

---

## Plano de Testes

***SITE GAME MANIA***



## **Conteúdo**

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>REQUISITOS A TESTAR .....</b>	<b>3</b>
2.1	ITERAÇÃO 1 .....	3
2.2	ITERAÇÃO 2 .....	3
2.3	ITERAÇÃO 3 .....	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
<b>3</b>	<b>TIPOS DE TESTE .....</b>	<b>4</b>
3.1	ITERAÇÃO 1 .....	4
3.2	ITERAÇÃO 2 .....	4
<b>4</b>	<b>RECURSOS .....</b>	<b>4</b>
4.1	AMBIENTE DE TESTE – SOFTWARE & HARDWARE .....	4
4.2	FERRAMENTAS DE TESTE .....	4
<b>5</b>	<b>CRONOGRAMA .....</b>	<b>4</b>
<b>6</b>	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>4</b>

## 1 Introdução

O fluxo de testes, assim como os demais fluxos, está presente no processo de desenvolvimento de *software* ao longo de todas as suas fases, concentrando-se, no entanto, no planejamento dos testes na iteração inicial e no início de cada nova iteração e, durante as iterações, tendo seu foco no projeto e na execução dos testes, sobretudo nas iterações da fase de Construção.

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.

## 2 Requisitos a Testar

Esta seção contém os requisitos que são objetos dos testes a serem realizados. Esses requisitos são divididos, por iteração, conforme descrito abaixo.

### 2.1 Iteração 1

Caso de uso	ID	Passos	Resultado esperado
UC01 – Acesso ao site	01	Acessar página home do site	Página home será exibida

### 2.2 Iteração 2

Caso de uso	ID	Passos	Resultado esperado
UC02 – Acesso ao login	01	Acessar página home do site	Página home será exibida
	02	Clicar em login	Página login será exibida
	03	Digitar o nome de usuário	O campo deve receber os dados digitados
	04	Digitar a senha	O campo deve receber os dados digitados
	05	Clicar no botão login	O sistema valida as informações e libera o acesso

## 3 Tipos de Teste

### 3.1 O teste a ser realizado é referente a usabilidade do site

### 3.2 Iteração 1

<b>Objetivo:</b>	<i>Testar a navegabilidade dos elementos da página index do site, onde o foco principal é o teste do login através do sistema automatizado.</i>
<b>Técnica:</b>	Automática
<b>Estágio do teste:</b> Sistema Aceitação	Abordagem do teste  <input checked="" type="checkbox"/> Caixa branca <input type="checkbox"/> Caixa preta
<b>Responsável:</b>	Renata Alves da Silva Carvalho

### 3.3 Iteração 2

...

## 4 Recursos

Os recursos estão divididos nas subseções que se seguem.

### 4.1 Ambiente de Teste – Software & Hardware

- Sistema desenvolvido em linguagem Java com html, css, Javascript.
- *Utilizado para teste google Chrome.*

### 4.2 Ferramentas de Teste

- *Eclipse IDE*
- *Selenium WebDriver*

## 5 Cronograma

## 6 Referências

*<http://localhost:4200/Login>*