cenários "que funcionam". Analogia: É
  como reler um e-mail que você escreveu seu cérebro "vê" o que você quis dizer, não o erro de digitação.
- **Defeitos que escapam ao dev:** Problemas de **usabilidade, requisitos mal interpretados** ou **cenários não previstos** exigem um olhar externo.

A Sinergia Dev	$r$ -Testador $\mathscr Q$
	Dev
Testador	

Testa para <b>validar</b> ("funciona como eu planejei?")	Testa para <b>invalidar</b> ("o que pode falhar?").
Foca em <b>lógica interna</b> .	Foca em <b>comportamento externo</b> (usuário final).
Encontra ~50% dos bugs.	Encontra os outros 50% + riscos não óbvios.

### Conclusão da aula

- O professor NÃO disse que o dev não deve testar pelo contrário: é essencial que ele testa.
- Mas testes especializados são complementares: O que garante a qualidade técnica. O testador garante a qualidade sob perspectivas diversas.
- Frases do professor: "Todo mundo testa, mas o testador profissional traz técnicas para ir além do óbvio."

# Soft Skills e Hard Skills do Profissional de Teste @

- 1. O Que São Soft Skills e Hard Skills?  $\mathscr O$
- Soft Skills: Habilidades comportamentais e interpessoais (ex.: comunicação, resiliência).
- Hard Skills: Conhecimentos técnicos (ex.: ferramentas de teste, programação).
- 2. Soft Skills Essenciais para um Testador  ${\mathscr O}$

Habilidade
------------

### Por Que Importa?

## **Exemplo Prático**

Motivação	Mantém o foco em dias difíceis e projetos complexos.	"Segunda-feira, levanto com energia para aprender e corrigir erros."
Persistência	Testes e automação exigem repetição até dar certo.	"Se falhou, é porque ainda não terminei. Só acaba quando funciona."
Curiosidade	Descobre cenários inesperados e melhora a cobertura de testes.	"E se o usuário fizer X ao invés de Y? Como o sistema reagiria?"
Perfeccionismo	Busca a excelência e identifica falhas sutis.	Compara o software com o "ideal" (como um livro adaptado para filme).
Resiliência	Lida com mudanças constantes (requisitos, prazos, tecnologias).	"O projeto mudou? Adapto-me e foco na solução, não no problema."

Organização	Gerencia múltiplas tarefas, arquivos de evidências e prazos.	"Documento cada bug com prints, logs e passos para reproduzir."
Trabalho em Equipe	Colabora com devs, POs e clientes para entregar qualidade.	"Se atraso minha tarefa, impacto todo o time. Peço ajuda quando preciso."

## 3. Hard Skills Complementares @

- Técnicas de teste (funcionais, não-funcionais).
- Automação de testes (ferramentas como Selenium, Cypress).
- Gestão de bugs (JIRA, Bugzilla).
- · Conhecimento em SQL e análise de logs.

## 4. Frases-Chave da Aula 🖉

- "Soft skills fazem você ser um testador excepcional; hard skills fazem você ser contratado."
- "Testador é como um detetive: curioso, persistente e detalhista."
- "Organização salva vidas (e prazos) no mundo dos testes."

# Habilidades Essenciais para Testadores de Software 🚀 🛭



- Comunicação clara e profissional ⊠: Saber interpretar e-mails, evitar mal-entendidos e ser cuidadoso com o que é compartilhado em redes sociais.
- Idiomas 🜍: Inglês é essencial (📚 maioria da documentação técnica); espanhol e mandarim são diferenciais.
- Uso de ferramentas básicas 🛠:
  - o Sistemas operacionais .: Windows, Linux (incluindo Android) e macOS (🍏 importante para testes mobile).
  - Pacote Office :: Word ( documentação), Excel ( fórmulas, tabelas dinâmicas, PROCV), PowerPoint ( paresentações).
  - E-mail e redes corporativas 📧: Evitar cópias desnecessárias, não compartilhar informações sensíveis.
  - o Videoconferência 🎥: Zoom, Microsoft Teams (🌉 saber compartilhar tela, usar chat, manter postura profissional).

### 2. Segurança da Informação 🔒 🖉

- Senhas fortes 🔑: Evitar sequências óbvias; usar autenticação em dois fatores.
- Cuidados com redes 🌐: Evitar Wi-Fi público não confiável; não clicar em links ou anexos suspeitos.

## 3. Conhecimento do Negócio 💼 🖉

- Entender o domínio :: Se testa um sistema bancário, estudar regulamentações (BACEN, Febraban); se é e-commerce, conhecer fluxos de compra.
- Experiência prática 👩 💻: "Vivenciar" o uso do software (ex.: acompanhar um caixa de banco para entender desafios reais).
- Monitorar concorrência 
   : Identificar inovações de concorrentes diretos e indiretos (ex.: interfaces de jogos ♠ como inspiração para UX).

- 4. Habilidades Técnicas (Hard Skills) 💡 🔗
- Programação básica :: Lógica de programação e pelo menos uma linguagem (ex.: Python &, Java ...).
- Redes e infraestrutura (1): Noções de TCP/IP, virtualização (VMs, containers (1)), monitoramento de recursos (CPU, memória).
- Bancos de dados 📻: Consultas SQL, extração de dados para testes (com cuidado para não expor informações sensíveis).
- 5. Específico para Testes 🧪 🖉
- Planejamento e execução 17:
  - Identificar riscos e priorizar testes.
  - Modelar casos de teste baseados em requisitos.
- Tipos de teste 🔄:
  - Manual 👆: Navegação direta no sistema.
  - Automatizado 🔖: Criar scripts (ex.: Selenium, Appium).
- Comunicação de defeitos 🐞:
  - Registrar bugs com detalhes ( passos para reproduzir, prints/vídeos).
  - Evitar críticas pessoais ("o sistema falhou" vs. "você errou").
- Técnicas avançadas @:
  - Teste de regressão 🔄: Verificar se correções não quebraram funcionalidades existentes.
  - **Teste baseado em risco** 🏗: Focar nas áreas mais críticas do sistema.
- 6. Ferramentas e Adaptabilidade 🧰 🖉
- **Diversidade de ferramentas** <a>: Não é preciso saber todas, mas ser capaz de aprender rapidamente (ex.: JIRA <a>o</a> para gestão de bugs, Postman <a>o</a> para APIs).
- Mentalidade ágil 🏃 🗗: Trabalhar em equipe (Scrum, Kanban) e integrar testes ao ciclo de desenvolvimento.

## Mensagem Final 🔆 🔗

O teste de software exige um equilíbrio entre habilidades técnicas 💻 e comportamentais 🤝.

- Destaque-se \*: Aprenda continuamente, seja proativo e adaptável.
- Evolua 📈: Domine ferramentas, mas também a arte de comunicar problemas e colaborar com times multidisciplinares.

"Um bom tester não é o que acha mais bugs, mas o que ajuda a equipe a entregar qualidade." 🚀