

**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 2

# SUMÁRIO

[**1.1.CON5 - Vincular participante a um jogo**](#toc_1_1)

[CIN-12: CON5 - Vincular participantes](#toc_tc1325)

[CIN-47: CON5 - Vincular participantes - Não selecionar participante](#toc_tc1629)

[**1.2.EQU1 - Visualizar informações dos membros da equipe**](#toc_1_2)

[CIN-16: EQU1 - Visualizar informações de outros membros](#toc_tc1426)

[CIN-17: EQU1 - Visualizar informações de membros de outra equipe](#toc_tc1430)

[**1.3.EQU3 - Editar informações da equipe**](#toc_1_3)

[CIN-19: EQU3 - Editar informações de outra equipe](#toc_tc1446)

[CIN-18: EQU3 - Editar informações da equipe](#toc_tc1439)

[CIN-53: EQU3 - Editar informações da equipe - Campo "Nome" vazio ou em branco](#toc_tc1735)

[CIN-54: EQU3 - Editar informações da equipe - Campo novo "Logo"](#toc_tc1743)

[CIN-55: EQU3 - Editar informações da equipe - Logo com formato inválido](#toc_tc1752)

[CIN-56: EQU3 - Editar informações da equipe - Logo tamanho inválido](#toc_tc1760)

[CIN-57: EQU4 - Editar informações da equipe - Editar ideia de negócio](#toc_tc1768)

# Projeto de Teste: CIN - Jogo Concurso de Ideias de Negocio

CIN - Jogo Concurso de Ideias de Negocio

# 1.1.Suíte de Teste: CON5 - Vincular participante a um jogo

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-12: CON5 - Vincular participantes** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se um usuário pode vincular participantes a um jogo de sua autoria. | | | | | |
| Pré-condições:   Usuário ter algum jogo cadastrado no sistema. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução | Status Exec. |  |
| 1 | O criador do jogo seleciona uma opção de vincular participantes ao jogo; | O sistema lista todos os participantes cadastrados no sistema e que ainda não estão vinculados ao jogo; | O sistema se comportou como esperado | Passou |  |
| 2 | O criador do jogo seleciona os participantes cadastrados no sistema que deverão ser vinculados ao jogo; |  |  | Passou |  |
| 3 | O criador do jogo confirma a ação de vincular. | O sistema vincula os participantes selecionados ao jogo. | O sistema se comportou como esperado, tanto para um participante selecionado, como para vários. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 2 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-47: CON5 - Vincular participantes - Não selecionar participante** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema fornece feedback ao usuário ao tentar vincular participantes sem selecioná-los. | | | | | |
| Pré-condições:   Usuário ter algum jogo cadastrado no sistema. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução | Status Exec. |  |
| 1 | O criador do jogo seleciona uma opção de vincular participantes ao jogo; | O sistema lista todos os participantes cadastrados no sistema e que ainda não estão vinculados ao jogo; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 2 | O criador do jogo não seleciona os participantes cadastrados no sistema que deverão ser vinculados ao jogo; |  |  | Passou |  |
| 3 | O criador do jogo confirma a ação de vincular. | O sistema não vincula participantes ao jogo, informando que se selecione algum participante para efetuar a vinculação. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 2 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |

# 1.2.Suíte de Teste: EQU1 - Visualizar informações dos membros da equipe

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-16: EQU1 - Visualizar informações de outros membros** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se um participante de uma equipe consegue visualizar as informações de um outro membro da mesma equipe | | | | | |
| Pré-condições:   Existir mais de um membro em uma equipe | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução | Status Exec. |  |
| 1 | O participante da equipe escolhe sua equipe; | Sistema o redireciona para os detalhes da equipe. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 2 | O participante seleciona algum membro da equipe. | O sistema exibe os detalhes do outro membro da equipe | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 2 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema exibe apenas as informações básicas do outro membro da equipe. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-17: EQU1 - Visualizar informações de membros de outra equipe** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se um participante de uma equipe não consegue visualizar as informações de um membro de outra equipe | | | | | |
| Pré-condições:  Existir mais de uma equipe cadastrada no jogo com membros nelas | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução | Status Exec. |  |
| 1 | 1. Escolha uma equipe diferente da sua; 2. Selecione um membro da equipe. | 1. O Sistema redireciona para os detalhes da equipe, exibindo apenas a foto da equipe, nome, ideia de negócio e participantes. 2. O sistema informa o usuário não possui permissão de acesso ao perfil do membro da equipe. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 2 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema impede a visualização dos outros membros, fornecendo feedback ao aluno. | | | | |

# 1.3.Suíte de Teste: EQU3 - Editar informações da equipe

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-19: EQU3 - Editar informações de outra equipe** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se um membro de equipe consegue editar informações de outra equipe no qual ele não faz parte. | | | | | |
| Pré-condições:   Usuário está cadastrado em alguma equipe. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução | Status Exec. |  |
| 1 | Usuário seleciona a equipe na qual não faz parte | O sistema redireciona para a página de detalhes da equipe | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 2 |  | O sistema não exibe opção de edição dos dados da equipe | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 2 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |
| Comentários | O sistema se comportou como esperado. Ao tentar acessar pela URL de edição de um jogo o sistema informa que o aluno não possui permissão de efetuar a operação, redirecionando-o a página inicial do sistema. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-18: EQU3 - Editar informações da equipe** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se um membro de equipe consegue editar as informações da sua equipe. | | | | | |
| Pré-condições:   Usuário está cadastrado em alguma equipe. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução | Status Exec. |  |
| 1 | Usuário seleciona a equipe na qual faz parte | O sistema redireciona para a página de detalhes da equipe | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 2 | O participante seleciona a opção de editar os dados da equipe | O sistema redireciona para a página de edição da equipe | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 3 | O participante não modifica o nome da equipe |  |  | Passou |  |
| 4 | O participante altera a ideia de negócio da equipe para "Vender gelo para esquimós". |  |  | Passou |  |
| 5 | O participante não seleciona um novo logo para a equipe; |  |  | Passou |  |
| 6 | O participante confirma a edição dos dados | O sistema o altera os dados e informa que a operação foi realizada com sucesso. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 2 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-53: EQU3 - Editar informações da equipe - Campo "Nome" vazio ou em branco** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se um membro de equipe consegue editar as informações da sua equipe. | | | | | |
| Pré-condições:   Usuário está cadastrado em alguma equipe. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução | Status Exec. |  |
| 1 | Usuário seleciona a equipe na qual faz parte | O sistema redireciona para a página de detalhes da equipe | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 2 | O participante seleciona a opção de editar os dados da equipe | O sistema redireciona para a página de edição da equipe | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 3 | O participante deixa o campo "Nome" em branco ou com espaços em branco. | O sistema informa que o campo "Nome" é obrigatório; | O sistema informa que o campo é obrigatório, e precisa ter 5 ou mais caracteres. | Passou |  |
| 4 | O participante mantém a ideia de negócio da equipe. |  |  | Passou |  |
| 5 | O participante não seleciona um novo logo para a equipe; |  |  | Passou |  |
| 6 | O participante confirma a edição dos dados | O sistema impede a edição dos dados da equipe, informando que o campo é obrigatório. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 2 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-54: EQU3 - Editar informações da equipe - Campo novo "Logo"** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se um membro de equipe consegue editar as informações da sua equipe. | | | | | |
| Pré-condições:   Usuário está cadastrado em alguma equipe. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução | Status Exec. |  |
| 1 | Usuário seleciona a equipe na qual faz parte | O sistema redireciona para a página de detalhes da equipe | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 2 | O participante seleciona a opção de editar os dados da equipe | O sistema redireciona para a página de edição da equipe | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 3 | O participante mantém o campo "Nome". |  |  | Passou |  |
| 4 | O participante mantém a ideia de negócio da equipe. |  |  | Passou |  |
| 5 | O participante seleciona uma nova imagem, no formato PNG ou JPEG e menor que 1MB, para o logo para a equipe; |  | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 7 | O participante confirma a edição dos dados | O sistema o altera os dados e informa que a operação foi realizada com sucesso. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 2 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-55: EQU3 - Editar informações da equipe - Logo com formato inválido** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se um membro de equipe consegue editar as informações da sua equipe. | | | | | |
| Pré-condições:   Usuário está cadastrado em alguma equipe. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução | Status Exec. |  |
| 1 | Usuário seleciona a equipe na qual faz parte | O sistema redireciona para a página de detalhes da equipe | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 2 | O participante seleciona a opção de editar os dados da equipe | O sistema redireciona para a página de edição da equipe | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 3 | O participante mantém o campo "Nome". |  |  | Passou |  |
| 4 | O participante mantém a ideia de negócio da equipe. |  |  | Passou |  |
| 5 | O participante seleciona um arquivo, no formato PDF e menor que 1MB, para o logo para a equipe; | O sistema impede que o participante faça upload do arquivo, informando os formatos válidos para o "Logo"; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 7 | O participante confirma a edição dos dados | O sistema informa os valores suportados para o "Logo". Porém permite a submissão de novos dados para a equipe, a não ser do logo inválido, que por não ser obrigatório não é atualizado com valores inválidos. | O sistema submete os dados porque o logo da equipe não é obrigatório, sendo assim somente o logo não é alterado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 2 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-56: EQU3 - Editar informações da equipe - Logo tamanho inválido** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se um membro de equipe consegue editar as informações da sua equipe. | | | | | |
| Pré-condições:   Usuário está cadastrado em alguma equipe. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução | Status Exec. |  |
| 1 | Usuário seleciona a equipe na qual faz parte | O sistema redireciona para a página de detalhes da equipe | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 2 | O participante seleciona a opção de editar os dados da equipe | O sistema redireciona para a página de edição da equipe | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 3 | O participante mantém o campo "Nome". |  |  | Passou |  |
| 4 | O participante mantém a ideia de negócio da equipe. |  |  | Passou |  |
| 5 | O participante seleciona um arquivo, no formato PNG ou JPEG e maior que 1MB, para o logo para a equipe; | O sistema impede que o participante faça upload da imagem, informando o tamanho selecionado e o tamanho permitido para uma imagem válida; | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 7 | O participante confirma a edição dos dados | O sistema altera os valores inseridos na equipe, a não ser o logo por estar em formato divergente do esperado. Por não ser um atributo obrigatório o logo não se altera nesse caso. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 2 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-57: EQU4 - Editar informações da equipe - Editar ideia de negócio** | | | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se um membro de equipe consegue editar a ideia de negócio da equipe. | | | | | |
| Pré-condições:   Usuário está cadastrado em alguma equipe. | | | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: | Notas de Execução | Status Exec. |  |
| 1 | Usuário seleciona a equipe na qual faz parte | O sistema redireciona para a página de detalhes da equipe | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 2 | O participante seleciona a opção de editar os dados da equipe | O sistema redireciona para a página de edição da equipe | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| 3 | O participante mantém o nome da equipe |  |  | Passou |  |
| 4 | O participante altera a ideia de negócio da equipe para "Vender areia para os moradores do Saara". |  |  | Passou |  |
| 5 | O participante não seleciona um novo logo para a equipe; |  |  | Passou |  |
| 6 | O participante confirma a edição dos dados | O sistema o altera os dados e informa que a operação foi realizada com sucesso. | O sistema se comportou como esperado. | Passou |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | | | |
|  |  | | | | |
| Prioridade: | Médio | | | | |
|  | | | | | |
| **Detalhes Execução** |  | | | | |
| Baseline | Sprint 2 |  |  |  |  |
| Testador | Wellington Lucas Moura | | | | |
| Resultado Exec.: | **Passou** | | | | |
| Modo Exec.: | **Manual** | | | | |
|  |  | | | | |