**Plano de Teste**

**Health Training**

*versão 1.0*

*Membros da Equipe: Dilton Thales, Mateus Boche*

Sumário

[1 - Introdução 4](#_Toc179913916)

[2 - Requisitos a Testar 4](#_Toc179913917)

[3 - Tipos de teste 5](#_Toc179913918)

[3.1 - Métodos da Classe 5](#_Toc179913919)

[3.2 - Integração dos Componentes 5](#_Toc179913920)

[4 - Recursos 6](#_Toc179913921)

[4.1 - Ambiente de teste - Software e Hardware 6](#_Toc179913922)

[4.2 - Ferramenta de teste 6](#_Toc179913923)

[5 – Casos de Teste 6](#_Toc179913924)

[6 - Cronograma 7](#_Toc179913925)

**Histórico das alterações:**

| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor(a)** |
| --- | --- | --- | --- |
| 10/11/2024 | 1.0 | Ajuste da documentação | Dilton Thales, Mateus Boche |
| 15/11/2024 | 1.1 | Implementação do teste unitário | Dilton Thales, Mateus Boche |
| 20/11/2024 | 1.2 | Implementação do teste automatizado | Dilton Thales, Mateus Boche |

### 1 - Introdução

Este documento descreve os requisitos a testar, os tipos de testes definidos para cada iteração, os recursos de hardware e software a serem empregados e o cronograma dos testes ao longo do projeto. As seções referentes aos requisitos, recursos e cronograma servem para permitir ao gerente do projeto acompanhar a evolução dos testes.

Com esse documento, você deve:

* Identificar informações de projeto existentes e os componentes de software que devem ser testados.
* Listar os Requisitos a testar.
* 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.

Também é possível apresentar aqui o programa que será testado.

### 2 - Requisitos a Testar

Esta seção deve conter os casos de uso identificados como objetos dos testes ao longo do desenvolvimento do projeto. Como, em geral, os requisitos a testar são obtidos diretamente dos requisitos do sistema, esta seção é concebida como opcional. Assim sendo, sempre que novos requisitos a testar, que não constem como requisitos do sistema, forem identificados ou, simplesmente, por questões de organização e clareza, esta seção deve ser preenchida. Dependendo das informações disponíveis, essa seção pode começar a ser preenchida já nas primeiras iterações do ciclo de vida a partir do documento de requisitos.

Caso seja necessário, liste aqui os requisitos a testar subdivididos em casos de uso e requisitos não-funcionais.

**Casos de uso:**

| **Identificador do caso de uso** | **Nome do caso de uso** |
| --- | --- |
| CT-01 | Game |
| CT-02 | Login |

### 3 - Tipos de teste

Esta seção deve conter os tipos de testes escolhidos para cada iteração do projeto. Pode-se definir inicialmente apenas os tipos de testes que serão usadas na próxima iteração, mas é possível também já registrar eventuais tipos de teste que se espera utilizar nas demais iterações. Com base no guia de testes, indique os tipos de testes que melhor se adéquam aos requisitos, tipo da aplicação e seus recursos disponíveis e, caso necessário complemente ou forneça mais detalhes da técnica e dos critérios de completude sugeridos no guia para cada tipo de teste indicado.

* Teste de interface de usuário;

### 3.1 - Métodos da Classe

Para teste de funcionalidade. Aqui deve-se verificar se cada classe retorna o esperado. Se possível usar teste automatizado.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo** | **Garantir que o caso de uso opera conforme o esperado, identificando possíveis falhas ou comportamentos inadequados.** | | | |
| **Técnica:** | **() manual** | | **(x) automática** | |
| **Estágio do teste** | **Integração ( )** | **Sistema (x )** | **Unidade (x)** | **Aceitação ( )** |
| **Abordagem do teste** | **Caixa branca (x)** | | **Caixa preta ()** | |
| **Responsável(is)** | **Dilton Thales, Mateus Boche** | | | |

### 3.2 - Integração dos Componentes

Para teste de funcionalidade. Aqui deve-se verificar se as classes e métodos conseguem fazer a integração entre elas para uma sequência de ações do programa. Se possível usar teste automatizado.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo** | **Descreva aqui o objetivo** | | | |
| **Técnica:** | **() manual** | | **(x) automática** | |
| **Estágio do teste** | **Integração ()** | **Sistema (x)** | **Unidade ( )** | **Aceitação ( )** |
| **Abordagem do teste** | **Caixa branca (x)** | | **Caixa preta ()** | |
| **Responsável(is)** | **Dilton Thales, Mateus Boche** | | | |

### 4 - Recursos

Recursos Humanos:

Dilton Thales: Planejamento, execução, e documentação dos testes.

Mateus Boche: Planejamento, execução, e documentação dos testes.

### 4.1 - Ambiente de teste - Software e Hardware

### Hardware:

### Processador: Intel Core i7 3400.

### Memória RAM: 12 GB.

### Placa de Vídeo: NVIDIA RTX 580.

### Armazenamento: SSD 480gb.

### Software:

Windows 10 Pro.

IntelliJ IDEA.

VsCode.

Java.

Python.

### 4.2 - Ferramenta de teste

### As ferramentas utilizadas são o JUnit, empregado para testar os métodos no backend, e o WebDriverIO (WDIO), utilizado para testar os métodos no frontend, assegurando o correto funcionamento das funcionalidades de ambos os lados da aplicação.

### 5 – Casos de Teste

|  |  |
| --- | --- |
| **Número do Caso de Teste** | CT - 01 |
| **Nome** | Game |
| **Atores** | User |
| **Requisitos Associados** | RF 12, 13 |
| **Pré-condições** | Usuário cadastrado e logado |
| **Entradas** | Seleccionar a opção jogar |
| **Saidas** | Abrir o jogo |
| **Ambientes** | Acesso a aplicação usando o browser Chrome |
| **Procedimentos** | Game - CT - 01 |
| **Dependências** | Browser Chrome instalado, usuario cadastrado e logado |

|  |  |
| --- | --- |
| **Número do Caso de Teste** | CT - 02 |
| **Nome** | Login |
| **Atores** | User |
| **Requisitos Associados** | RF 03,05,06 |
| **Pré-condições** | Usuário cadastrado |
| **Entradas** | Nome do usuario: a@a Senha do usuario: a Seleccionar a opção entrar |
| **Saidas** | Usuário deve ser direcionado para a tela de Inicio |
| **Ambientes** | Acesso a internet Browser Chrome |
| **Procedimentos** | Login – CT - 02 |
| **Dependências** | Browser Chrome instalado  Usuario cadastrado |

### 6 - Cronograma

| **Tipo de teste** | **Duração** | **data de início** | **data de término** |
| --- | --- | --- | --- |
| planejar teste |  | 01/11/2024 | 03/11/2024 |
| projetar teste |  | 05/11/2024 | 10/11/2024 |
| implementar teste |  | 11/11/2024 | 20/11/2024 |
| executar teste |  | 20/11/2024 | 20/11/2024 |
| avaliar teste |  | 21/11/2024 | 21/11/2024 |