INTEGRANTES: JANINE TIEMI YOGI DINIZ E NICOLLY EVANGELISTA HERNANDES DOS SANTOS

**EXERCÍCIO QUALIDADE E TESTE DE SOFTWARE**

**1 - Explique e exemplifique cada uma das etapas do quadrante de teste focando em explicar etapas do projeto aplicadas e o papel do dev e qa em determinadas atividades.**

Quadrante 1- Nessa fase, o desenvolvimento orientado a testes (TDD) é aplicado, ou seja, ocorrem testes a cada fase da produção e não apenas ao final de todo desenvolvimento do software. Os testes são automatizados e escritos anteriormente ao desenvolvimento, o que auxilia na constante realização de testes, dando suporte e orientação à equipe, evitando, dessa maneira, bugs. Os principais testes realizados nesse quadrante são os de unidade, componentes, API e serviços da web. Os devs têm papel fundamental nessa fase, pois o foco é a qualidade interna do código. O design pode ser alterado sem que haja interferência nas funcionalidades.

Quadrante 2- Nessa fase, os casos de teste se direcionam ao funcionamento do software e são realizados pela equipe e pelos clientes. O cliente, juntamente com o testador reúnem requisitos para criarem testes eficientes. Há testes manuais e automatizados, como testes funcionais, de histórias, protótipos e simulações e testes de pares. O QA tem papel fundamental, pois realiza a análise dos testes, identificando quais problemas podem ocorrer e juntamente com o desenvolvedor, encontram uma solução.

Quadrante 3- Nessa fase ocorre o teste do produto (simulação do produto “final”), que pode ser realizado pelo cliente (User Acceptance Testing - UAT). Ele dá o feedback em relação a funcionalidades, aceitando, rejeitando e/ou sugerindo novas. Também ocorrem testes exploratórios, realizados pelos QA, em que exploram o software a fim de encontrar ou imaginar coisas que não eram requisitos previamente. Com o feedback, os membros podem realizar mais testes e observar novos critérios.

Quadrante 4- Essa é a última fase, em que haverá a entrega do produto final. Ocorrem testes não funcionais relacionados a desempenho, segurança, estresse, capacidade de manutenção, estabilidade, confiabilidade etc.

**2 - Solte sua imaginação em uma explicação de um arquivo/ página contendo o que aprendeu de Javascript até agora.**

Descrição da página:

A página tem como funções: disparar a data e hora; “abrir” e “fechar” o olho em uma “piscada” e ainda mostrar um texto escondido.

No primeiro SCRIPT, definimos o VAR, LET e o CONST para uma melhor resolução e raciocínio sobre o código e sua funcionalidade. Nosso intuito era descrever, em um todo, nosso aprendizado durante as aulas de Qualidade e Teste de Software.

Para disparar a data e hora, declaramos um evento ONCLICK (<button type="button" onclick="document.getElementById('demo').innerHTML = Date()">Clique para disparar a data e a hora</button>) ligado a um BUTTON, onde, assim que o botão fosse acionado, a data e a hora (sendo bem descritas com dia da semana, minutos e segundos) apareceriam de acordo com o horário de Brasília.

Para executar a funcionalidade de “abrir” e “fechar” o par de olhos, declaramos novamente o evento ONCLICK (document.getElementById(‘myImage’).innerHTML) ligado a um BUTTON, onde foi colocada a pasta de imagens para ocorrer a interligação e acontecer a dinâmica da piscada. Nesta linha de código em específico, o olho abriria (<button onclick="document.getElementById('myImage').src='myImage/olhoaberto.jpg'">Abra os olhinhos</button>). A linha de código (<img id="myImage" src="myImage/olhofechado.png" style="width:100px">) especificou a imagem da pasta “myImage” e definiu o seu tamanho na página. Já nesta linha de código em específico, o olho fecharia (<button onclick="document.getElementById('myImage').src='myImage/olhofechado.png'">Dê um a piscadinha de Dev</button>).

Para mostramos o texto escondido, colocamos ali novamente o evento ONCLICK (<button onclick="text()">Clique para abrir o texto escondido!</button>), para depois complementarmos como mais uma tag SCRIPT e adicionarmos uma função que definiria o texto a ser exibido na hora em que o botão do evento fosse acionado, como uma “introdução”.

**A explicação das outras funcionalidades e elementos (var, let, const, if etc.) se encontram no SCRIPT em formato de comentário.**