

Universidade de Brasília

Departamento de Ciência da Computação



**Smoke test do trabalho final de
Técnicas da Programação 1**

Autores:

Vitor Vasconcelos de Oliveira 180114778

Álvaro Veloso Cavalcanti Luz 180115391

Professor:

Washington Henrique Carvalho Almeida

Brasília
26 de Novembro de 2019

Conteúdo

1	Test purpose:	2
2	Preconditions of the test:	2
3	Test cases:	2
3.1	Teste Cadastro:	2
3.2	Teste Login:	2
3.3	Teste Sair:	3
3.4	Teste Visualizar Jogos:	3
3.5	Teste Criar Jogos:	3
3.6	Teste Editar Jogos:	4
3.7	Teste Remover Jogos:	5
3.8	Teste Comprar Ingresso:	5
3.9	Teste Visualizar Ingressos:	5
4	Formats	6

1 Test purpose:

Verificar o funcionamento ideal da segunda parte do trabalho de técnicas da programação 1 e verificar se corresponde com os padrões pedidos.

2 Preconditions of the test:

O programa foi produzido na linguagem C++ e utilizou linguagem SQL para a aplicação do banco de dados, portanto para seu funcionamento ideal é necessário compatibilidade de sua máquina com essas ferramentas. (obs: sistema operacional preferido Linux).

3 Test cases:

3.1 Teste Cadastro:

1. No menu inicial digite "2", para acessar a opção de Cadastrar-se;
2. Informe o Cpf que deseja cadastrar;
3. Informe a Senha que deseja cadastrar;

Seguindo esses passos seu cadastro deve ser feito com sucesso;

3.2 Teste Login:

1. No menu inicial digite "1", para acessar a opção do Login;
2. Informe o seu Cpf já cadastrado;
3. Informe o sua Senha já cadastrada;

Caso informado tudo corretamente (sem nenhum formato inválido) você terá acesso a todas as opções avançadas, permitidas apenas a usuários cadastrados, caso contrario você será redirecionado ao menu sem nenhuma alteração feita.

3.3 Teste Sair:

3. Para sair do programa basta digitar "4" no menu inicial ou "7" no menu avançado.

3.4 Teste Visualizar Jogos:

Essa é uma operação simples e pode ser acessada no menu inicial, sem estar logado, ou no menu avançado, estando logado.

1. Caso esteja no menu inicial digite "3", caso no menu avançado digite "1" e acessará a visualização de jogos;
2. Informe a data do jogo desejado;
3. Informe o estado do jogo desejado;
4. Informe a cidade do jogo desejado;

Caso informado tudo corretamente (sem nenhum formato inválido) serão mostrados todos os dados dos jogos correspondentes a suas especificações, caso contrario você será redirecionado ao menu sem nenhuma alteração feita.

3.5 Teste Criar Jogos:

Essa operação só esta disponível para usuários logados.

1. Uma vez logado, e no menu avançado digite "3" para criar um jogo;
2. Informe o código do jogo que deseja criar;
3. Informe o nome do jogo que deseja criar;
4. Informe a cidade do jogo que deseja criar;
5. Informe o estado do jogo que deseja criar;
6. Informe o tipo do jogo que deseja criar;
7. Informe o dia do jogo que deseja criar;

8. Informe a hora do jogo que deseja criar;
9. Informe o preço do jogo que deseja criar;
10. Informe o número de lugares do jogo que deseja criar;

Caso informado tudo corretamente (sem nenhum formato inválido) um novo jogo será criado, caso contrario você será redirecionado ao menu sem nenhuma alteração feita.

3.6 Teste Editar Jogos:

Essa operação só esta disponível para usuários logados.

1. Uma vez logado, e no menu avançado digite "4" para editar um jogo;
2. Informe o código do jogo que deseja editar, e em seguida você informara todos os dados do jogo novamente;
3. Informe o nome do jogo que deseja criar;
4. Informe a cidade do jogo que deseja criar;
5. Informe o estado do jogo que deseja criar;
6. Informe o tipo do jogo que deseja criar;
7. Informe o dia do jogo que deseja criar;
8. Informe a hora do jogo que deseja criar;
9. Informe o preço do jogo que deseja criar;
10. Informe o número de lugares do jogo que deseja criar;

Caso informado tudo corretamente (sem nenhum formato inválido) a edição do jogo será um sucesso, caso contrario você será redirecionado ao menu sem nenhuma alteração feita.

3.7 Teste Remover Jogos:

Essa operação só esta disponível para usuários logados.

1. Uma vez logado, e no menu avançado digite "6" para remover um jogo;
2. Informe o código do jogo que deseja excluir;

Caso o código informado for valido e existir um jogo com esse código, esse jogo será excluído com sucesso, caso contrario você será redirecionado ao menu sem nenhuma alteração feita.

3.8 Teste Comprar Ingresso:

Essa operação só esta disponível para usuários logados.

1. Uma vez logado, e no menu avançado digite "2" para comprar um ingresso;
2. Informe o seu Cpf já cadastrado;
3. Informe o número de seu cartão;
4. Informe o código de segurança de seu cartão;
5. Informe a validade de seu cartão;
6. Agora você será redirecionado para a escolha do jogo, informe o código do jogo que deseja comprar;

Caso informado tudo corretamente (sem nenhum formato inválido) você comprará um ingresso, caso contrario você será redirecionado ao menu sem nenhuma alteração feita.

3.9 Teste Visualizar Ingressos:

Essa operação só esta disponível para usuários logados.

1. Uma vez logado, e no menu avançado digite "5" para visualizar a lista com seu ingresso;

2. Informe o seu Cpf já cadastrado, para validação;

Caso Cpf informado corretamente (sem nenhum formato inválido) você receberá uma lista com todos seus ingressos e seus dados (nome do jogo, dia, data, hora e preço), caso contrário você será redirecionado ao menu sem nenhuma alteração feita.

4 Formats

CODIGO JOGO: Formato XXX onde X é dígito (0 – 9).

CÓDIGO DO INGRESSO: Formato XXXXX onde X é dígito (0 – 9).

NOME DO JOGO: Formato XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX onde cada X pode ser letra, dígito ou espaço. Pelos menos um caractere é letra. Não podem existir espaços em sequência.

DATA: Formato DD/MM/AA. DD é número de 1 a 31. MM é número de 1 a 12. AA é número de 00 a 99. O valor da data deve considerar a ocorrência de anos bissextos.

HORÁRIO: Formato HH:MM onde HH é número de 07 a 22 e MM é 00, 15, 30 ou 45.

PREÇO: 0,00 a 1.000,00.

NÚMERO DE SALA: 1 a 10.

CIDADE: Formato XXXXXXXXXXXXXXX . Cada X pode ser letra, espaço ou ponto. Pelos menos um caractere é letra. Não há espaços seguidos. Ponto é precedido por letra.

ESTADO: AC, AL, AP, AM, BA, CE, DF, ES, GO, MA, MT, MS, MG, PA, PB, PR, PE, PI, RJ, RN, RS, RO, RR, SC, SP, SE, TO.

DISPONIBILIDADE: 0 a 250.

TIPO: Formato X onde X é dígito de 1 a 4. O dígito 1 identifica LOCAL, 2 identifica ESTADUAL, 3 identifica NACIONAL e 4 identifica INTERNACIONAL.

CPF: Formato XXX.XXX.XXX-XX onde X é dígito (0 – 9). O número de CPF deve incluir dígitos verificadores calculados por meio de algoritmo apropriado.

SENHA: Formato XXXXXX onde X pode ser letra (A – Z a – z) ou dígito (0 a 9). Não há caracteres repetidos. Há pelo menos uma letra maiúscula, uma minúscula e um dígito.

NÚMERO DE CARTÃO DE CRÉDITO: Formato XXXXXXXXXXXXXXXX onde X é dígito (0 – 9). Número válido segundo o algoritmo de Luhn.

CÓDIGO DE SEGURANÇA: Formato XXX onde X é dígito (0 a 9).

DATA DE VALIDADE: Formato XX/YY onde XX é número de 01 a 12 e YY é número de 00 a 99.