**Relatório de Testes**

**Saymon Meura**

**Sumário**

[**1 Objetivo** 3](#_Toc106997880)

[**2 Escopo** 3](#_Toc106997881)

[**3 Elementos que serão testados (Casos de Testes)** 3](#_Toc106997882)

[**3.1 Abertura do site** 3](#_Toc106997883)

[**3.2 Navegar pelas Abas do Site** 3](#_Toc106997884)

[**3.2.1 Login** 3](#_Toc106997885)

[**3.2.2 Home** 4](#_Toc106997886)

[**3.2.3 Contato** 4](#_Toc106997887)

[**3.6 Login no Sistema** 4](#_Toc106997888)

[**4 Técnica e Recursos utilizados** 5](#_Toc106997889)

[**4.1 Técnica** 5](#_Toc106997890)

[**4.2 Recursos** 5](#_Toc106997891)

[**5 Normas Utilizadas** 5](#_Toc106997892)

# **1 Objetivo**

* Validar as funcionalidades do site GameMania conforme a usabilidade do usuário
* Demonstrar os resultados dos testes com o site.
* Explicar sobre técnicas e recursos utilizados

# **2 Escopo**

Testes realizado no site GameMania (http://localhost:4200/).

# **3 Elementos que serão testados (Casos de Testes)**

1. Abertura do site.
2. Acesso das Páginas:

* Home
* Login
* Contato

1. Retorno para a Home Page.
2. Login no sistema.

## **3.1 Abertura do site**

Teste: Acessar o site.

* O cliente abre o navegador.
* Após abrir o navegador digita o endereço(<http://localhost:4200/>) do site Game Mania.

Resultado do teste: o link funcionou corretamente, carregando a página com as informações instantaneamente.

## **3.2 Navegar pelas Abas do Site**

Acessar as abas do site(Home, Login, Contato).

## **3.2.1 Login**

Teste realizado: Selecionar a opção “Login”.

Ação: o cliente clica na opção “Login” no Header do site e acessa a área para informar e-mail e senha

Resultado do teste: Acesso a área de Login realizado com sucesso.

## **3.2.2 Home**

Teste realizado: Selecionar a opção “Home”.

Ação: O cliente em outra aba poderá clicar em Home para voltar ao início.

Resultado do teste: Ao clicar na aba de Home o cliente foi redirecionado para tela de início.

## **3.2.3 Contato**

Teste realizado: selecionar a opção “Contato”.

Ação: o cliente clica na opção “Contato” através da Header para acessar a página de Contato

Resultado do teste: Ao clicar na aba de Contato foi redirecionado para página.

## **3.6 Login no Sistema**

Teste realizado: o usuário tenta fazer login no sistema.

Ações:

* O usuário clica no “carrinho de compras”.
* O usuário insere o e-mail.
* O usuário insere uma senha “vazia”.
* O usuário insere uma senha “errada”.
* O usuário insere uma senha “correta”.
* O usuário confirma pressionando a tecla “enter”.

Ação Final:

* O usuário clica no botão “fazer login” para confirmar.

Resultado do teste:

* O não preenchimento de senha retornou o aviso "E-mail and password are required".
* A senha errada retornou o aviso "Incorrect password".
* A senha correta efetuou o login do usuário e redirecionou para a página Home Page.

# **4 Técnica e Recursos utilizados**

## **4.1 Técnica**

Realizar um teste funcional, através do software Eclipse (<https://www.eclipse.org/>), por método de *Caixa-Preta*, onde serão verificadas as funcionalidades ou componentes da aplicação através da visão do usuário, objetivando testar dados de entradas e de saídas do sistema, cliques, navegabilidade e usabilidade.

## **4.2 Recursos**

A técnica exige as seguintes ferramentas:

* Eclipse IDE.
* Selenium Java.
* JUnit.
* WebDriver (Chrome Driver 96).

# **5 Normas Utilizadas**

* IEE 829-2008
* ISO/IEC 25010:2017