

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**

**CAMPUS QUIXADÁ**

Execução de Plano te Teste

Projeto de Teste: CIN - Jogo Concurso de Ideias de Negócio  
Plano de Teste: Sprint 1

# Plano de Teste: Sprint 1

Plano de testes referente a Sprint 1.

# 1.1.Suíte de Teste: AVA6 - Configurar um formulário

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-15: AVA6 - Criar formulário - Uma questão valores válidos** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se um usuário logado consegue criar um formulário de múltipla escolha. | | | | | |
| Pré-condições:   Usuário estar logado no sistema. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | Selecione opção de ver seus formulários; | O sistema lista os formulários já criados por ele; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 2 | Selecione a opção de criar um novo formulário; | O sistema o redireciona para a página de cadastro de um novo formulário; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 3 | Informe o título do formulário com o valor "Formulário teste"; |  |  | Passou |  |
| 4 | Informe o enunciado da primeira questão com o seguinte valor "Qual time você torce?" |  |  | Passou |  |
| 5 | primeira opção com o valor "Corinthians";  segunda opção com o valor "Cruzeiro";  terceira opção com o valor  "Internacional";  quarta opção com o valor "Vasco";  quinta opção com o valor "N.D.A."; |  |  | Passou |  |
| 6 | Adicione uma nota ao formulário com o valor "Nota de teste!"; |  |  | Passou |  |
| 7 | Selecione a opção de salvar o formulário. | O sistema salva o novo formulário com os dados fornecidos e informa ao usuário que a ação foi bem sucedida. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-58: AVA6 - Criar formulário - N perguntas valores válidos** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se um usuário logado consegue criar um formulário de múltipla escolha com "N" perguntas. | | | | | |
| Pré-condições:   Usuário estar logado no sistema. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | Selecione opção de ver seus formulários; | O sistema lista os formulários já criados por ele; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 2 | Selecione a opção de criar um novo formulário; | O sistema o redireciona para a página de cadastro de um novo formulário; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 3 | Informe o título do formulário com o valor "Formulário teste"; |  |  | Passou |  |
| 4 | Informe o enunciado da primeira questão com o seguinte valor "Qual time você torce?" |  |  | Passou |  |
| 5 | primeira opção com o valor "Corinthians";  segunda opção com o valor "Cruzeiro";  terceira opção com o valor  "Internacional";  quarta opção com o valor "Vasco";  quinta opção com o valor "N.D.A."; |  |  | Passou |  |
| 6 | Informes o enunciado da primeira questão com o valor "Quem foi o campeão brasileiro de futebol em 2015?" |  |  |  |  |
| 7 | primeira opção com o valor "Corinthians";  segunda opção com o valor "CAM";  terceira opção com o valor "Grêmio";  quarta opção com o valor "São Paulo";  quinta opção com o valor "Internacional"; |  |  | Passou |  |
| 8 | Preencha o campo "Nota" com o valor "Nota teste, exemplo de um aviso que pode existir em um formulário." |  |  | Passou |  |
| 9 | Selecione a opção de salvar o formulário. | O sistema salva o novo formulário informando que a operação foi realizada com sucesso. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-59: AVA6 - Criar formulário - Uma questão "Título do Formulário" vazio** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se um usuário logado não consegue criar um formulário de múltipla escolha com algum dos campos do formulário em branco. | | | | | |
| Pré-condições:   Usuário estar logado no sistema. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | Selecione opção de ver seus formulários; | O sistema lista os formulários já criados por ele; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 2 | Selecione a opção de criar um novo formulário; | O sistema o redireciona para a página de cadastro de um novo formulário; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 3 | Não preencha o campo "Título do Formulário" ou o preencha com espaços. |  | O sistema se comportou como esperado. Tanto para espaços em branco quanto na submissão sem preenchimento. | Passou |  |
| 4 | Informe o enunciado da primeira questão com o seguinte valor "Qual time você torce?" |  |  | Passou |  |
| 5 | primeira opção com o valor "Corinthians";  segunda opção com o valor "Cruzeiro";  terceira opção com o valor  "Internacional";  quarta opção com o valor "Vasco";  quinta opção com o valor "N.D.A."; |  |  | Passou |  |
| 6 | Adicione uma nota ao formulário com o valor "Nota de teste!"; |  |  | Passou |  |
| 7 | Selecione a opção de salvar o formulário. | O sistema deve informar qual campo está faltando preencher e que ele é obrigatório. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema se comportou como esperado. Tanto para espaços em branco quanto na submissão sem preenchimento. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-60: AVA6 - Criar formulário - Com o campo "Questão 1" vazio** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se um usuário logado não consegue criar um formulário de múltipla escolha com algum dos campos do formulário em branco. | | | | | |
| Pré-condições:   Usuário estar logado no sistema. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | Selecione opção de ver seus formulários; | O sistema lista os formulários já criados por ele; |  | Passou |  |
| 2 | Selecione a opção de criar um novo formulário; | O sistema o redireciona para a página de cadastro de um novo formulário; |  | Passou |  |
| 3 | Preencha o campo "Título do Formulário" com o valor "Título do formulário teste". |  |  | Passou |  |
| 4 | Não informe o enunciado da primeira questão ou preencha com espaços; |  | O sistema se comportou como esperado. Tanto para espaços em branco quanto na submissão sem preenchimento. | Passou |  |
| 5 | primeira opção com o valor "Corinthians";  segunda opção com o valor "Cruzeiro";  terceira opção com o valor  "Internacional";  quarta opção com o valor "Vasco";  quinta opção com o valor "N.D.A."; |  |  | Passou |  |
| 6 | Adicione uma nota ao formulário com o valor "Nota de teste!"; |  |  | Passou |  |
| 7 | Selecione a opção de salvar o formulário. | O sistema deve informar qual campo está faltando preencher e que ele é obrigatório. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema se comportou como esperado. Tanto para espaços em branco quanto na submissão sem preenchimento. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-61: AVA6 - Criar formulário - Com alguma opção vazia** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se um usuário logado não consegue criar um formulário de múltipla escolha com algum dos campos do formulário em branco. | | | | | |
| Pré-condições:   Usuário estar logado no sistema. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | Selecione opção de ver seus formulários; | O sistema lista os formulários já criados por ele; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 2 | Selecione a opção de criar um novo formulário; | O sistema o redireciona para a página de cadastro de um novo formulário; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 3 | Preencha o campo "Título do Formulário" com o valor "Título do formulário teste". |  |  | Passou |  |
| 4 | Informe o enunciado da primeira questão com o valor "Primeira questão do formulário teste"; |  |  | Passou |  |
| 5 | primeira opção com o valor "Corinthians";  não preencha a segunda opção ou preencha com espaços;  terceira opção com o valor  "Internacional";  quarta opção com o valor "Vasco";  quinta opção com o valor "N.D.A."; |  | O sistema se comportou como esperado. Tanto para espaços em branco quanto na submissão sem preenchimento. | Passou |  |
| 6 | Adicione uma nota ao formulário com o valor "Nota de teste!"; |  |  | Passou |  |
| 7 | Selecione a opção de salvar o formulário. | O sistema deve informar qual campo está faltando preencher e que ele é obrigatório. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema se comportou como esperado. Tanto para espaços em branco quanto na submissão sem preenchimento. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-62: AVA6 - Criar formulário - N perguntas algum campo inválido** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se um usuário logado consegue criar um formulário de múltipla escolha com "N" perguntas. | | | | | |
| Pré-condições:   Usuário estar logado no sistema. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | Selecione opção de ver seus formulários; | O sistema lista os formulários já criados por ele; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 2 | Selecione a opção de criar um novo formulário; | O sistema o redireciona para a página de cadastro de um novo formulário; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 3 | Informe o título do formulário com o valor "Formulário teste"; |  |  | Passou |  |
| 4 | Informe o enunciado da primeira questão com o seguinte valor "Qual time você torce?" |  |  | Passou |  |
| 5 | primeira opção com o valor "Corinthians";  segunda opção com o valor "Cruzeiro";  terceira opção com o valor  "Internacional";  quarta opção com o valor "Vasco";  quinta opção com o valor "N.D.A."; |  |  | Passou |  |
| 6 | Informes o enunciado da primeira questão com o valor "Quem foi o campeão brasileiro de futebol em 2015?" |  |  | Passou |  |
| 7 | primeira opção com o valor "Corinthians";  segunda opção com o valor "CAM";  terceira opção com o valor "Grêmio";  quarta opção com o valor "São Paulo";  não preencha a quinta opção ou preencha com espaços; |  | O sistema se comportou como esperado. | Com Falha |  |
| 8 | Preencha o campo "Nota" com o valor "Nota teste, exemplo de um aviso que pode existir em um formulário." |  |  | Passou |  |
| 9 | Selecione a opção de salvar o formulário. | O sistema não salva o novo formulário e informa qual campo está faltando para ser preenchido. |  | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-98: AVA6 - Editar formulário - Alterando um campo** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se um usuário logado consegue criar um formulário de múltipla escolha. | | | | | |
| Pré-condições:   Usuário estar logado no sistema. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | Selecione opção de ver seus formulários; | O sistema lista os formulários já criados por ele; | O sistema se comporta como esperado. | Passou |  |
| 2 | Escolha o formulário desejado; | O sistema o redireciona para a página de detalhes do formulário; | O sistema se comporta como esperado. | Passou |  |
| 3 | Escolha a opção para editar o formulário | O sistema redireciona para a página de edição do formulário; | O sistema se comporta como esperado. | Passou |  |
| 4 | Altere o título do formulário com o valor "Formulário rodada 1"; |  |  | Passou |  |
| 5 | Informe o enunciado da primeira questão com o seguinte valor "Qual time você torce?" |  |  | Passou |  |
| 6 | primeira opção com o valor "Corinthians";  segunda opção com o valor "Cruzeiro";  terceira opção com o valor  "Internacional";  quarta opção com o valor "Vasco";  quinta opção com o valor "N.D.A."; |  |  | Passou |  |
| 7 | Adicione uma nota ao formulário com o valor "Nota de teste!"; |  |  | Passou |  |
| 8 | Selecione a opção de salvar o formulário. | O sistema atualiza o formulário com os dados fornecidos e informa ao usuário que a ação foi bem sucedida. | O sistema se comporta como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema se comporta como esperado. Atualizando o campo alterado. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-99: AVA6 - Editar formulário - Acrescentar uma pergunta** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se um usuário logado consegue criar um formulário de múltipla escolha. | | | | | |
| Pré-condições:   Usuário estar logado no sistema. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | Selecione opção de ver seus formulários; | O sistema lista os formulários já criados por ele; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 2 | Escolha o formulário desejado; | O sistema o redireciona para a página de detalhes do formulário; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 3 | Escolha a opção de editar o formulário | O sistema redireciona para a página de edição do formulário; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 4 | Mantenha as questões anteriores |  |  | Passou |  |
| 6 | Informe o enunciado da nova questão com o seguinte valor "Onde você fará mestrado?" |  |  | Passou |  |
| 7 | primeira opção com o valor "UFC";  segunda opção com o valor "Unicamp";  terceira opção com o valor  "USP";  quarta opção com o valor "UFPE";  quinta opção com o valor "UFRN"; |  |  | Passou |  |
| 8 | Mantenha a nota de aviso; |  |  | Passou |  |
| 9 | Selecione a opção de salvar o formulário. | O sistema atualiza o formulário com os dados fornecidos e informa ao usuário que a ação foi bem sucedida. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-100: AVA6 - Editar formulário - Acrescentar uma pergunta em branco** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se sistema impede a edição de um formulário com uma questão em branco. | | | | | |
| Pré-condições:   Usuário estar logado no sistema. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | Selecione opção de ver seus formulários; | O sistema lista os formulários já criados por ele; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 2 | Escolha o formulário desejado; | O sistema o redireciona para a página de detalhes do formulário; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 3 | Escolha a opção de editar o formulário | O sistema redireciona para a página de edição do formulário; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 4 | Mantenha as questões anteriores |  |  | Passou |  |
| 6 | Não preencha valores para a nova questão; |  |  | Passou |  |
| 8 | Mantenha a nota de aviso; |  |  | Passou |  |
| 9 | Selecione a opção de salvar o formulário. | O sistema não atualiza os dados do formulário, informando que é necessário preencher todos os campos. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-101: AVA6 - Editar formulário - Apagar os dados de uma pergunta** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se sistema impede a edição de um formulário com uma questão em branco. | | | | | |
| Pré-condições:   Usuário estar logado no sistema. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | Selecione opção de ver seus formulários; | O sistema lista os formulários já criados por ele; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 2 | Escolha o formulário desejado; | O sistema o redireciona para a página de detalhes do formulário; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 3 | Escolha a opção de editar o formulário | O sistema redireciona para a página de edição do formulário; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 4 | Apague os dados de alguma questão já existente |  | O sistema informa que os dados são obrigatórios. | Passou |  |
| 8 | Mantenha a nota de aviso; |  |  | Passou |  |
| 9 | Selecione a opção de salvar o formulário. | O sistema não atualiza os dados do formulário, informando que é necessário preencher todos os campos. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-102: AVA6 - Copiar formulário** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se sistema permite que se copie um formulário a partir de outro existente | | | | | |
| Pré-condições:   Usuário estar logado no sistema, possuir formulário (s) cadastrado (s). | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | Selecione opção de ver seus formulários; | O sistema lista os formulários já criados por ele; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 2 | Escolha o formulário desejado; | O sistema o redireciona para a página de detalhes do formulário; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 3 | Escolha a opção de copiar o formulário | O sistema redireciona para a página de edição do novo formulário; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 4 | Selecione a opção de salvar o formulário. | O sistema criar um novo formulário baseado no que se quis copiar, informando que a operação foi bem sucedida. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |

# 1.2.Suíte de Teste: CON1 - Cadastrar-se no sistema

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-3: CON1 - Cadastro de usuário - Dados válidos** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Permitir que novos usuários se cadastrem nos sistemas. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | Usuário preenche o campo nome com o valor "Francisco"; |  | O sistema fornece feedback de que o campo está válido. | Passou |  |
| 2 | Usuário preenche o campo sobrenome com o valor "Alves"; |  |  | Passou |  |
| 3 | Usuário preenche o campo matrícula com o valor "123456"; |  |  | Passou |  |
| 4 | Usuário preenche o campo curso com o valor "Engenharia"; |  | O sistema fornece feedback de que o campo está válido | Passou |  |
| 5 | Usuário preenche o campo email com o valor "fran@ufc.br"; |  | O sistema fornece feedback de que o campo está válido | Passou |  |
| 6 | Usuário preenche o campo senha com o valor "12345"; |  | O sistema fornece feedback de que o campo está válido | Passou |  |
| 7 | Usuário confirma a criação de uma conta | O sistema cria uma nova conta para o usuário | O sistema informa que o usuário foi cadastrado com sucesso. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-6: CON1 - Cadastro de usuário - Nome vazio** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Mostrar que não é possível cadastrar-se no sistema com o campo "nome" vazio. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | Usuário não preenche o campo nome; |  |  |  |  |
| 2 | Usuário preenche o campo sobrenome com o valor "Alves"; |  |  |  |  |
| 3 | Usuário preenche o campo matrícula com o valor "123456" |  |  |  |  |
| 4 | Usuário preenche o campo curso com o valor "Engenharia"; |  | O sistema fornece feedback positivo sobre os campos obrigatórios preenchidos |  |  |
| 5 | Usuário preenche o campo email com o valor "teste@teste.ts"; |  | O sistema fornece feedback positivo sobre os campos obrigatórios preenchidos |  |  |
| 6 | Usuário preenche o campo senha com o valor "12345"; |  | O sistema fornece feedback positivo sobre os campos obrigatórios preenchidos |  |  |
| 7 | Usuário tenta confirmar a criação de uma conta | O sistema não permite que o usuário crie a conta, informando que o campo "nome" é obrigatório. | O sistema não criou a conta e informou o que os campos obrigatórios precisam ser preenchidos. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema fornece feedback de qual campo precisa ser preenchido e bloqueia a opção de cadastro. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-7: CON1 - Cadastro de usuário - Curso vazio** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Mostrar que não é possível cadastrar-se no sistema com o campo "curso" vazio. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | Usuário preenche o campo nome com o valor "Jeferson"; |  | O sistema fornece feedback positivo | Passou |  |
| 2 | Usuário preenche o campo sobrenome com o valor "Alves"; |  |  | Passou |  |
| 3 | Usuário preenche o campo matrícula com o valor "123456" |  |  | Passou |  |
| 4 | Usuário não preenche o campo curso; |  |  |  |  |
| 5 | Usuário preenche o campo email com o valor "teste@teste.ts"; |  | O sistema fornece feedback positivo | Passou |  |
| 6 | Usuário preenche o campo senha com o valor "12345"; |  | O sistema fornece feedback positivo | Passou |  |
| 7 | Usuário tenta confirmar a criação de uma conta | O sistema não permite que o usuário crie a conta, informando que o campo "curso" é obrigatório. | O sistema bloqueia a opção de cadastro e informa que o campo curso está faltando. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-8: CON1 - Cadastro de usuário - Email vazio** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Mostrar que não é possível cadastrar-se no sistema com o campo "email" vazio. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | Usuário preenche o campo nome com o valor "Jeferson"; |  | O sistema fornece feedback positivo | Passou |  |
| 2 | Usuário preenche o campo sobrenome com o valor "Alves"; |  |  | Passou |  |
| 3 | Usuário preenche o campo matrícula com o valor "123456" |  |  | Passou |  |
| 4 | Usuário não preenche o campo curso com o valor "Engenharia"; |  | O sistema fornece feedback positivo | Passou |  |
| 5 | Usuário não preenche o campo email; |  |  | Passou |  |
| 6 | Usuário preenche o campo senha com o valor "12345"; |  | O sistema fornece feedback positivo | Passou |  |
| 7 | Usuário tenta confirmar a criação de uma conta | O sistema não permite que o usuário crie a conta, informando que o campo "email" é obrigatório. | O sistema não permitiu a criação do novo perfil, informando que o campo Email é obrigatório. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-9: CON1 - Cadastro de usuário - Senha vazia** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Mostrar que não é possível cadastrar-se no sistema com o campo "senha" vazio. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | Usuário preenche o campo nome com o valor "Jeferson"; |  | O sistema fornece feedback positivo | Passou |  |
| 2 | Usuário preenche o campo sobrenome com o valor "Alves"; |  |  | Passou |  |
| 3 | Usuário preenche o campo matrícula com o valor "123456" |  |  | Passou |  |
| 4 | Usuário não preenche o campo curso com o valor "Engenharia"; |  | O sistema fornece feedback positivo | Passou |  |
| 5 | Usuário preenche o campo email com o valor "jeft@ufc.br"; |  | O sistema fornece feedback positivo | Passou |  |
| 6 | Usuário não preenche o campo senha |  |  | Passou |  |
| 7 | Usuário tenta confirmar a criação de uma conta | O sistema não permite que o usuário crie a conta, informando que o campo "senha" é obrigatório. | O sistema não efetua o cadastro do novo perfil, informando que o campo Senha é obrigatório, | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |

# 1.3.Suíte de Teste: CON2 - Cadastrar/atualizar informações do jogo

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-33: CON2 - Cadastrar um jogo - Campos obrigatórios preenchidos** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema cadastra um jogo com todos os campos obrigatórios preenchidos. | | | | | |
| Pré-condições:  O usuário precisa está cadastrado no sistema | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | 1. Preencha o campo "Nome do Curso" com o valor "Engenharia de Software"; 2. Preencha o campo "Semestre" com o valor "2016.1"; 3. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "01/03/2016"; 4. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "01/06/2016"; 5. Preencha o campo "Descrição" com o valor "Breve descrição do jogo."; 6. Preencha o campo "Regras do jogo" com o valor "Regras do jogo, uma breve descrição"; 7. Anexe um arquivo com tamanho válido ao jogo; e 8. Escolha a opção para salvar o novo jogo. | O sistema cadastro um novo jogo com os dados informados, informando que a operação foi bem sucedida. | O sistema cadastro o novo jogo com os dados especificados e redireciona para a página de detalhes do jogo, informando que o mesmo foi cadastrado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-34: CON2 - Cadastrar um jogo - Campo "Nome do Curso" vazio ou em branco** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede a criação de um novo jogo sem o campo obrigatório "Nome do Curso". | | | | | |
| Pré-condições:  Usuário está logado no sistema. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | 1. Não preencha o campo "Nome do Curso" ou tente inserir caracteres de espaço; 2. Preencha o campo "Semestre" com o valor "2016.1"; 3. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "01/03/2016"; 4. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "01/06/2016"; 5. Preencha o campo "Descrição" com o valor "Breve descrição do jogo."; 6. Preencha o campo "Regras do jogo" com o valor "Regras do jogo, uma breve descrição"; 7. Anexe um arquivo ao jogo; e 8. Escolha a opção para salvar o novo jogo. | O sistema impede a criação do jogo e informa a obrigatoriedade do campo "Nome do Curso". | O sistema se comportou como esperado, impedindo a submissão dos dados e informando que o campo "Nome do Curso" é obrigatório. | Passou |  |
| 2 |  |  |  | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema se comportou como esperado, impedindo a submissão dos dados e informando que o campo "Nome do Curso" é obrigatório. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-35: CON2 - Cadastrar um jogo - Campo "Semestre" inválido** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede a criação de um jogo com o campo "Semestre" vazio, ou fora do formato definido "2015.1". | | | | | |
| Pré-condições:  O usuário deve estar logado no sistema. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | 1. Preencha o campo "Nome do Curso" com o valor "Engenharia de Software"; 2. Não preencha o campo "Semestre", ou insira caracteres em formato diferentes do esperado; 3. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "01/03/2016"; 4. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "01/06/2016"; 5. Preencha o campo "Descrição" com o valor "Breve descrição do jogo."; 6. Preencha o campo "Regras do jogo" com o valor "Regras do jogo, uma breve descrição"; 7. Anexe um arquivo ao jogo; e 8. Escolha a opção para salvar o novo jogo. | O sistema impede a criação do jogo e informa a obrigatoriedade do campo "Semestre". | O sistema se comportou como esperado, impedindo a submissão dos dados e informando que o campo "Semestre" é obrigatório. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema se comportou como esperado, impedindo a submissão dos dados e informando que o campo "Semestre" é obrigatório. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-36: CON2 - Cadastrar um jogo - Campo "Data de Início" vazio ou em branco** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede a criação de um jogo com o campo "Data de Início" vazio. | | | | | |
| Pré-condições:  O usuário deve estar logado no sistema. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | 1. Preencha o campo "Nome do Curso" com o valor "Engenharia de Software"; 2. Preencha o campo "Semestre" com o valor "2016.1"; 3. Não preencha o campo "Data de Início" ou insira caracteres de espaço; 4. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "01/06/2016"; 5. Preencha o campo "Descrição" com o valor "Breve descrição do jogo."; 6. Preencha o campo "Regras do jogo" com o valor "Regras do jogo, uma breve descrição"; 7. Anexe um arquivo ao jogo; e 8. Escolha a opção para salvar o novo jogo. | O sistema impede a criação do jogo e informa a obrigatoriedade do campo "Data de Início". | O sistema se comportou como esperado, impedindo a submissão dos dados e informando que o campo "Data de Início" é obrigatória. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema se comportou como esperado, impedindo a submissão dos dados e informando que o campo "Data de Início" é obrigatória. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-37: CON2 - Cadastrar um jogo - Campo "Data de Término" vazio ou em branco** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede a criação de um jogo com o campo "Data de Término" vazio. | | | | | |
| Pré-condições:  O usuário deve estar logado no sistema. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | 1. Preencha o campo "Nome do Curso" com o valor "Engenharia de Software"; 2. Preencha o campo "Semestre" com o valor "2016.1"; 3. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "01/03/2016"; 4. Não preencha o campo "Data de Término" ou insira caracteres de espaço; 5. Preencha o campo "Descrição" com o valor "Breve descrição do jogo."; 6. Preencha o campo "Regras do jogo" com o valor "Regras do jogo, uma breve descrição"; 7. Anexe um arquivo ao jogo; e 8. Escolha a opção para salvar o novo jogo. | O sistema impede a criação do jogo e informa a obrigatoriedade do campo "Data de Término". | O sistema se comportou como esperado, impedindo a submissão dos dados e informando que o campo "Data de Término" é obrigatória. |  |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema se comportou como esperado, impedindo a submissão dos dados e informando que o campo "Data de Término" é obrigatória. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-38: CON2 - Cadastrar um jogo - Campo "Descrição do Jogo" vazio** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede a criação de um jogo com o campo "Descrição do jogo" vazio. | | | | | |
| Pré-condições:  O usuário deve estar logado no sistema. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | 1. Preencha o campo "Nome do Curso" com o valor "Engenharia de Software"; 2. Preencha o campo "Semestre" com o valor "2016.1"; 3. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "01/03/2016"; 4. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "01/06/2016"; 5. Não preencha o campo "Descrição"; 6. Preencha o campo "Regras do jogo" com o valor "Regras do jogo, uma breve descrição"; 7. Anexe um arquivo ao jogo; e 8. Escolha a opção para salvar o novo jogo. | O sistema deve informar que a descrição do jogo é obrigatória e não salvar o novo jogo. | O sistema se comportou como esperado, impedindo o cadastro de um jogo sem o campo "Descrição" preenchido. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema se comportou como esperado, impedindo o cadastro de um jogo sem o campo "Descrição" preenchido. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-39: CON2 - Editar um jogo - Campos obrigatórios preenchidos** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema edita um jogo com todos os campos obrigatórios preenchidos. | | | | | |
| Pré-condições:  O usuário precisa está cadastrado no sistema | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | 1. Mantenha o campo "Nome do Curso" com o valor "Engenharia de Software"; 2. Mantenha o campo "Semestre" com o valor "2016.1"; 3. Mantenha o campo "Data de Início" com o valor "01/03/2016"; 4. Mantenha o campo "Data de Término" com o valor "01/06/2016"; 5. Mantenha o campo "Descrição" com o valor "Breve descrição do jogo."; 6. Mantenha o campo "Regras do jogo" com o valor "Regras do jogo, uma breve descrição"; 7. Anexe um arquivo ao jogo; e 8. Escolha a opção para salvar o novo jogo. | O sistema atualiza os dados do jogo, informando que a operação foi executada com sucesso. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema se comportou como esperado. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-40: CON2 - Editar um jogo - Campo "Nome do Curso" vazio ou em branco** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede a edição de um jogo com o campo "Nome do Curso" vazio ou em branco. | | | | | |
| Pré-condições:  O usuário precisa está cadastrado no sistema | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | 1. Apague o valor do campo "Nome do Curso" ou preenche com espaços; 2. Mantenha o campo "Semestre" com o valor "2016.1"; 3. Mantenha o campo "Data de Início" com o valor "01/03/2016"; 4. Mantenha o campo "Data de Término" com o valor "01/06/2016"; 5. Mantenha o campo "Descrição" com o valor "Breve descrição do jogo."; 6. Mantenha o campo "Regras do jogo" com o valor "Regras do jogo, uma breve descrição"; 7. Anexe um arquivo ao jogo; e 8. Escolha a opção para salvar o novo jogo. | O sistema não atualiza os dados do jogo, impedindo a submissão dos dados. | O sistema impede a submissão dos dados informando que o campo "Nome do Curso" é obrigatório. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema impede a submissão dos dados informando que o campo "Nome do Curso" é obrigatório. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-41: CON2 - Editar um jogo - Campo "Semestre" inválido** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede a edição de um jogo com o campo "Semestre" inválido. | | | | | |
| Pré-condições:  O usuário precisa está cadastrado no sistema | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | 1. Mantenha o valor do campo "Nome do Curso" ou preenche com espaços; 2. Apague o valor campo "Semestre", ou altere para um formato inválido; 3. Mantenha o campo "Data de Início" com o valor "01/03/2016"; 4. Mantenha o campo "Data de Término" com o valor "01/06/2016"; 5. Mantenha o campo "Descrição" com o valor "Breve descrição do jogo."; 6. Mantenha o campo "Regras do jogo" com o valor "Regras do jogo, uma breve descrição"; 7. Anexe um arquivo ao jogo; e 8. Escolha a opção para salvar o novo jogo. | O sistema não atualiza os dados do jogo, impedindo a submissão dos dados. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema se comportou como esperado. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-42: CON2 - Editar um jogo - Campo "Data de Início" vazio ou em branco** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede a edição de um jogo com o campo "data de início" vazio ou em branco. | | | | | |
| Pré-condições:  O usuário precisa está cadastrado e logado no sistema. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | 1. Mantenha o valor do campo "Nome do Curso" ou preenche com espaços; 2. Mantenha o campo "Semestre", com o valor "2016.1"; 3. Apague o campo "Data de Início" ou preencha com espaços em branco; 4. Mantenha o campo "Data de Término" com o valor "01/06/2016"; 5. Mantenha o campo "Descrição" com o valor "Breve descrição do jogo."; 6. Mantenha o campo "Regras do jogo" com o valor "Regras do jogo, uma breve descrição"; 7. Mantenha o (s) anexos do jogo; e 8. Escolha a opção para salvar o novo jogo. | 1. O sistema informa que o campo "Data de Início" é obrigatória; 2. O sistema não atualiza os dados do jogo, impedindo a submissão dos dados. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema informou que a Data de Início é obrigatória, impedindo que sejam submetidos os dados do jogo para atualização. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-43: CON2 - Editar um jogo - Campo "Data de Término" vazio ou em branco** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede a edição de um jogo com o campo "Data de Término" vazio ou em branco. | | | | | |
| Pré-condições:  O usuário precisa está cadastrado e logado no sistema. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | 1. Mantenha o valor do campo "Nome do Curso" ou preenche com espaços; 2. Mantenha o campo "Semestre", com o valor "2016.1"; 3. Mantenha o campo "Data de Início" com o valor "01/03/2016"; 4. Apague o campo "Data de Término" ou preenche com espaços em branco; 5. Mantenha o campo "Descrição" com o valor "Breve descrição do jogo."; 6. Mantenha o campo "Regras do jogo" com o valor "Regras do jogo, uma breve descrição"; 7. Mantenha o (s) anexos do jogo; e 8. Escolha a opção para salvar o novo jogo. | 1. O sistema informa que o campo "Data de Término" é obrigatória; 2. O sistema não atualiza os dados do jogo, impedindo a submissão dos dados. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | fran@ufc.br | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-44: CON2 - Editar um jogo - Campo "Descrição do Jogo" vazio** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede a edição de um jogo com o campo "Descrição" vazio. | | | | | |
| Pré-condições:  O usuário precisa está cadastrado e logado no sistema. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | 1. Mantenha o valor do campo "Nome do Curso" ou preenche com espaços; 2. Mantenha o campo "Semestre", com o valor "2016.1"; 3. Mantenha o campo "Data de Início" com o valor "01/03/2016"; 4. Mantenha o campo "Data de Término" com o valor "01/06/2016"; 5. Apague o valor do campo "Descrição"; 6. Mantenha o campo "Regras do jogo" com o valor "Regras do jogo, uma breve descrição"; 7. Mantenha o (s) anexos do jogo; e 8. Escolha a opção para salvar o novo jogo. | 1. O sistema informa que o campo "Descrição" é obrigatório; 2. O sistema não atualiza os dados do jogo. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema se comportou como esperado. Não alterando os valores e informando que o campo "Descrição" é obrigatório. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-45: CON2 - Editar um jogo - Campo "Data de Início" posterior a "Data de Término"** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede a edição de um jogo com o campo "Data de Início" posterior ao campo "Data de Término". | | | | | |
| Pré-condições:  O usuário precisa estar cadastrado, logado no sistema e ser o dono do jogo em questão. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | 1. Mantenha o valor do campo "Nome do Curso" ou preenche com espaços; 2. Mantenha o campo "Semestre", com o valor "2016.1"; 3. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "02/06/2016"; 4. Mantenha o campo "Data de Término" com o valor "01/06/2016"; 5. Mantenha o campo "Descrição" com o valor "Breve descrição do jogo."; 6. Mantenha o campo "Regras do jogo" com o valor "Regras do jogo, uma breve descrição"; 7. Mantenha o (s) anexos do jogo; e 8. Escolha a opção para salvar o novo jogo. | 1. O sistema informa que o campo "Data de Início" deve ser posterior a "Data de Término"; 2. O sistema não atualiza os dados do jogo, impedindo a submissão dos dados. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema se comportou como esperado, informando que a data de início deve ser anterior à data de término. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-46: CON2 - Cadastrar um jogo - Com anexo maior que 10MB** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede o cadastro de um jogo com todos os campos obrigatórios preenchidos, mas com um anexo com mais de 10MB. | | | | | |
| Pré-condições:  O usuário precisa estar cadastrado no sistema, e logado. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | 1. Preencha o campo "Nome do Curso" com o valor "Engenharia de Software"; 2. Preencha o campo "Semestre" com o valor "2016.1"; 3. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "01/03/2016"; 4. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "01/06/2016"; 5. Preencha o campo "Descrição" com o valor "Breve descrição do jogo."; 6. Preencha o campo "Regras do jogo" com o valor "Regras do jogo, uma breve descrição"; 7. Anexe um arquivo com mais de 10MB; e 8. Escolha a opção para salvar o novo jogo. | O sistema informa que o tamanho do anexo extrapola o máximo suportado, sugerindo que verifique o arquivo. Como anexos não são obrigatórios caso proceda com a operação de salvar o novo jogo, o sistema desconsiderará o anexo. | O sistema salva o novo jogo, desconsiderando o anexo que extrapola o máximo permitido. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema cria um novo jogo com os dados informados, com exceção dos anexos, que não são obrigatórios e estavam em desacordo com o permitido. | | | | |

# 1.4.Suíte de Teste: CON3 - Organizar equipes de participantes

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-13: CON3 - Criar equipes** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se um criador de um jogo consegue criar equipes para esse jogo. | | | | | |
| Pré-condições:  Usuário ter criado um jogo | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | O criador do jogo escolhe uma opção de criar nova equipe; | O sistema o redireciona para uma tela de cadastro de equipe; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 2 | O criador preenche o campo "Nome" com o valor "Equipe teste" |  | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 3 | O criador do jogo preenche o campo "Ideia de Negócio" com o valor "Vender gelo para esquimó". |  | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 4 | O criador do jogo seleciona um logo para a equipe, menor que 1MB; |  | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 5 | O criador do jogo confirma a criação da equipe | O sistema cria a nova equipe com os dados informados e avisa ao criador do jogo que a ação foi bem-sucedida | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema se comportou como esperado. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-48: CON3 - Criar equipes - Campo "Nome" vazio ou em branco** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se um criador de um jogo consegue criar equipes para esse jogo. | | | | | |
| Pré-condições:  Usuário ter criado um jogo | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | O criador do jogo escolhe uma opção de criar nova equipe; | O sistema o redireciona para uma tela de cadastro de equipe; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 2 | O criador não preenche o campo "Nome" ou preenche com espaços; |  | O sistema se comportou como esperado. No caso dos espaços ele pede para que seja inserido um nome para a equipe. | Passou |  |
| 3 | O criador do jogo preenche o campo "Ideia de Negócio" com o valor "Vender gelo para esquimó". |  | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 4 | O criador do jogo seleciona um logo para a equipe, menor que 1MB; |  | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 5 | O criador do jogo confirma a criação da equipe | O sistema informa que o campo "Nome" é obrigatório, não permitindo que a ação seja finalizada. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema se comportou como esperado. No caso de não preencher o nome e tentar submeter ele bloqueia a opção de salvar e informa que o campo é obrigatório. No caso de preencher com espaços em branco o sistema lança a mesma mensagem, uma mensagem de que o nome da equipe deve ter mais que cinco letras, até que os espaços em branco ultrapassem esse valor, então a mensagem remanescente é da obrigatoriedade do campo. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-14: CON3 - Vincular participantes a equipe** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se o criador do jogo consegue vincular participantes do jogo a uma equipe. | | | | | |
| Pré-condições:   1. O criador do jogo deve ter criado uma equipe; 2. Possuir usuários vinculados ao jogo. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | O criador do jogo escolhe uma equipe que tenha criado; | O sistema o redireciona para a página da equipe; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 2 | O criador do jogo escolhe uma opção de vincular participantes à equipe; | O sistema o redireciona a listagem de todos os alunos participantes do jogo e que ainda não possuem equipe; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 3 | O criador do jogo seleciona os participantes que deseja vincular à equipe e confirma a vinculação. | O sistema vincula os participantes à equipe e informa que a operação foi bem-sucedida. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema se comportou como esperado. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-49: CON3 - Vincular participantes a equipe - Não selecionar participante** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se o sistema fornece feedback ao usuário, quando se tentar vincular participantes a uma equipe e não selecionar um participante. | | | | | |
| Pré-condições:  O criador do jogo deve ter criado uma equipe; | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | O criador do jogo escolhe uma equipe que tenha criado; | O sistema o redireciona para a página da equipe; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 2 | O criador do jogo escolhe uma opção de vincular participantes à equipe; | O sistema o redireciona a listagem de todos os alunos participantes do jogo e que ainda não possuem equipe; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 3 | O criador do jogo não seleciona os participantes que deseja vincular à equipe e confirma a vinculação. | O sistema informa ao usuário que é necessário selecionar participantes para efetuar a vinculação. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema se comportou como esperado. | | | | |

# 1.5.Suíte de Teste: CON8 - Criar um jogo

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-50: CON8 - Remover jogo** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema remove um jogo com todas as suas informações. | | | | | |
| Pré-condições:  Possuir um jogo cadastrado no sistema e o usuário ser o criador do jogo. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | 1. Acesse o jogo pretendido; 2. Escolha a opção de excluir o jogo; e 3. Confirme a exclusão do jogo. | 1. O sistema questiona se o usuário realmente quer executar a ação; 2. O sistema exclui o jogo com todas suas informações; 3. O sistema informa ao usuário que a ação foi bem sucedida. | O sistema opera como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema remove o jogo e redireciona para a página inicial, informando que o jogo foi removido com sucesso. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-51: CON8 - Desativar jogo** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se ao desativar um jogo o sistema impede que participantes do jogo tenham acesso às suas funcionalidades. | | | | | |
| Pré-condições:  Estar logado no sistema, possuir um jogo cadastrado e ativo. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | 1. Selecione o jogo pretendido; 2. Escolha a opção de inativar o jogo; 3. Confirme a inativação do jogo. | 1. O sistema redireciona para o jogo; 2. O sistema questiona se o usuário quer realmente inativar o jogo; 3. O sistema altera o status do jogo, informando ao usuário que a operação foi bem sucedida. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema se comportou como esperado, inativando o jogo. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-52: CON8 - Ativar jogo** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se ao desativar um jogo o sistema impede que participantes do jogo tenham acesso às suas funcionalidades. | | | | | |
| Pré-condições:  Estar logado no sistema, possuir um jogo cadastrado e ativo. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | 1. Selecione o jogo pretendido; 2. Escolha a opção de ativar o jogo; 3. Confirme a ativação do jogo. | 1. O sistema redireciona para o jogo; 2. O sistema questiona se o usuário quer realmente ativar o jogo; 3. O sistema altera o status do jogo, informando ao usuário que a operação foi bem sucedida. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema se comportou como esperado. Al | | | | |

# 1.6.Suíte de Teste: CTR9 - Realizar login

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-1: TR9 - Realizar login - Dados válidos** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Permitir que o usuário realize login no sistema fornecendo o login e senha associados. | | | | | |
| Pré-condições:   O usuário precisa está cadastrado no sistema com o login e senha informados. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | O usuário preenche o campo de login com o valor "we@we.we"; |  |  | Passou |  |
| 2 | O usuário preenche o campo de senha com o valor "12345" | O sistema redireciona o usuário para a tela inicial. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Alto | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema se comportou como esperado. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-2: TR9 - Realizar login - Senha inválida** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Mostrar que o usuário não consegue se logar no sistema com uma senha inválida e login válido. | | | | | |
| Pré-condições:   Usuário possuir cadastro no sistema | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | O usuário insere no campo de login o valor "we@we.we"; |  |  | Passou |  |
| 2 | O usuário insere no campo de senha o valor "asdfg" | O sistema informa ao usuário que o login e/ou a senha são inválidos | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Alto | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema se comportou como esperado. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-4: TR9 - Realizar login - Login inválido** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Mostrar que o usuário não consegue se logar no sistema com um login inválido e senha válida. | | | | | |
| Pré-condições:   Usuário possuir cadastro no sistema | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução: | Status Execução: |  |
| 1 | O usuário insere no campo de login o valor "asd@asdas"; |  |  | Passou |  |
| 2 | O usuário insere no campo de senha o valor "12345" | O sistema informa ao usuário que o login e/ou a senha são inválidos e não realiza login. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Alto | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 1 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema se comportou como esperado. | | | | |