



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

COMPRA CERTA: cotação de preços e produtos (PLANO DE TESTES)

Professor:
Ivan Machado

Equipe:
Érica Martins
Jean Carlos Novaes
Leonardo Gama
Mateus Gondim
Vinícius Silva
Victor Costa

Dezembro/2014

Histórico de Revisões

Data	Versão	Descrição	Autores
06/12/2014	<1.0>	Release Inicial	Érica Martins Leonardo Gama
08/12/2014	<1.1>	Finalização e revisão.	Érica Martins Leonardo Gama

Aprovadores

Nome	Cargo
Jean Carlos Novaes	Designer
Mateus Gondim	Programador
Vinícius Santos	Gerente de Projeto/Engenheiro de Configuração
Victor Costa	Engenheiro de Requisitos

Sumário

1.	INTRODUÇÃO	4
1.1	Objetivos	4
1.2	O Compra Certa : cotação de preços e produtos.....	4
1.3	Identificação do Projeto	4
2.	REQUISITOS A TESTAR	5
2.1	Teste Funcional.....	5
2.2	Teste da Interface do usuário	5
3.	ESTRATÉGIA DE TESTE	5
3.1	TIPOS DE TESTE.....	5
3.1.1	Teste de Função.....	5
3.1.2	Teste de interface do usuário.....	6
3.2	FERRAMENTAS.....	6
4.	RECURSOS	7
4.1	Trabalhadores	7
4.2	Sistema.....	7
5.	CRONOGRAMA	7

1. Introdução

1.1 Objetivos

O documento do Plano de Testes do software Compra Certa tem como objetivo listar os Requisitos que serão testados recomendando e descrevendo as estratégias a serem empregadas nesses testes. Este documento também identifica os recursos necessários e disponibiliza uma estimativa dos esforços de teste.

1.2 O Compra Certa

O compra certa é um sistema de verificação de preços, onde o usuário digita o nome de um produto e é gerada uma lista com diversas lojas em que o produto é vendido e indicando seu preço, descrição, link da loja e rate da loja.

1.3 Escopo

O Compra Certa passará pelos testes unitário, de integração e de sistema.

Os testes unitários e de integração vão lidar com a qualidade funcional e da interface gráfica.

Os testes de sistema avaliarão o funcionamento e o desempenho do sistema como um todo, verificando a eficácia e segurança, além da compatibilidade e integração do software em diferentes ambientes.

Para realizar os testes serão utilizados: internet com velocidade de 10mbps, e os navegadores: Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera, Safari e Internet Explorer.

1.4 Identificação de Projeto

2.

Documento	Criado ou Disponível	Recebido ou Revisado
Especificação de Requisitos	(Sim (Não	(Sim (Não
Plano de Projeto	(Sim (Não	(Sim (Não
Modelo de Análise	(Sim (Não	(Sim (Não
Modelo de Projeto	(Sim (Não	(Sim (Não
Documento de Arquitetura	(Sim (Não	(Sim (Não
Protótipo	(Sim (Não	(Sim (Não
Manual do Usuário	(Sim (Não	(Sim (Não
Lista de Riscos	(Sim (Não	(Sim (Não

Requisitos a Testar

A lista abaixo identifica aqueles itens – use cases, requisitos funcionais e não funcionais – que foram identificados como alvos de teste. Essa lista representa o que será testado

2.1. Testes Funcionais

A equipe se baseará nos requisitos funcionais do sistema, elaborados no planejamento da construção do projeto, e os testará usando o framework Mocha.

2 Teste da Interface do Usuário

- Navegue através de todos os use cases, verificando que cada tela de interface gráfica pode ser rapidamente entendida e facilmente utilizada.

3. Estratégia de Teste

3 Tipos de Teste

3 Teste de Função

Objetivo do Teste:	Garantir que as funcionalidades do sistema, especificadas nos casos de usos, estão gerando os resultados esperados.
Técnica:	<p>Executar cada caso de uso, fluxo de caso de uso, usando dados válidos e inválidos, para verificar o seguinte:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Os resultados esperados ocorrem quando dados válidos são usados▪ As mensagens de erro ou aviso apropriadas são exibidas quando dados inválidos são usados.▪ Cada regra de negócio é aplicada apropriadamente
Critério de Finalização:	<ul style="list-style-type: none">▪ Todos os testes planejados foram executados.▪ Todos os defeitos identificados foram tratados.
Considerações Especiais:	Nenhum

3.1.2 Teste da Interface do Usuário

Objetivo do Teste:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verificar se a navegação através dos alvos de teste reflete as funções e os requisitos do negócio apropriadamente. ▪ Objetos e características da janela, tais como menus, tamanho, posição, estado e foco conformam-se aos padrões.
Técnica:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Criar ou modificar os testes para cada janela para verificar a navegação e os estados de objeto apropriados para cada janela e objetos da aplicação. ▪ Observar grupos de usuários usando a interface, analisando a taxa de aprendizado dos mesmos com o sistema e a aceitação da interface pelos usuários.
Critério de Finalização:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ É verificado que cada janela permanece consistente com a versão de comparação ou dentro de padrões aceitáveis. ▪ É verificado que o usuário consegue usar a interface sem precisar de treinamento e a considera agradável.
Considerações Especiais:	Nem todas as propriedades para objetos personalizados e terceirizados podem ser acessadas.

3.1 Ferramentas

	Ferramenta
Framework de Testes	Mocha

4. Recursos

Essa seção apresenta os recursos recomendados para o projeto do Compra Certa, suas principais responsabilidades, e seus conhecimentos ou conjunto de habilidades.

4.1 Trabalhadores

Recursos Humanos		
Trabalhador	Recursos Mínimos Recomendados	Responsabilidades Específicas ou Comentários
Gerente de Teste,	Vinícius Silva	Fornece supervisionamento gerencial.

Gerente do Projeto de Teste		Responsabilidades: <ul style="list-style-type: none"> • provê direcionamento técnico • adquire recursos apropriados • fornece relatórios de gerenciamento
Engenheiro de Teste	Érica Martins Leonardo Gama	Identifica, prioriza, e implementa os casos de teste. Responsabilidades: <ul style="list-style-type: none"> • gera o plano de teste • cria o modelo de teste • avalia a efetividade do esforço de teste
Administrador do Sistema de Teste	Vinícius Silva	Garante que o ambiente e os bens de teste sejam gerenciados e mantidos. Responsabilidades: <ul style="list-style-type: none"> • administrar o sistema de gerenciamento teste • instalar e gerenciar o acesso do trabalhador ao sistema de testes
Programador	Leonardo Gama	Implementa e faz os testes unitários das classes e pacotes de teste. Responsabilidades: <ul style="list-style-type: none"> • cria as classes e pacotes de teste implementados no modelo de teste

5. Cronograma

Atividade	Data de Início	Data de Término
Planejar Teste	06/12/14	06/12/14
Projetar Teste	07/12/14	07/12/14
Implementar Teste		
Executar Teste		
Avaliar Teste		

