

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**

**CAMPUS QUIXADÁ**

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

Histórico

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Data | Versão | Responsável | Alteração |
| 13/01/2016 | 1.0 | Wellington Lucas | Criação e adaptação do documento |

# SUMÁRIO

[**1.AOD1 - Avaliar uma entrega de equipe**](#toc_1)

[CIN-32: AOD1 - Avaliar uma entrega de equipe - Dono de jogo](#toc_tc1476)

[CIN-95: AOD1 - Avaliar uma entrega - Dono de jogo reposta em branco](#toc_tc1933)

[CIN-96: AOD1 - Avaliar uma entrega - Participante - reposta em branco](#toc_tc1940)

[**2.AOD2 - Configurar fator de aposta**](#toc_2)

[CIN-125: AOD2 - Configurar fator de aposta](#toc_tc2129)

[CIN-126: AOD2 - Configurar fator de aposta - período avaliação encerrado.](#toc_tc2134)

[**3.APO1 - Apostar**](#toc_3)

[CIN-128: APO1 - Apostar](#toc_tc2143)

[CIN-130: APO1 - Apostar mais que o saldo](#toc_tc2153)

[CIN-140: APO1 - Apostar - Dono do jogo](#toc_tc2296)

[CIN-141: APO1 - Apostar - Jogo inativo](#toc_tc2302)

[**4.APO2 - Visualizar apostas**](#toc_4)

[CIN-157: APO2 - Visualizar investimentos anteriores](#toc_tc2396)

[CIN-158: APO2 - Visualizar investimentos anteriores - Jogo Inativo](#toc_tc2401)

[**5.APO3 - Visualizar apostas**](#toc_5)

[CIN-135: APO3 - Visualizar apostas](#toc_tc2200)

[CIN-136: APO3 - Visualizar apostas - sem investimentos na rodada](#toc_tc2204)

[CIN-164: APO3 - Visualizar apostas - acompanhar investimentos.](#toc_tc2425)

[**6.APO4 - Delimitar valor liberado Rodada**](#toc_6)

[CIN-127: APO4 - Delimitar valor liberado](#toc_tc2139)

[CIN-159: APO4 - Delimitar valor liberado - Negativo](#toc_tc2405)

[CIN-160: APO4 - Delimitar valor liberado - All in desmarcado](#toc_tc2409)

[**7.AVA1 - Visualizar submissões finais**](#toc_7)

[CIN-29: AVA1 - Visualizar submissões finais](#toc_tc1393)

[CIN-93: AVA1 - Visualizar submissões finais - Jogo Inativado](#toc_tc1925)

[CIN-94: AVA1 - Visualizar submissões finais - Sem entregas](#toc_tc1929)

[**8.AVA2 - Avaliar entrega de equipe**](#toc_8)

[CIN-30: AVA2 - Avaliar uma entrega de equipe - Participante](#toc_tc1398)

[CIN-31: AVA2 - Avaliar uma entrega de equipe - Participante - Questionário em branco](#toc_tc1405)

[CIN-97: AVA2 - Avaliar uma entrega - Jogo Inativo](#toc_tc1947)

[**9.AVA3 - Visualizar minhas avaliações individuais**](#toc_9)

[CIN-115: AVA3 - Visualizar avaliação individual](#toc_tc2059)

[CIN-142: AVA3 - Visualizar avaliação individual - Jogo inativo](#toc_tc2308)

[CIN-163: AVA3 - Visualizar avaliação individual - Outro aluno](#toc_tc2421)

[**10.AVA4 - Visualizar as avaliações individuais dos alunos**](#toc_10)

[CIN-113: AVA4 - Visualizar avaliação individual - Dono jogo](#toc_tc2051)

[CIN-114: AVA4 - Visualizar avaliação individual - Participante](#toc_tc2055)

[**11.AVA5 - Visualizar minha nota individual**](#toc_11)

[CIN-116: AVA5 - Visualizar nota individual](#toc_tc2063)

[CIN-117: AVA5 - Visualizar nota individual - Participante](#toc_tc2067)

[**12.AVA6 - Configurar um formulário**](#toc_12)

[CIN-15: AVA6 - Criar formulário - Uma questão valores válidos](#toc_tc1416)

[CIN-58: AVA6 - Criar formulário - N perguntas valores válidos](#toc_tc1776)

[CIN-59: AVA6 - Criar formulário - Uma questão "Título do Formulário" vazio](#toc_tc1788)

[CIN-60: AVA6 - Criar formulário - Com o campo "Questão 1" vazio](#toc_tc1797)

[CIN-61: AVA6 - Criar formulário - Com alguma opção vazia](#toc_tc1806)

[CIN-62: AVA6 - Criar formulário - N perguntas algum campo inválido](#toc_tc1815)

[CIN-98: AVA6 - Editar formulário - Alterando um campo](#toc_tc1954)

[CIN-99: AVA6 - Editar formulário - Acrescentar uma pergunta](#toc_tc1963)

[CIN-100: AVA6 - Editar formulário - Acrescentar uma pergunta em branco](#toc_tc1975)

[CIN-101: AVA6 - Editar formulário - Apagar os dados de uma pergunta](#toc_tc1985)

[CIN-102: AVA6 - Copiar formulário](#toc_tc1994)

[**13.CON1 - Cadastrar-se no sistema**](#toc_13)

[CIN-3: CON1 - Cadastro de usuário - Dados válidos](#toc_tc1285)

[CIN-6: CON1 - Cadastro de usuário - Nome vazio](#toc_tc1267)

[CIN-7: CON1 - Cadastro de usuário - Curso vazio](#toc_tc1276)

[CIN-8: CON1 - Cadastro de usuário - Email vazio](#toc_tc1294)

[CIN-9: CON1 - Cadastro de usuário - Senha vazia](#toc_tc1303)

[**14.CON2 - Cadastrar/atualizar informações do jogo**](#toc_14)

[CIN-33: CON2 - Cadastrar um jogo - Campos obrigatórios preenchidos](#toc_tc1521)

[CIN-34: CON2 - Cadastrar um jogo - Campo "Nome do Curso" vazio ou em branco](#toc_tc1552)

[CIN-35: CON2 - Cadastrar um jogo - Campo "Semestre" inválido](#toc_tc1560)

[CIN-36: CON2 - Cadastrar um jogo - Campo "Data de Início" vazio ou em branco](#toc_tc1563)

[CIN-37: CON2 - Cadastrar um jogo - Campo "Data de Término" vazio ou em branco](#toc_tc1567)

[CIN-38: CON2 - Cadastrar um jogo - Campo "Descrição do Jogo" vazio](#toc_tc1575)

[CIN-39: CON2 - Editar um jogo - Campos obrigatórios preenchidos](#toc_tc1579)

[CIN-40: CON2 - Editar um jogo - Campo "Nome do Curso" vazio ou em branco](#toc_tc1582)

[CIN-41: CON2 - Editar um jogo - Campo "Semestre" inválido](#toc_tc1611)

[CIN-42: CON2 - Editar um jogo - Campo "Data de Início" vazio ou em branco](#toc_tc1614)

[CIN-43: CON2 - Editar um jogo - Campo "Data de Término" vazio ou em branco](#toc_tc1617)

[CIN-44: CON2 - Editar um jogo - Campo "Descrição do Jogo" vazio](#toc_tc1620)

[CIN-45: CON2 - Editar um jogo - Campo "Data de Início" posterior a "Data de Término"](#toc_tc1623)

[CIN-46: CON2 - Cadastrar um jogo - Com anexo maior que 10MB](#toc_tc1626)

[**15.CON3 - Organizar equipes de participantes**](#toc_15)

[CIN-13: CON3 - Criar equipes](#toc_tc1318)

[CIN-48: CON3 - Criar equipes - Campo "Nome" vazio ou em branco](#toc_tc1635)

[CIN-14: CON3 - Vincular participantes a equipe](#toc_tc1313)

[CIN-49: CON3 - Vincular participantes a equipe - Não selecionar participante](#toc_tc1642)

[**16.CON5 - Vincular participante a um jogo**](#toc_16)

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

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

[**17.CON8 - Criar um jogo**](#toc_17)

[CIN-50: CON8 - Remover jogo](#toc_tc1725)

[CIN-51: CON8 - Desativar jogo](#toc_tc1728)

[CIN-52: CON8 - Ativar jogo](#toc_tc1731)

[**18.CTR1 - Publicar avaliações e fatores**](#toc_18)

[CIN-123: CTR1 - Publicar avaliações e fatores](#toc_tc2121)

[CIN-124: CTR1 - Publicar avaliações e fatores período inválido](#toc_tc2125)

[**19.CTR2 - Gerar e publicar rankings**](#toc_19)

[CIN-120: CTR2 - Gerar e publicar rankings](#toc_tc2109)

[CIN-121: CTR2 - Gerar e publicar rankings período inválido](#toc_tc2113)

[CIN-122: CTR2 - Gerar e publicar rankings período inválido - entregas](#toc_tc2117)

[**20.CTR3 - Encerrar jogo**](#toc_20)

[CIN-21: CTR3 - Encerrar jogo](#toc_tc1355)

[CIN-91: CTR3 - Acesso a URLs de um jogo desativado](#toc_tc1916)

[CIN-92: CTR3 - Acesso a URLs de um jogo desativado - Dono.](#toc_tc1920)

[**21.CTR4 - Iniciar um jogo**](#toc_21)

[CIN-20: CTR4 - Iniciar jogo](#toc_tc1361)

[**22.CTR5 - Encerrar período de apostas**](#toc_22)

[CIN-131: CTR5 - Encerrar período de apostas](#toc_tc2159)

[CIN-132: CTR5 - Encerrar período de apostas - acesso](#toc_tc2162)

[**23.CTR6 - Encerrar período de submissão**](#toc_23)

[CIN-28: CTR6 - Encerrar período de submissão](#toc_tc1372)

[CIN-104: CTR6 - Iniciar período de submissão](#toc_tc2009)

[**24.CTR7 - Iniciar uma rodada**](#toc_24)

[CIN-23: CTR7 - Iniciar uma rodada](#toc_tc1367)

[CIN-63: CTR7 - Criar uma rodada - Dados válidos](#toc_tc1826)

[CIN-64: CTR7 - Criar uma rodada - Nome da Rodada vazio](#toc_tc1829)

[CIN-77: CTR7 - Criar uma rodada - Data de Início vazia](#toc_tc1868)

[CIN-65: CTR7 - Criar uma rodada - Data de Término vazia](#toc_tc1832)

[CIN-67: CTR7 - Criar uma rodada - Prazo de Submissão vazio](#toc_tc1838)

[CIN-68: CTR7 - Criar uma rodada - Prazo de Avaliação vazio](#toc_tc1841)

[CIN-69: CTR7 - Criar uma rodada - Sem formulários](#toc_tc1844)

[CIN-70: CTR7 - Criar uma rodada - Data de Início posterior a Data de Término](#toc_tc1847)

[CIN-71: CTR7 - Criar uma rodada - Data de Início posterior a Data de Submissão](#toc_tc1850)

[CIN-72: CTR7 - Criar uma rodada - Data de Início posterior a Prazo de Avaliação](#toc_tc1853)

[CIN-73: CTR7 - Criar uma rodada - Prazo de Submissão posterior a Data de Término](#toc_tc1856)

[CIN-74: CTR7 - Criar uma rodada - Prazo de Avaliação posterior a Data de Término](#toc_tc1859)

[CIN-75: CTR7 - Criar uma rodada - Prazo de Submissão posterior ao Prazo de Avaliação](#toc_tc1862)

[CIN-76: CTR7 - Editar uma rodada - Dados válidos](#toc_tc1865)

[CIN-66: CTR7 - Editar uma rodada - Data de Início vazia](#toc_tc1835)

[CIN-78: CTR7 - Editar uma rodada - Data de Término vazia](#toc_tc1871)

[CIN-79: CTR7 - Editar uma rodada - Prazo de Submissão vazio](#toc_tc1874)

[CIN-80: CTR7 - Editar uma rodada - Prazo de Avaliação vazio](#toc_tc1877)

[CIN-81: CTR7 - Excluir uma rodada](#toc_tc1880)

[CIN-83: CTR7 - Encerrar uma rodada](#toc_tc1886)

[CIN-84: CTR7 - Editar uma rodada - Data de Início posterior a Data de Término](#toc_tc1889)

[CIN-85: CTR7 - Editar uma rodada - Data de Início posterior ao Prazo de Submissão](#toc_tc1892)

[CIN-86: CTR7 - Editar uma rodada - Data de Início posterior ao Prazo de Avaliação](#toc_tc1895)

[CIN-87: CTR7 - Editar uma rodada - Prazo de Submissão posterior a Data de Término](#toc_tc1898)

[CIN-88: CTR7 - Editar uma rodada - Prazo de Avaliação posterior a Data de Término](#toc_tc1901)

[CIN-89: CTR7 - Editar uma rodada - Prazo de Submissão posterior ao Prazo de avaliação](#toc_tc1904)

[**25.CTR8 - Iniciar rodada final**](#toc_25)

[CIN-133: CTR8 - All in](#toc_tc2166)

[CIN-134: CTR8 - All in - com valor](#toc_tc2187)

[**26.CTR9 - Realizar login**](#toc_26)

[CIN-1: TR9 - Realizar login - Dados válidos](#toc_tc1379)

[CIN-2: TR9 - Realizar login - Senha inválida](#toc_tc1383)

[CIN-4: TR9 - Realizar login - Login inválido](#toc_tc1387)

[**27.CTR10 - Reabrir período de submissões**](#toc_27)

[CIN-107: CTR10 - Reabrir período de submissão - Pedido](#toc_tc2025)

[CIN-108: CTR10 - Reabrir período de submissão - Visualização](#toc_tc2031)

[CIN-109: CTR10 - Reabrir período de submissão - Pedido - Pós período](#toc_tc2034)

[CIN-110: CTR10 - Reabrir período de submissão - Reabrir](#toc_tc2039)

[CIN-111: CTR10 - Reabrir período de submissão - Período de avaliação](#toc_tc2043)

[CIN-112: CTR10 - Reabrir período de submissão - Reabrir sem pedido](#toc_tc2047)

[CIN-143: CTR10 - Reabrir período de submissão - Pedido - Pós período - HTML injection](#toc_tc2313)

[CIN-144: CTR10 - Reabrir período de submissão - Verificar reabertura](#toc_tc2319)

[**28.EQU1 - Visualizar informações dos membros da equipe**](#toc_28)

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

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

[**29.EQU2 - Visualizar email do criador do jogo**](#toc_29)

[CIN-22: EQU2 - Visualizar email do criador do jogo](#toc_tc1435)

[**30.EQU3 - Editar informações da equipe**](#toc_30)

[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)

[**31.EQU5 - Submeter artefato**](#toc_31)

[CIN-24: EQU5 - Submeter artefato](#toc_tc1451)

[CIN-25: EQU5 - Submeter artefato após prazo de submissão](#toc_tc1457)

[CIN-26: EQU5 - Submeter artefato formato inválido](#toc_tc1460)

[CIN-27: EQU5 - Submeter mais de um artefato](#toc_tc1466)

[CIN-90: EQU5 - Submeter artefato com tamanho excedendo](#toc_tc1910)

[CIN-145: EQU5 - Submeter artefato - Pós prazo - HTML injection](#toc_tc2325)

[**32.EQU6 - Visualizar histórico de submissões**](#toc_32)

[CIN-105: EQU6 - Histórico de submissões da equipe](#toc_tc2015)

[CIN-106: EQU6 - Histórico de submissões da equipe - Não membro](#toc_tc2020)

[CIN-137: EQU6 - Histórico de submissões da equipe - Dono do jogo - Jogo inativo](#toc_tc2280)

[CIN-138: EQU6 - Histórico de submissões da equipe - Membro equipe - Jogo inativo.](#toc_tc2285)

[**33.EQU7 - Visualizar saldo da equipe**](#toc_33)

[CIN-129: EQU7 - Visualizar saldo](#toc_tc2149)

[**34.EQU8 - Visualizar os resultados da equipe**](#toc_34)

[CIN-118: EQU8 - Visualizar resultados](#toc_tc2101)

[CIN-119: EQU8 - Visualizar resultados antes do prazo](#toc_tc2105)

[CIN-162: EQU8 - Visualizar resultados de outra equipe](#toc_tc2417)

[**35.EQU9 - Adquirir serviço**](#toc_35)

[CIN-146: EQU9 - Criar consultoria](#toc_tc2335)

[CIN-147: EQU9 - Criar consultoria - Descrição vazia](#toc_tc2341)

[CIN-148: EQU9 - Criar consultoria - Valor vazio](#toc_tc2347)

[CIN-149: EQU9 - Editar consultoria](#toc_tc2353)

[CIN-150: EQU9 - Editar consultoria - Descrição em vazia](#toc_tc2359)

[CIN-151: EQU9 - Editar consultoria - Valor vazio](#toc_tc2365)

[CIN-152: EQU9 - Listar Solicitações de Consultoria](#toc_tc2371)

[CIN-153: EQU9 - Listar Solicitações de Consultoria - Sem consultoria](#toc_tc2375)

[CIN-154: EQU9 - Solicitar Consultoria](#toc_tc2379)

[CIN-155: EQU9 - Solicitar Consultoria - Fora do prazo](#toc_tc2384)

[CIN-156: EQU9 - Confirmar Solicitações de Consultoria](#toc_tc2389)

# Escopo

CIN - Jogo Concurso de Ideias de Negocio

Vide Documento de Visão.

# 1.Suíte de Teste: AOD1 - Avaliar uma entrega de equipe

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-32: AOD1 - Avaliar uma entrega de equipe - Dono de jogo [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se um criador de jogo consegue submeter uma avaliação para uma entrega de uma equipe | | | |
| Pré-condições:   Jogo ativo, usuário criador do jogo, rodada ativa e período de submissões encerrado. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | O criador do jogo seleciona a rodada; | O sistema redireciona-o para a página de detalhes da rodada; |  |
| 2 | O criador do jogo escolhe a opção de visualizar as submissões da rodada; | O sistema redireciona-o para página de submissões da rodada, exibindo as últimas submissões de cada equipe, com o nome da equipe, arquivo da entrega, data da entrega e uma opção para ser efetuada a avaliação da entrega. |  |
| 3 | O criador do jogo seleciona a opção de efetuar uma avaliação da entrega | O sistema redireciona para o questionário referente a rodada das entregas |  |
| 4 | O criador do jogo responde o questionário marcando uma opção de cada pergunta. |  |  |
| 5 | O criador do jogo confirma a submissão das suas respostas. | O sistema efetua o registro da resposta do criador do jogo e redireciona-o para a página de listagem das submissões da rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-95: AOD1 - Avaliar uma entrega - Dono de jogo reposta em branco [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se o sistema impede a efetuação de uma avaliação com alguma questão sem ser respondida. | | | |
| Pré-condições:   Jogo ativo, usuário criador do jogo, e período de submissões encerrado. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | O criador do jogo seleciona a rodada; | O sistema redireciona-o para a página de detalhes da rodada; |  |
| 2 | O criador do jogo escolhe a opção de visualizar as submissões da rodada; | O sistema redireciona-o para página de submissões da rodada, exibindo as últimas submissões de cada equipe, com o nome da equipe, arquivo da entrega, data da entrega e uma opção para ser efetuada a avaliação da entrega. |  |
| 3 | O criador do jogo seleciona a opção de efetuar uma avaliação da entrega | O sistema redireciona para o questionário referente a rodada das entregas |  |
| 4 | O criador do jogo responde ao questionário, porém deixa uma pergunta sem resposta. |  |  |
| 5 | O criador do jogo confirma a submissão das suas respostas. | O sistema não efetua o registro da resposta, informando que é obrigatório responder todas as perguntas. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-96: AOD1 - Avaliar uma entrega - Participante - reposta em branco [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se o sistema impede a efetuação de uma avaliação com alguma questão sem ser respondida. | | | |
| Pré-condições:   Jogo ativo, participante do jogo, período de submissões encerrado e dentro período de avaliação. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Selecione a rodada desejada; | O sistema redireciona-o para a página de detalhes da rodada; |  |
| 2 | Escolha a opção de visualizar as submissões da rodada; | O sistema redireciona-o para página de submissões da rodada, exibindo as últimas submissões de cada equipe, com o nome da equipe, arquivo da entrega, data da entrega e uma opção para ser efetuada a avaliação da entrega. |  |
| 3 | Seleciona a opção de efetuar uma avaliação da entrega | O sistema redireciona para o questionário referente a rodada das entregas |  |
| 4 | Responda ao questionário, porém deixe uma pergunta sem resposta. |  |  |
| 5 | Confirme a submissão das suas respostas. | O sistema não efetua o registro da resposta, informando que é obrigatório responder todas as perguntas. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 2.Suíte de Teste: AOD2 - Configurar fator de aposta

Verificar se o sistema permite a configuração de fatores de aposta para equipes.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-125: AOD2 - Configurar fator de aposta [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o dono do jogo consegue configurar o fator de aposta para entregas de uma equipe. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado dono do jogo; 2. Ter passado no caso de teste CTR1; | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a página de detalhes de uma equipe; | O sistema redireciona para a página de detalhes da equipe especificada; |  |
| 2 | Acesse a opção que mostra as avaliações de fatores de aposta de uma equipe nas rodadas; | O sistema redireciona para a página que lista as rodadas, com suas respectivas notas e fatores de aposta; |  |
| 3 | Altere o fator de aposta da rodada desejada e submeta a alteração. | O sistema altera o fator de aposta da equipe na rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-126: AOD2 - Configurar fator de aposta - período avaliação encerrado. [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o dono do jogo não consegue configurar o fator de aposta para entregas de uma equipe, em rodadas fora do período de avaliação. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado dono do jogo; 2. Período de avaliação ter se encerrado em alguma rodada; | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a página de detalhes de uma equipe; | O sistema redireciona para a página de detalhes da equipe especificada; |  |
| 2 | Acesse a opção que mostra as avaliações de fatores de aposta de uma equipe nas rodadas; | O sistema redireciona para a página que lista as rodadas, com suas respectivas notas e fatores de aposta; |  |
| 3 | Tente alterar o fator de aposta de alguma rodada. | O sistema não permite, apresentando opção de edição apenas para rodada no período de avaliação. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 3.Suíte de Teste: APO1 - Apostar

Verificar se o sistema permite que os alunos apostem nas equipes que eles decidirem, de acordo com o valor liberado para uma rodada.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-128: APO1 - Apostar [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se um aluno consegue investir dinheiro, do valor liberado para a rodada, na (s) equipe (s) de sua escolha. | | | |
| Pré-condições:   1. Aluno logado no sistema; 2. Jogo ativo; 3. Rodada no período de avaliação. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a página que lista as últimas submissões da rodada; | Sistema redireciona para a página que possui a listagem das submissões, com opção de avaliar e apostar na equipe que efetuou a entrega; |  |
| 2 | Escolha a opção de apostar numa equipe; | O sistema redireciona para a página de efetuar aposta; |  |
| 3 | Observe o seu saldo e insira um valor inferior a ele; |  |  |
| 4 | Confirme o investimento na equipe. | O sistema efetua a transação, depositando no saldo da equipe na rodada e decrementando do saldo do aluno investidor;  O sistema informa que a operação foi bem sucedida. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-130: APO1 - Apostar mais que o saldo [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que um aluno invista valores maiores que seu saldo disponível. | | | |
| Pré-condições:   1. Aluno logado no sistema; 2. Rodada no período de avaliação. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a página que lista as últimas submissões da rodada; | Sistema redireciona para a página que possui a listagem das submissões, com opção de avaliar e apostar na equipe que efetuou a entrega; |  |
| 2 | Escolha a opção de apostar numa equipe; | O sistema redireciona para a página de efetuar aposta; |  |
| 3 | Observe o seu saldo e insira um valor superior a ele; |  |  |
| 4 | Confirme o investimento na equipe. | O sistema não efetua a transação, informando ao aluno que seu saldo é insuficiente; |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-140: APO1 - Apostar - Dono do jogo [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o dono do jogo não consegue investir dinheiro na (s) equipe (s) do jogo. | | | |
| Pré-condições:   1. Dono do jogo logado no sistema; 2. Rodada no período de avaliação. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a página que lista as últimas submissões da rodada; | Sistema redireciona para a página que possui a listagem das submissões, com apenas a opção de avaliar uma equipe que efetuou a entrega; |  |
| 2 | Tente acessar a opção de apostar numa equipe diretamente através do link; | O sistema não redireciona para a página de apostas numa equipe, informando que somente alunos podem efetuar apostas. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-141: APO1 - Apostar - Jogo inativo [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se um aluno não consegue investir dinheiro, do valor liberado para a rodada, na (s) equipe (s) de sua escolha, quando jogo inativo. | | | |
| Pré-condições:   1. Aluno logado no sistema; 2. Jogo inativo; 3. Rodada no período de avaliação. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a página que lista as últimas submissões da rodada diretamente;  Para isso verifica o link que acessa as submissões diretamente. | Sistema redireciona para a página inicial fornecendo feedback ao usuário de que a operação não pode ser efetuada. |  |
| 2 | Acesse a página de efetuar apostas diretamente. | O sistema redireciona para a página inicial fornecendo feedback de que a operação não pode ser efetuada; |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 4.Suíte de Teste: APO2 - Visualizar apostas

Verificar se os investidores/docentes conseguem visualizar os investimentos realizados por um investidor.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-157: APO2 - Visualizar investimentos anteriores [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o docente e o aluno conseguem visualizar os investimentos de um aluno no jogo. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado, aluno/docente do jogo; 2. Aluno ter efetuado investimentos em equipes nas rodadas anteriores; 3. Rodadas com rankings liberados | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse o perfil do aluno; | O sistema redireciona para a página do aluno no jogo. |  |
| 2 | Acesse a página de Investimentos do aluno | O sistema lista os investimentos que o aluno realizou até então.  O sistema apresenta a rodada do investimento, a empresa que recebeu o investimento, a quantidade investida e o retorno do investimento. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-158: APO2 - Visualizar investimentos anteriores - Jogo Inativo [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se sistema impede que alunos vejam seus investimentos quando o jogo estiver inativo. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado, aluno; 2. Aluno ter efetuado investimentos em equipes nas rodadas anteriores; 3. Jogo inativo. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a página de Investimentos do aluno, através do link direto. | O sistema redireciona para a página inicial do sistema, informando que o jogo está inativo. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 5.Suíte de Teste: APO3 - Visualizar apostas

Verificar se o sistema exibe as apostas efetuadas pelos alunos.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-135: APO3 - Visualizar apostas [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema apresenta ao criador do jogo todas as apostas dos alunos. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado ser o dono do jogo; 2. Rodada com período de avaliação encerrado. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a rodada desejada; | O sistema redireciona para a rodada específica; |  |
| 2 | Acesse a opção de ver as apostas dos alunos; | O sistema listas todas as apostas efetuadas pelos alunos, com nome do aluno, equipe e respectivo valor. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-136: APO3 - Visualizar apostas - sem investimentos na rodada [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema apresenta ao criador do jogo todas as apostas dos alunos. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado ser o dono do jogo; 2. Rodada não possuir investimentos até então. 3. Rodada em qualquer período | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a rodada desejada; | O sistema redireciona para a rodada específica; |  |
| 2 | Acesse a opção de ver as apostas dos alunos; | O sistema não lista as apostas da rodada, informando que a rodada não possui investimentos. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-164: APO3 - Visualizar apostas - acompanhar investimentos. [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema apresenta ao criador do jogo todas as apostas dos alunos desde que já possui investimentos na rodada. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado ser o dono do jogo; 2. Rodada possuir investimentos. 3. Rodada em qualquer período | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a rodada desejada; | O sistema redireciona para a rodada específica; |  |
| 2 | Acesse a opção de ver investimentos na rodada. | O sistema lista todos os investimentos na rodada até então. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 6.Suíte de Teste: APO4 - Delimitar valor liberado Rodada

Verificar se o sistema delimita valores liberados para uma rodada. Valor disponível para investimento por parte dos alunos.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-127: APO4 - Delimitar valor liberado [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema possibilita a inserção de valor liberado para que seja gasto em uma rodada, pelos alunos. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado no sistema ser o dono do jogo; | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a opção de criar uma nova rodada; | O sistema redireciona para o formulário de cadastro de rodada; |  |
| 2 | 1. Preencha o campo "Nome da Rodada" com o valor "Identificação de uma oportunidade de negócio"; 2. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "12/03/2016"; 3. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "23/03/2016"; 4. Preencha o campo "Prazo de Submissão" com o valor "17/03/2016"; 5. Preencha o campo "Prazo de avaliação" com o valor "20/03/2016"; 6. Preencha o valor liberado para a rodada com o valor "1000"; 7. Marque a opção All in como "Não" 8. Preencha a descrição da rodada com o valor "Rodada de identificação de uma oportunidade de negócio"; 9. Selecione um formulário para a rodada; e 10. Confirma a criação da rodada. | O sistema cadastra uma nova rodada com os dados informados, fornecendo feedback de que a operação foi efetuada com sucesso. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-159: APO4 - Delimitar valor liberado - Negativo [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede a criação de uma rodada com o valor liberado negativo. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado no sistema ser o dono do jogo; | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a opção de criar uma nova rodada; | O sistema redireciona para o formulário de cadastro de rodada; |  |
| 2 | 1. Preencha o campo "Nome da Rodada" com o valor "Identificação de uma oportunidade de negócio"; 2. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "12/03/2016"; 3. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "23/03/2016"; 4. Preencha o campo "Prazo de Submissão" com o valor "17/03/2016"; 5. Preencha o campo "Prazo de avaliação" com o valor "20/03/2016"; 6. Preencha o valor liberado para a rodada com o valor "-1"; 7. Marque a opção All in como "Não" 8. Preencha a descrição da rodada com o valor "Rodada de identificação de uma oportunidade de negócio"; 9. Selecione um formulário para a rodada; e 10. Confirma a criação da rodada. | O sistema não cadastra uma nova rodada informando que o valor deve ser positivo. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-160: APO4 - Delimitar valor liberado - All in desmarcado [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede a criação de uma rodada sem a opção de All In selecionada. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado no sistema ser o dono do jogo; | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a opção de criar uma nova rodada; | O sistema redireciona para o formulário de cadastro de rodada; |  |
| 2 | 1. Preencha o campo "Nome da Rodada" com o valor "Identificação de uma oportunidade de negócio"; 2. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "12/03/2016"; 3. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "23/03/2016"; 4. Preencha o campo "Prazo de Submissão" com o valor "17/03/2016"; 5. Preencha o campo "Prazo de avaliação" com o valor "20/03/2016"; 6. Preencha o valor liberado para a rodada com o valor "1000"; 7. Na opção All in inspecione o html da página e descelecione o radio button. 8. Preencha a descrição da rodada com o valor "Rodada de identificação de uma oportunidade de negócio"; 9. Selecione um formulário para a rodada; e 10. Confirma a criação da rodada. | O sistema não cadastra uma nova rodada apresentando uma página de erro, solicitando que o usuário preencha todos os campos obrigatórios. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 7.Suíte de Teste: AVA1 - Visualizar submissões finais

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-29: AVA1 - Visualizar submissões finais [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se um participante consegue ver as submissões finais de todas as equipes para uma rodada | | | |
| Pré-condições:   Jogo ativo, usuário pertencente ao jogo e período de submissões encerrado. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | O participante seleciona a rodada; | O sistema redireciona-o para a página de detalhes da rodada; |  |
| 2 | O participante escolhe a opção de visualizar as submissões da rodada; | O sistema redireciona-o para página de submissões da rodada, exibindo as últimas submissões de cada equipe, com o nome da equipe, arquivo da entrega e a data da entrega. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-93: AVA1 - Visualizar submissões finais - Jogo Inativado [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se um participante não consegue ver as submissões finais das equipes para uma rodada pertencente a um jogo inativado. | | | |
| Pré-condições:   1. Jogo inativo; 2. Usuário pertencente ao jogo; 3. Período de submissões encerrado; 4. Período de reabertura da rodada encerrado; e 5. Rodada possuir entregas. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | O participante tenta acessar a URL "http://cin\_ufc/jogo/1/rodada/2/submissoes" | O sistema redireciona-o para a página inicial do sistema, informando que o jogo está inativo. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-94: AVA1 - Visualizar submissões finais - Sem entregas [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se um participante não consegue ver as submissões finais das equipes para uma rodada sem entregas efetuadas. | | | |
| Pré-condições:   1. Jogo ativo; 2. Usuário pertencente ao jogo; 3. Período de submissões encerrado; 4. Período de reabertura da rodada encerrado; e 5. Rodada não possuir entregas. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a rodada pretendida | O sistema redireciona-o para a página de detalhes da rodada |  |
| 2 | Acesse a página de submissões finais da rodada. | 1. O sistema não o redireciona para a página de submissões; 2. O sistema informa ao usuário que não foram efetuadas entregas para esta rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 8.Suíte de Teste: AVA2 - Avaliar entrega de equipe

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-30: AVA2 - Avaliar uma entrega de equipe - Participante [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se um participante consegue submeter uma avaliação para uma entrega de uma equipe | | | |
| Pré-condições:   Jogo ativo, usuário pertencente ao jogo e período de submissões encerrado. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | O participante seleciona a rodada; | O sistema redireciona-o para a página de detalhes da rodada; |  |
| 2 | O participante escolhe a opção de visualizar as submissões da rodada; | O sistema redireciona-o para página de submissões da rodada, exibindo as últimas submissões de cada equipe, com o nome da equipe, arquivo da entrega, data da entrega e uma opção para ser efetuada a avaliação da entrega. |  |
| 3 | O participante seleciona a opção de efetuar uma avaliação da entrega | O sistema redireciona para o questionário referente a rodada das entregas |  |
| 4 | O participante responde o questionário marcando uma opção de cada pergunta. |  |  |
| 5 | O participante confirma a submissão das suas respostas. | O sistema efetua o registro da resposta do participante e redireciona-o para a página de listagem das submissões da rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-31: AVA2 - Avaliar uma entrega de equipe - Participante - Questionário em branco [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se um participante consegue submeter uma avaliação para uma entrega de uma equipe com opções sem serem respondidas | | | |
| Pré-condições:   Jogo ativo, usuário pertencente ao jogo e período de submissões encerrado. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | O participante seleciona a rodada; | O sistema redireciona-o para a página de detalhes da rodada; |  |
| 2 | O participante escolhe a opção de visualizar as submissões da rodada; | O sistema redireciona-o para página de submissões da rodada, exibindo as últimas submissões de cada equipe, com o nome da equipe, arquivo da entrega, data da entrega e uma opção para ser efetuada a avaliação da entrega. |  |
| 3 | O participante seleciona a opção de efetuar uma avaliação da entrega | O sistema redireciona para o questionário referente a rodada das entregas |  |
| 4 | O participante deixa o questionário em branco |  |  |
| 5 | O participante confirma a submissão das suas respostas. | O sistema informa que é necessário responder todas as perguntas para efetuar a avaliação da entrega. Não submetendo a avaliação. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-97: AVA2 - Avaliar uma entrega - Jogo Inativo [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se o sistema impede que um participante acesse a página de avaliação de uma entrega da rodada, com o jogo desativado. | | | |
| Pré-condições:   Jogo desativado, participante do jogo. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a URL "/cin\_ufc/jogo/8/entrega/7/formulario/1" | 1. O sistema redireciona-o para a página inicial; 2. O sistema informa que o jogo está desativado |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 9.Suíte de Teste: AVA3 - Visualizar minhas avaliações individuais

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-115: AVA3 - Visualizar avaliação individual [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se um aluno consegue acessar suas avaliações individuais para todas as rodadas em que o período de avaliação se encerrou. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado, aluno; 2. Acessando o próprio perfil no jogo; 3. Aluno efetuou avaliações em rodadas anteriores; 4. Período de avaliação encerrado de alguma rodada. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a página com o histórico de avaliações; | O sistema redireciona para a página com o histórico de avaliações do aluno; |  |
| 2 | Escolha a opção de visualizar a avaliação do aluno. | O sistema apresenta o questionário da rodada com as respostas do aluno, além de apresentar as respostas do dono do jogo (gabarito). |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-142: AVA3 - Visualizar avaliação individual - Jogo inativo [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se um aluno não consegue acessar suas avaliações individuais com o jogo inativo. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado, aluno; 2. Jogo inativo; 3. Aluno efetuou avaliações em rodadas anteriores; 4. Período de avaliação encerrado de alguma rodada. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse diretamente a página com o histórico de avaliações, através do link da mesma; | O sistema redireciona para a página inicial informando que o jogo está inativo. |  |
| 2 | Acesse diretamente a página com sua avaliação de uma entrega, através do link da mesma. | O sistema redireciona para a página inicial informando que o jogo está inativo. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-163: AVA3 - Visualizar avaliação individual - Outro aluno [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se um aluno não consegue acessar as avaliações individuais, das rodadas em que o período de avaliação se encerrou, de outro aluno. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado, outro aluno sem ser o pretendido; 2. Aluno pretendido efetuou avaliações em rodadas anteriores; 3. Período de avaliação encerrado de alguma rodada. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Tente acessar diretamente a página com o histórico de avaliações do aluno requisitado; | O sistema impede a operação, informando que o usuário não possui permissão. |  |
| 2 | Tente acessar diretamente a página de visualização de uma avaliação do aluno requisitado. | O sistema impede a operação, informando que o usuário não possui permissão. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 10.Suíte de Teste: AVA4 - Visualizar as avaliações individuais dos alunos

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-113: AVA4 - Visualizar avaliação individual - Dono jogo [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o dono do jogo consegue visualizar as avaliações individuais dos alunos | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado, dono do jogo; 2. Pelo menos um aluno ter efetuado avaliação de entregas de uma rodada; 3. Aluno requisitado ser o que efetuou avaliação; 4. Acesso a página de detalhes do aluno. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a opção que exibe as avaliações efetuadas pelo aluno requisitado; | Sistema redireciona para a página que contém todas as avaliações dos alunos nas rodadas. |  |
| 2 | Escolha uma avaliação para ver as respostas do aluno. | O sistema exibe o questionário da rodada marcado com as respostas do aluno. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-114: AVA4 - Visualizar avaliação individual - Participante [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se participantes do jogo não conseguem visualizar as avaliações individuais dos demais alunos | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado, participante do jogo; 2. Jogo ativo; 3. Pelo menos um aluno ter efetuado avaliação. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse diretamente o link "/usuário/idUsuario/jogo/idJogo/resposta/idResposta/avaliacao" | 1. O sistema redireciona para a página inicial do sistema; 2. O sistema informa que o participante não possui permissão para acessar a página. |  |
| 2 | Acesse diretamente o link "usuário/idUsuario/jogo/idJogo/avaliacoes" | O sistema redireciona para a página inicial, informando que o participante não possui permissão. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 11.Suíte de Teste: AVA5 - Visualizar minha nota individual

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-116: AVA5 - Visualizar nota individual [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema exibe para o aluno seu histórico de notas individuais no decorrer do jogo. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado, aluno acessando sua página de perfil no jogo; 2. Aluno efetuado avaliações de pelo menos uma rodada; 3. Dono do jogo também ter efetuado avaliações de pelo menos uma rodada; 4. Rodada com período de avaliação encerrado. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Escolha a opção de exibir o histórico de notas | O sistema redireciona para o histórico de notas do aluno durante o jogo; |  |
| 2 | Verifique se estão sendo exibidas as notas das rodadas em que o período de avaliação se encerrou. | O sistema exibe todas as notas do aluno para as rodadas que se encerraram. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-117: AVA5 - Visualizar nota individual - Participante [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que participantes possam acessar históricos de outros participantes. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado, participante do jogo; 2. Rodada (s) com período de avaliação encerrado. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse o link diretamente "/usuário/isUsuario/jogo/idJogo/historico", em que o idUsuario é igual ao id de outro participante do jogo; | 1. O sistema não permite acesso ao histórico de outro participante do jogo; 2. O sistema redireciona para a tela inicial informando que o participante não possui permissão para acessar a página. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-15: AVA6 - Criar formulário - Uma questão valores válidos [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | Selecione opção de ver seus formulários; | O sistema lista os formulários já criados por ele; |  |
| 2 | Selecione a opção de criar um novo formulário; | O sistema o redireciona para a página de cadastro de um novo formulário; |  |
| 3 | Informe o título do formulário com o valor "Formulário teste"; |  |  |
| 4 | Informe o enunciado da primeira questão com o seguinte valor "Qual time você torce?" |  |  |
| 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."; |  |  |
| 6 | Adicione uma nota ao formulário com o valor "Nota de teste!"; |  |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-58: AVA6 - Criar formulário - N perguntas valores válidos [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | Selecione opção de ver seus formulários; | O sistema lista os formulários já criados por ele; |  |
| 2 | Selecione a opção de criar um novo formulário; | O sistema o redireciona para a página de cadastro de um novo formulário; |  |
| 3 | Informe o título do formulário com o valor "Formulário teste"; |  |  |
| 4 | Informe o enunciado da primeira questão com o seguinte valor "Qual time você torce?" |  |  |
| 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."; |  |  |
| 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"; |  |  |
| 8 | Preencha o campo "Nota" com o valor "Nota teste, exemplo de um aviso que pode existir em um formulário." |  |  |
| 9 | Selecione a opção de salvar o formulário. | O sistema salva o novo formulário informando que a operação foi realizada com sucesso. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-59: AVA6 - Criar formulário - Uma questão "Título do Formulário" vazio [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | Selecione opção de ver seus formulários; | O sistema lista os formulários já criados por ele; |  |
| 2 | Selecione a opção de criar um novo formulário; | O sistema o redireciona para a página de cadastro de um novo formulário; |  |
| 3 | Não preencha o campo "Título do Formulário" ou o preencha com espaços. |  |  |
| 4 | Informe o enunciado da primeira questão com o seguinte valor "Qual time você torce?" |  |  |
| 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."; |  |  |
| 6 | Adicione uma nota ao formulário com o valor "Nota de teste!"; |  |  |
| 7 | Selecione a opção de salvar o formulário. | O sistema deve informar qual campo está faltando preencher e que ele é obrigatório. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-60: AVA6 - Criar formulário - Com o campo "Questão 1" vazio [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | Selecione opção de ver seus formulários; | O sistema lista os formulários já criados por ele; |  |
| 2 | Selecione a opção de criar um novo formulário; | O sistema o redireciona para a página de cadastro de um novo formulário; |  |
| 3 | Preencha o campo "Título do Formulário" com o valor "Título do formulário teste". |  |  |
| 4 | Não informe o enunciado da primeira questão ou preencha com espaços; |  |  |
| 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."; |  |  |
| 6 | Adicione uma nota ao formulário com o valor "Nota de teste!"; |  |  |
| 7 | Selecione a opção de salvar o formulário. | O sistema deve informar qual campo está faltando preencher e que ele é obrigatório. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-61: AVA6 - Criar formulário - Com alguma opção vazia [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | Selecione opção de ver seus formulários; | O sistema lista os formulários já criados por ele; |  |
| 2 | Selecione a opção de criar um novo formulário; | O sistema o redireciona para a página de cadastro de um novo formulário; |  |
| 3 | Preencha o campo "Título do Formulário" com o valor "Título do formulário teste". |  |  |
| 4 | Informe o enunciado da primeira questão com o valor "Primeira questão do formulário teste"; |  |  |
| 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."; |  |  |
| 6 | Adicione uma nota ao formulário com o valor "Nota de teste!"; |  |  |
| 7 | Selecione a opção de salvar o formulário. | O sistema deve informar qual campo está faltando preencher e que ele é obrigatório. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-62: AVA6 - Criar formulário - N perguntas algum campo inválido [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | Selecione opção de ver seus formulários; | O sistema lista os formulários já criados por ele; |  |
| 2 | Selecione a opção de criar um novo formulário; | O sistema o redireciona para a página de cadastro de um novo formulário; |  |
| 3 | Informe o título do formulário com o valor "Formulário teste"; |  |  |
| 4 | Informe o enunciado da primeira questão com o seguinte valor "Qual time você torce?" |  |  |
| 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."; |  |  |
| 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";  Não preencha a quinta opção ou preencha com espaços; |  |  |
| 8 | Preencha o campo "Nota" com o valor "Nota teste, exemplo de um aviso que pode existir em um formulário." |  |  |
| 9 | Selecione a opção de salvar o formulário. | O sistema não salva o novo formulário e informa qual campo está faltando para ser preenchido. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-98: AVA6 - Editar formulário - Alterando um campo [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | Selecione opção de ver seus formulários; | O sistema lista os formulários já criados por ele; |  |
| 2 | Escolha o formulário desejado; | O sistema o redireciona para a página de detalhes do formulário; |  |
| 3 | Escolha a opção para editar o formulário | O sistema redireciona para a página de edição do formulário; |  |
| 4 | Altere o título do formulário com o valor "Formulário rodada 1"; |  |  |
| 5 | Informe o enunciado da primeira questão com o seguinte valor "Qual time você torce?" |  |  |
| 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."; |  |  |
| 7 | Adicione uma nota ao formulário com o valor "Nota de teste!"; |  |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-99: AVA6 - Editar formulário - Acrescentar uma pergunta [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | Selecione opção de ver seus formulários; | O sistema lista os formulários já criados por ele; |  |
| 2 | Escolha o formulário desejado; | O sistema o redireciona para a página de detalhes do formulário; |  |
| 3 | Escolha a opção de editar o formulário | O sistema redireciona para a página de edição do formulário; |  |
| 4 | Mantenha as questões anteriores |  |  |
| 6 | Informe o enunciado da nova questão com o seguinte valor "Onde você fará mestrado?" |  |  |
| 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"; |  |  |
| 8 | Mantenha a nota de aviso; |  |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-100: AVA6 - Editar formulário - Acrescentar uma pergunta em branco [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | Selecione opção de ver seus formulários; | O sistema lista os formulários já criados por ele; |  |
| 2 | Escolha o formulário desejado; | O sistema o redireciona para a página de detalhes do formulário; |  |
| 3 | Escolha a opção de editar o formulário | O sistema redireciona para a página de edição do formulário; |  |
| 4 | Mantenha as questões anteriores |  |  |
| 6 | Não preencha valores para a nova questão; |  |  |
| 8 | Mantenha a nota de aviso; |  |  |
| 9 | Selecione a opção de salvar o formulário. | O sistema não atualiza os dados do formulário, informando que é necessário preencher todos os campos. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-101: AVA6 - Editar formulário - Apagar os dados de uma pergunta [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | Selecione opção de ver seus formulários; | O sistema lista os formulários já criados por ele; |  |
| 2 | Escolha o formulário desejado; | O sistema o redireciona para a página de detalhes do formulário; |  |
| 3 | Escolha a opção de editar o formulário | O sistema redireciona para a página de edição do formulário; |  |
| 4 | Apague os dados de alguma questão já existente |  |  |
| 8 | Mantenha a nota de aviso; |  |  |
| 9 | Selecione a opção de salvar o formulário. | O sistema não atualiza os dados do formulário, informando que é necessário preencher todos os campos. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-102: AVA6 - Copiar formulário [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | Selecione opção de ver seus formulários; | O sistema lista os formulários já criados por ele; |  |
| 2 | Escolha o formulário desejado; | O sistema o redireciona para a página de detalhes do formulário; |  |
| 3 | Escolha a opção de copiar o formulário | O sistema redireciona para a página de edição do novo formulário; |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-3: CON1 - Cadastro de usuário - Dados válidos [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Permitir que novos usuários se cadastrem nos sistemas. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Usuário preenche o campo nome com o valor "Francisco"; |  |  |
| 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"; |  |  |
| 5 | Usuário preenche o campo email com o valor "fran@ufc.br"; |  |  |
| 6 | Usuário preenche o campo senha com o valor "12345"; |  |  |
| 7 | Usuário confirma a criação de uma conta | O sistema cria uma nova conta para o usuário |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-6: CON1 - Cadastro de usuário - Nome vazio [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 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"; |  |  |
| 5 | Usuário preenche o campo email com o valor "teste@teste.ts"; |  |  |
| 6 | Usuário preenche o campo senha com o valor "12345"; |  |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-7: CON1 - Cadastro de usuário - Curso vazio [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | Usuário preenche o campo nome com o valor "Jeferson"; |  |  |
| 2 | Usuário preenche o campo sobrenome com o valor "Alves"; |  |  |
| 3 | Usuário preenche o campo matrícula com o valor "123456" |  |  |
| 4 | Usuário não preenche o campo curso; |  |  |
| 5 | Usuário preenche o campo email com o valor "teste@teste.ts"; |  |  |
| 6 | Usuário preenche o campo senha com o valor "12345"; |  |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-8: CON1 - Cadastro de usuário - Email vazio [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | Usuário preenche o campo nome com o valor "Jeferson"; |  |  |
| 2 | Usuário preenche o campo sobrenome com o valor "Alves"; |  |  |
| 3 | Usuário preenche o campo matrícula com o valor "123456" |  |  |
| 4 | Usuário não preenche o campo curso com o valor "Engenharia"; |  |  |
| 5 | Usuário não preenche o campo email; |  |  |
| 6 | Usuário preenche o campo senha com o valor "12345"; |  |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-9: CON1 - Cadastro de usuário - Senha vazia [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | Usuário preenche o campo nome com o valor "Jeferson"; |  |  |
| 2 | Usuário preenche o campo sobrenome com o valor "Alves"; |  |  |
| 3 | Usuário preenche o campo matrícula com o valor "123456" |  |  |
| 4 | Usuário não preenche o campo curso com o valor "Engenharia"; |  |  |
| 5 | Usuário preenche o campo email com o valor "jeft@ufc.br"; |  |  |
| 6 | Usuário não preenche o campo senha |  |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-33: CON2 - Cadastrar um jogo - Campos obrigatórios preenchidos [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-34: CON2 - Cadastrar um jogo - Campo "Nome do Curso" vazio ou em branco [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 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". |  |
| 2 |  |  |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-35: CON2 - Cadastrar um jogo - Campo "Semestre" inválido [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 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". |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-36: CON2 - Cadastrar um jogo - Campo "Data de Início" vazio ou em branco [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 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". |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-37: CON2 - Cadastrar um jogo - Campo "Data de Término" vazio ou em branco [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 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". |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-38: CON2 - Cadastrar um jogo - Campo "Descrição do Jogo" vazio [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-39: CON2 - Editar um jogo - Campos obrigatórios preenchidos [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-40: CON2 - Editar um jogo - Campo "Nome do Curso" vazio ou em branco [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-41: CON2 - Editar um jogo - Campo "Semestre" inválido [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-42: CON2 - Editar um jogo - Campo "Data de Início" vazio ou em branco [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-43: CON2 - Editar um jogo - Campo "Data de Término" vazio ou em branco [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-44: CON2 - Editar um jogo - Campo "Descrição do Jogo" vazio [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-45: CON2 - Editar um jogo - Campo "Data de Início" posterior a "Data de Término" [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-46: CON2 - Cadastrar um jogo - Com anexo maior que 10MB [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-13: CON3 - Criar equipes [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | O criador do jogo escolhe uma opção de criar nova equipe; | O sistema o redireciona para uma tela de cadastro de equipe; |  |
| 2 | O criador preenche o campo "Nome" com o valor "Equipe teste" |  |  |
| 3 | O criador do jogo preenche o campo "Ideia de Negócio" com o valor "Vender gelo para esquimó". |  |  |
| 4 | O criador do jogo seleciona um logo para a equipe, menor que 1MB; |  |  |
| 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 |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-48: CON3 - Criar equipes - Campo "Nome" vazio ou em branco [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | O criador do jogo escolhe uma opção de criar nova equipe; | O sistema o redireciona para uma tela de cadastro de equipe; |  |
| 2 | O criador não preenche o campo "Nome" ou preenche com espaços; |  |  |
| 3 | O criador do jogo preenche o campo "Ideia de Negócio" com o valor "Vender gelo para esquimó". |  |  |
| 4 | O criador do jogo seleciona um logo para a equipe, menor que 1MB; |  |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-14: CON3 - Vincular participantes a equipe [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | O criador do jogo escolhe uma equipe que tenha criado; | O sistema o redireciona para a página da equipe; |  |
| 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; |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-49: CON3 - Vincular participantes a equipe - Não selecionar participante [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | O criador do jogo escolhe uma equipe que tenha criado; | O sistema o redireciona para a página da equipe; |  |
| 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; |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-12: CON5 - Vincular participantes [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 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; |  |
| 2 | O criador do jogo seleciona os participantes cadastrados no sistema que deverão ser vinculados ao jogo; |  |  |
| 3 | O criador do jogo confirma a ação de vincular. | O sistema vincula os participantes selecionados ao jogo. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-47: CON5 - Vincular participantes - Não selecionar participante [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 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; |  |
| 2 | O criador do jogo não seleciona os participantes cadastrados no sistema que deverão ser vinculados ao jogo; |  |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-50: CON8 - Remover jogo [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-51: CON8 - Desativar jogo [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-52: CON8 - Ativar jogo [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 18.Suíte de Teste: CTR1 - Publicar avaliações e fatores

Verificar se o sistema publica as avaliações e fatores de aposta para as entregas de uma rodada.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-123: CTR1 - Publicar avaliações e fatores [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema publica as avaliações e fatores de aposta de uma equipe. | | | |
| Pré-condições:   1. O usuário logado ser o dono do jogo; 2. Dono do jogo ter efetuado a avaliação de todas as equipes; 3. Dentro do período de avaliação. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Selecione a rodada desejada | O sistema redireciona para a rodada específica; |  |
| 2 | Escolha a opção de gerar as notas | O sistema gera as notas e fatores de aposta para todas as equipes. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-124: CTR1 - Publicar avaliações e fatores período inválido [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema não publica as avaliações e fatores de aposta de uma rodada, durante período de submissão. | | | |
| Pré-condições:   1. O usuário logado ser o dono do jogo; 2. Dentro do período de submissão. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Selecione a rodada desejada | O sistema redireciona para a rodada específica; |  |
| 2 | Escolha a opção de gerar as notas | O sistema informa que a operação não pode ser realizada e não gera as notas e fatores. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 19.Suíte de Teste: CTR2 - Gerar e publicar rankings

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-120: CTR2 - Gerar e publicar rankings [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema gera e publica os rankings de uma rodada. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado ser o dono do jogo; 2. Período de submissões e pedidos de abertura de rodada encerrados; 3. Período de avaliação encerrado; | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a rodada desejada; | O sistema redireciona para a rodada específica. |  |
| 2 | Seleciona a opção de gerar e publicar o ranking da rodada. | O sistema gera e publica os rankings da rodada, equipes e alunos, e atualiza os rankings gerais do jogo. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-121: CTR2 - Gerar e publicar rankings período inválido [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede a geração de publicação dos rankings de uma rodada antes do período de avaliação terminar. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado ser o dono do jogo; 2. Período de submissões e pedidos de abertura de rodada encerrados; | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a rodada desejada; | O sistema redireciona para a rodada específica. |  |
| 2 | Seleciona e opção de gerar e publicar o ranking da rodada. | O sistema informa que as avaliações da rodada ainda não se encerraram. Não gerando e publicando os rankings. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-122: CTR2 - Gerar e publicar rankings período inválido - entregas [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede a geração de publicação dos rankings de uma rodada durante o período de submissão. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado ser o dono do jogo; 2. Período de submissões aberto; | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a rodada desejada; | O sistema redireciona para a rodada específica. |  |
| 2 | Seleciona e opção de gerar e publicar o ranking da rodada. | O sistema informa que o período de submissão da rodada ainda não se encerrou. Não gerando e publicando os rankings. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 20.Suíte de Teste: CTR3 - Encerrar jogo

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-21: CTR3 - Encerrar jogo [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se o criador de um jogo consegue encerra-lo. | | | |
| Pré-condições:   Usuário ter um jogo criado e ativado. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | O criador de um jogo escolhe um dos seus jogos criados. | O sistema redireciona para a página de detalhes do jogo |  |
| 2 |  | O sistema exibe uma opção de encerrar/desativar o jogo. |  |
| 3 | O criador do jogo seleciona a opção de encerrar/desativar o jogo; | O sistema encerra o jogo, não o disponibilizando para os participantes que estejam cadastrados no jogo.  O sistema informa que o jogo foi encerrado/desativado. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-91: CTR3 - Acesso a URLs de um jogo desativado [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se um usuário não consegue acessar alguma URL pertencente a um jogo desativado. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado no sistema; 2. Um jogo em que ele participa está desativado. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a página dos jogos que participa | O sistema exibe apenas os jogos ativos |  |
| 2 | Acesse uma URL de um jogo em que participa e esteja desativado "/cin\_ufc/jogo/idJogo/detalhes". Onde idJogo é o ID do jogo testado. | 1. O sistema redireciona para a página inicial; 2. O sistema fornece feedback de que o jogo está desativado. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-92: CTR3 - Acesso a URLs de um jogo desativado - Dono. [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se um dono de jogo consegue acessar URLs pertencente a um jogo seu desativado. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado no sistema; 2. Um jogo em que ele é dono está desativado. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a página dos jogos criados | O sistema exibe todos os jogos criados |  |
| 3 | Acesse os detalhes do jogo | 1. O sistema redireciona para a página de detalhes do jogo; |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 21.Suíte de Teste: CTR4 - Iniciar um jogo

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-20: CTR4 - Iniciar jogo [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se o criador de um jogo consegue inicia-lo. | | | |
| Pré-condições:   Usuário ter criado um jogo. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | O criador de um jogo escolhe um dos seus jogos criados. | O sistema redireciona para a página de detalhes do jogo |  |
| 2 |  | O sistema exibe uma opção de iniciar/ativar o jogo. |  |
| 3 | O criador do jogo seleciona a opção de iniciar/ativar o jogo; | O sistema ativa o jogo, disponibilizando-o para os participantes que estejam cadastrados no jogo.  O sistema informa que o jogo foi iniciado/ativado. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 22.Suíte de Teste: CTR5 - Encerrar período de apostas

Verificar se o sistema encerra o período de apostas para uma rodada.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-131: CTR5 - Encerrar período de apostas [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema encerra o período de apostas após o período de avaliações/apostas. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado ser um aluno; 2. Jogo ativo para membros; 3. Pelo menos uma rodada com o período de avaliação/apostas encerrado; | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Edite o período de avaliação da rodada para a data atual. | O sistema altera o prazo de avaliação para o especificado; |  |
| 2 | Como aluno tente efetuar apostas na rodada. | O sistema impede, informando que o período de apostas se encerrou. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-132: CTR5 - Encerrar período de apostas - acesso [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema encerra o período de apostas após o período de avaliações/apostas. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado ser um aluno; 2. Jogo ativo para membros; 3. Pelo menos uma rodada com o período de avaliação/apostas encerrado; | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse o link de efetuar apostas diretamente; | O sistema redireciona para a página da rodada informando que o período de apostas se encerrou, caso seja membro do jogo.  Para não membros do jogo deve ser redirecionado para página inicial de jogos. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 23.Suíte de Teste: CTR6 - Encerrar período de submissão

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-28: CTR6 - Encerrar período de submissão [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se um criador de jogo pode encerrar o período de submissões de artefatos para uma rodada. | | | |
| Pré-condições:   Uma rodada ativa com período de submissões ativo. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | O criador do jogo escolhe a rodada desejada | O sistema redireciona-o para a página de detalhes da rodada |  |
| 2 | O criador do jogo seleciona a opção de editar os dados da rodada | O sistema redireciona-o para a página de edição da rodada |  |
| 3 | O criador do jogo escolhe uma data de término para o período de submissões igual a data atual. |  |  |
| 4 | O criador do jogo confirma as alterações | O sistema salva os novos dados da rodada, encerrando assim o período de submissão de artefatos.  O sistema redireciona para a página de detalhes da rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-104: CTR6 - Iniciar período de submissão [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se um criador de jogo consegue iniciar o período de submissões de artefatos para uma rodada. | | | |
| Pré-condições:   1. Rodada com período de submissão inativo; 2. Criador da rodada. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | O criador do jogo escolhe a rodada desejada | O sistema redireciona-o para a página de detalhes da rodada |  |
| 2 | O criador do jogo seleciona a opção de editar os dados da rodada | O sistema redireciona-o para a página de edição da rodada |  |
| 3 | O criador do jogo escolhe uma data de término para o período de submissões posterior a data atual. |  |  |
| 4 | O criador do jogo confirma as alterações | O sistema salva os novos dados da rodada, reabrindo assim o período de submissão de artefatos.  O sistema redireciona para a página de detalhes da rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 24.Suíte de Teste: CTR7 - Iniciar uma rodada

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-23: CTR7 - Iniciar uma rodada [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema inicia uma rodada corretamente. | | | |
| Pré-condições:  O criador de um jogo precisa ter criado uma rodada. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Selecione uma rodada que deseje iniciar | O sistema o redireciona para a página de detalhes da rodada; |  |
| 2 | Edite as datas do jogo de forma que a data atual esteja entre os intervalos de início e término da rodada, assim como dentro do prazo de submissões. | O sistema atualiza dos dados da rodada, iniciando-a de acordo com as datas definidas. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-63: CTR7 - Criar uma rodada - Dados válidos [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se um usuário dono de um jogo consegue criar uma rodada, preenchendo todos os campos de forma válida. | | | |
| Pré-condições:  Usuário estar logado no sistema, possuir um jogo e possuir formulário (s) criados. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Escolha a opção de criar uma nova rodada; | Sistema redireciona para a página de criar rodada; |  |
| 2 | Preencha o campo "Nome da Rodada" com o valor "Identificação de uma oportunidade de negócio"; |  |  |
| 3 | Preencha o campo "Data de Início" com o valor "12/03/2016"; |  |  |
| 4 | Preencha o campo "Data de Término" com o valor "23/03/2016"; |  |  |
| 5 | Preencha o campo "Prazo de Submissão" com o valor "17/03/2016"; |  |  |
| 6 | Preencha o campo "Prazo de avaliação" com o valor "20/03/2016"; |  |  |
| 7 | Preencha a descrição da rodada com o valor "Rodada de identificação de uma oportunidade de negócio"; |  |  |
| 8 | Selecione um formulário para a rodada; e |  |  |
| 9 | Confirma a criação da rodada. | O sistema cria uma nova rodada com os dados especificados e fornece feedback ao usuário. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-64: CTR7 - Criar uma rodada - Nome da Rodada vazio [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que um usuário dono de um jogo crie uma rodada, faltando um campo obrigatório. | | | |
| Pré-condições:  Usuário estar logado no sistema, possuir um jogo e possuir formulário (s) criados. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | 1. Escolha a opção de criar uma nova rodada; 2. Não preencha o campo "Nome da Rodada" ou preencha com espaços; 3. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "12/03/2016"; 4. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "23/03/2016"; 5. Preencha o campo "Prazo de Submissão" com o valor "17/03/2016"; 6. Preencha o campo "Prazo de avaliação" com o valor "20/03/2016"; 7. Preencha a descrição da rodada com o valor "Rodada de identificação de uma oportunidade de negócio"; 8. Selecione um formulário para a rodada; e 9. Confirma a criação da rodada. | 1. Sistema redireciona para a página de criar rodada; 2. O sistema informa que o campo "Nome da Rodada" é obrigatório; 3. O sistema não permite que se crie a rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-77: CTR7 - Criar uma rodada - Data de Início vazia [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que um usuário dono de um jogo crie uma rodada, faltando algum campo obrigatório. | | | |
| Pré-condições:  Usuário estar logado no sistema, possuir um jogo e possuir formulário (s) criados. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | 1. Escolha a opção de criar uma nova rodada; 2. Preencha o campo "Nome da Rodada" com o valor "Identificação de uma oportunidade de negócio"; 3. Não preencha o campo "Data de Início" ou preencha com espaços; 4. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "23/03/2016"; 5. Preencha o campo "Prazo de Submissão" com o valor "17/03/2016"; 6. Preencha o campo "Prazo de avaliação" com o valor "20/03/2016"; 7. Preencha a descrição da rodada com o valor "Rodada de identificação de uma oportunidade de negócio"; 8. Selecione um formulário para a rodada; e 9. Confirma a criação da rodada. | 1. Sistema redireciona para a página de criar rodada; 2. O sistema informa que o campo "Data de Início" é obrigatório; 3. O sistema impede a criação da rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-65: CTR7 - Criar uma rodada - Data de Término vazia [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que um usuário dono de um jogo crie uma rodada, faltando algum campo obrigatório. | | | |
| Pré-condições:  Usuário estar logado no sistema, possuir um jogo e possuir formulário (s) criados. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | 1. Escolha a opção de criar uma nova rodada; 2. Preencha o campo "Nome da Rodada" com o valor "Identificação de uma oportunidade de negócio"; 3. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "03/03/2016"; 4. Não preencha o campo "Data de Término" ou preencha com espaços; 5. Preencha o campo "Prazo de Submissão" com o valor "17/03/2016"; 6. Preencha o campo "Prazo de avaliação" com o valor "20/03/2016"; 7. Preencha a descrição da rodada com o valor "Rodada de identificação de uma oportunidade de negócio"; 8. Selecione um formulário para a rodada; e 9. Confirma a criação da rodada. | 1. Sistema redireciona para a página de criar rodada; 2. O sistema informa que o campo "Data de Término" é obrigatório; 3. O sistema impede a criação da rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-67: CTR7 - Criar uma rodada - Prazo de Submissão vazio [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que um usuário dono de um jogo crie uma rodada, faltando algum campo obrigatório. | | | |
| Pré-condições:  Usuário estar logado no sistema, possuir um jogo e possuir formulário (s) criados. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | 1. Escolha a opção de criar uma nova rodada; 2. Preencha o campo "Nome da Rodada" com o valor "Identificação de uma oportunidade de negócio"; 3. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "03/03/2016"; 4. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "23/03/2016"; 5. Não preencha o campo "Prazo de Submissão" ou preencha com espaços; 6. Preencha o campo "Prazo de avaliação" com o valor "20/03/2016"; 7. Preencha a descrição da rodada com o valor "Rodada de identificação de uma oportunidade de negócio"; 8. Selecione um formulário para a rodada; e 9. Confirma a criação da rodada. | 1. Sistema redireciona para a página de criar rodada; 2. O sistema informa que o campo "Prazo de Submissão" é obrigatório; 3. O sistema impede a criação da rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-68: CTR7 - Criar uma rodada - Prazo de Avaliação vazio [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que um usuário dono de um jogo crie uma rodada, faltando algum campo obrigatório. | | | |
| Pré-condições:  Usuário estar logado no sistema, possuir um jogo e possuir formulário (s) criados. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | 1. Escolha a opção de criar uma nova rodada; 2. Preencha o campo "Nome da Rodada" com o valor "Identificação de uma oportunidade de negócio"; 3. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "03/03/2016"; 4. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "23/03/2016"; 5. Preencha o campo "Prazo de Submissão" com o valor "17/03/2016"; 6. Não preencha o campo "Prazo de avaliação" ou preencha com espaços em branco; 7. Preencha a descrição da rodada com o valor "Rodada de identificação de uma oportunidade de negócio"; 8. Selecione um formulário para a rodada; e 9. Confirma a criação da rodada. | 1. Sistema redireciona para a página de criar rodada; 2. O sistema informa que o campo "Prazo de Avaliação" é obrigatório; 3. O sistema impede a criação da rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-69: CTR7 - Criar uma rodada - Sem formulários [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que um usuário dono de um jogo crie uma rodada, faltando algum campo obrigatório. | | | |
| Pré-condições:  Usuário estar logado no sistema, possuir um jogo e não possuir formulário (s) criados. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | 1. Escolha a opção de criar uma nova rodada; 2. Preencha o campo "Nome da Rodada" com o valor "Identificação de uma oportunidade de negócio"; 3. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "12/03/2016"; 4. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "23/03/2016"; 5. Preencha o campo "Prazo de Submissão" com o valor "17/03/2016"; 6. Preencha o campo "Prazo de avaliação" com o valor "20/03/2016"; 7. Preencha a descrição da rodada com o valor "Rodada de identificação de uma oportunidade de negócio"; 8. Não selecione um formulário; e 9. Confirma a criação da rodada. | 1. Sistema redireciona para a página de criar rodada; 2. O sistema não cria uma nova rodada informando que é necessário primeiro criar um formulário para a rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-70: CTR7 - Criar uma rodada - Data de Início posterior a Data de Término [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que um usuário dono de um jogo crie uma rodada, com data de início posterior a data de término da rodada. | | | |
| Pré-condições:  Usuário estar logado no sistema, possuir um jogo e possuir formulário (s) criados. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | 1. Escolha a opção de criar uma nova rodada; 2. Preencha o campo "Nome da Rodada" com o valor "Identificação de uma oportunidade de negócio"; 3. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "24/03/2016"; 4. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "23/03/2016"; 5. Preencha o campo "Prazo de Submissão" com o valor "25/03/2016"; 6. Preencha o campo "Prazo de avaliação" com o valor "26/03/2016"; 7. Preencha a descrição da rodada com o valor "Rodada de identificação de uma oportunidade de negócio"; 8. Selecione um formulário para a rodada; e 9. Confirma a criação da rodada. | 1. Sistema redireciona para a página de criar rodada; 2. O sistema informa que o campo "Data de Término" deve ser posterior à "Data de Início"; 3. O sistema impede a criação da rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-71: CTR7 - Criar uma rodada - Data de Início posterior a Data de Submissão [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que um usuário dono de um jogo crie uma rodada, com data de início posterior ao prazo de submissão da rodada. | | | |
| Pré-condições:  Usuário estar logado no sistema, possuir um jogo e possuir formulário (s) criados. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | 1. Escolha a opção de criar uma nova rodada; 2. Preencha o campo "Nome da Rodada" com o valor "Identificação de uma oportunidade de negócio"; 3. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "24/03/2016"; 4. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "28/03/2016"; 5. Preencha o campo "Prazo de Submissão" com o valor "17/03/2016"; 6. Preencha o campo "Prazo de avaliação" com o valor "25/03/2016"; 7. Preencha a descrição da rodada com o valor "Rodada de identificação de uma oportunidade de negócio"; 8. Selecione um formulário para a rodada; e 9. Confirma a criação da rodada. | 1. Sistema redireciona para a página de criar rodada; 2. O sistema informa que o campo "Prazo de Submissão" deve ser posterior à "Data de Início"; 3. O sistema impede a criação da rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-72: CTR7 - Criar uma rodada - Data de Início posterior a Prazo de Avaliação [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que um usuário dono de um jogo crie uma rodada, com data de início posterior ao prazo de avaliação da rodada. | | | |
| Pré-condições:  Usuário estar logado no sistema, possuir um jogo e possuir formulário (s) criados. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | 1. Escolha a opção de criar uma nova rodada; 2. Preencha o campo "Nome da Rodada" com o valor "Identificação de uma oportunidade de negócio"; 3. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "24/03/2016"; 4. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "28/03/2016"; 5. Preencha o campo "Prazo de Submissão" com o valor "25/03/2016"; 6. Preencha o campo "Prazo de avaliação" com o valor "17/03/2016"; 7. Preencha a descrição da rodada com o valor "Rodada de identificação de uma oportunidade de negócio"; 8. Selecione um formulário para a rodada; e 9. Confirma a criação da rodada. | 1. Sistema redireciona para a página de criar rodada; 2. O sistema informa que o campo "Prazo de Avaliação" deve ser posterior à "Data de Início"; 3. O sistema impede a criação da rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-73: CTR7 - Criar uma rodada - Prazo de Submissão posterior a Data de Término [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que um usuário dono de um jogo crie uma rodada, com prazo de submissão posterior à data de término da rodada. | | | |
| Pré-condições:  Usuário estar logado no sistema, possuir um jogo e possuir formulário (s) criados. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | 1. Escolha a opção de criar uma nova rodada; 2. Preencha o campo "Nome da Rodada" com o valor "Identificação de uma oportunidade de negócio"; 3. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "03/03/2016"; 4. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "28/03/2016"; 5. Preencha o campo "Prazo de Submissão" com o valor "29/03/2016"; 6. Preencha o campo "Prazo de avaliação" com o valor "25/03/2016"; 7. Preencha a descrição da rodada com o valor "Rodada de identificação de uma oportunidade de negócio"; 8. Selecione um formulário para a rodada; e 9. Confirma a criação da rodada. | 1. Sistema redireciona para a página de criar rodada; 2. O sistema informa que o campo "Prazo de Submissão" deve ser anterior à "Data de Término"; 3. O sistema impede a criação da rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-74: CTR7 - Criar uma rodada - Prazo de Avaliação posterior a Data de Término [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que um usuário dono de um jogo crie uma rodada, com prazo de avaliação posterior à data de término da rodada. | | | |
| Pré-condições:  Usuário estar logado no sistema, possuir um jogo e possuir formulário (s) criados. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | 1. Escolha a opção de criar uma nova rodada; 2. Preencha o campo "Nome da Rodada" com o valor "Identificação de uma oportunidade de negócio"; 3. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "03/03/2016"; 4. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "28/03/2016"; 5. Preencha o campo "Prazo de Submissão" com o valor "17/03/2016"; 6. Preencha o campo "Prazo de avaliação" com o valor "29/03/2016"; 7. Preencha a descrição da rodada com o valor "Rodada de identificação de uma oportunidade de negócio"; 8. Selecione um formulário para a rodada; e 9. Confirma a criação da rodada. | 1. Sistema redireciona para a página de criar rodada; 2. O sistema informa que o campo "Prazo de Avaliação" deve ser anterior à "Data de Término"; 3. O sistema impede a criação da rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-75: CTR7 - Criar uma rodada - Prazo de Submissão posterior ao Prazo de Avaliação [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que um usuário dono de um jogo crie uma rodada, com prazo de submissão posterior ao prazo de avaliação da rodada. | | | |
| Pré-condições:  Usuário estar logado no sistema, possuir um jogo e possuir formulário (s) criados. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | 1. Escolha a opção de criar uma nova rodada; 2. Preencha o campo "Nome da Rodada" com o valor "Identificação de uma oportunidade de negócio"; 3. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "03/03/2016"; 4. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "28/03/2016"; 5. Preencha o campo "Prazo de Submissão" com o valor "17/03/2016"; 6. Preencha o campo "Prazo de avaliação" com o valor "16/03/2016"; 7. Preencha a descrição da rodada com o valor "Rodada de identificação de uma oportunidade de negócio"; 8. Selecione um formulário para a rodada; e 9. Confirma a criação da rodada. | 1. Sistema redireciona para a página de criar rodada; 2. O sistema informa que o campo "Prazo de Submissão" deve ser anterior ao "Prazo de Avaliação"; 3. O sistema impede a criação da rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-76: CTR7 - Editar uma rodada - Dados válidos [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se um usuário dono de um jogo consegue editar uma rodada, preenchendo todos os campos de forma válida. | | | |
| Pré-condições:  Usuário estar logado no sistema, possuir um jogo possuir uma rodada criada. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | 1. Escolha a opção de criar uma nova rodada; 2. Altere o campo "Nome da Rodada" com o valor "Identificação de uma oportunidade de negócio edição"; 3. Mantenha o campo "Data de Início"; 4. Mantenha o campo "Data de Término”; 5. Mantenha o campo "Prazo de Submissão"; 6. Mantenha o campo "Prazo de avaliação"; 7. Mantenha a descrição da rodada; 8. Selecione o formulário para a rodada; e 9. Confirma a edição da rodada. | 1. Sistema redireciona para a página de criar rodada; 2. O sistema atualiza a rodada com os dados especificados e fornece feedback ao usuário. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-66: CTR7 - Editar uma rodada - Data de Início vazia [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que um usuário dono de um jogo edite uma rodada, faltando algum campo obrigatório. | | | |
| Pré-condições:  Usuário estar logado no sistema, possuir um jogo e possuir pelo menos uma rodada criada. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | 1. Acesse a rodada desejada; 2. Escolha a opção de editar rodada; 3. Mantenha o campo "Nome da Rodada"; 4. Apague o valor do campo "Data de Início"; 5. Mantenha o campo "Data de Término"; 6. Mantenha o campo "Prazo de Submissão"; 7. Mantenha o campo "Prazo de avaliação"; 8. Mantenha a descrição da rodada; 9. Selecione o formulário para a rodada; e 10. Confirma a criação da rodada. | 1. Sistema redireciona para a página de criar rodada; 2. O sistema informa que o campo "Data de Início" é obrigatório; 3. O sistema impede a criação da rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-78: CTR7 - Editar uma rodada - Data de Término vazia [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que um usuário dono de um jogo edite uma rodada, faltando algum campo obrigatório. | | | |
| Pré-condições:  Usuário estar logado no sistema, possuir um jogo e possuir pelo menos uma rodada criada. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | 1. Acesse a rodada desejada; 2. Escolha a opção de editar rodada; 3. Mantenha o campo "Nome da Rodada"; 4. Mantenha o campo "Data de Início"; 5. Apague o valor do campo "Data de Término"; 6. Mantenha o campo "Prazo de Submissão"; 7. Mantenha o campo "Prazo de avaliação"; 8. Mantenha a descrição da rodada; 9. Selecione o formulário para a rodada; e 10. Confirma a criação da rodada. | 1. Sistema redireciona para a página de criar rodada; 2. O sistema informa que o campo "Data de Término" é obrigatório; 3. O sistema impede a criação da rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-79: CTR7 - Editar uma rodada - Prazo de Submissão vazio [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que um usuário dono de um jogo edite uma rodada, faltando algum campo obrigatório. | | | |
| Pré-condições:  Usuário estar logado no sistema, possuir um jogo e possuir pelo menos uma rodada criada. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | 1. Acesse a rodada desejada; 2. Escolha a opção de editar rodada; 3. Mantenha o campo "Nome da Rodada"; 4. Mantenha o campo "Data de Início"; 5. Mantenha o campo "Data de Término"; 6. Apague o valor do campo "Prazo de Submissão"; 7. Mantenha o campo "Prazo de avaliação"; 8. Mantenha a descrição da rodada; 9. Selecione o formulário para a rodada; e 10. Confirma a criação da rodada. | 1. Sistema redireciona para a página de criar rodada; 2. O sistema informa que o campo "Prazo de Submissão" é obrigatório; 3. O sistema impede a criação da rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-80: CTR7 - Editar uma rodada - Prazo de Avaliação vazio [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que um usuário dono de um jogo edite uma rodada, faltando algum campo obrigatório. | | | |
| Pré-condições:  Usuário estar logado no sistema, possuir um jogo e possuir pelo menos uma rodada criada. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | 1. Acesse a rodada desejada; 2. Escolha a opção de editar rodada; 3. Mantenha o campo "Nome da Rodada"; 4. Mantenha o campo "Data de Início"; 5. Mantenha o campo "Data de Término"; 6. Mantenha o campo "Prazo de Submissão"; 7. Apague o valor do campo "Prazo de avaliação"; 8. Mantenha a descrição da rodada; 9. Selecione o formulário para a rodada; e 10. Confirma a criação da rodada. | 1. Sistema redireciona para a página de criar rodada; 2. O sistema informa que o campo "Prazo de Avaliação" é obrigatório; 3. O sistema impede a criação da rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-81: CTR7 - Excluir uma rodada [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o dono de um jogo consegue excluir uma rodada que ele criou. | | | |
| Pré-condições:  Possuir uma rodada criada, estar logado no sistema. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | 1. Selecione a rodada desejada; 2. Escolha a opção de excluir a rodada; 3. Confirme a exclusão da rodada. | 1. O sistema redireciona para a página de detalhes da rodada; 2. O sistema exibe um aviso para confirmação da exclusão da rodada; 3. O sistema exclui a rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-83: CTR7 - Encerrar uma rodada [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o dono de um jogo consegue encerrar uma rodada que ele criou. | | | |
| Pré-condições:  Possuir uma rodada criada, estar logado no sistema. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Selecione a rodada desejada; | O sistema redireciona para a página de detalhes da rodada; |  |
| 3 | Escolha a opção de editar a rodada. | O sistema redireciona para a página de edição da rodada. |  |
| 4 | Altere as datas da rodada de forma que a data atual fique posterior a data de término da rodada. Confirme a alteração. | O sistema salva os novos dados da rodada, encerrando-a assim, não permitindo que alunos submetam arquivos, avaliem entregas ou apostem na rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-84: CTR7 - Editar uma rodada - Data de Início posterior a Data de Término [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que um usuário dono de um jogo crie uma rodada, com data de início posterior a data de término da rodada. | | | |
| Pré-condições:  Usuário estar logado no sistema, possuir um jogo e possuir rodada criada. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | 1. Seleciona a rodada desejada; 2. Escolha a opção de editar a rodada; 3. Mantenha o campo "Nome da Rodada"; 4. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "24/03/2016"; 5. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "23/03/2016"; 6. Preencha o campo "Prazo de Submissão" com o valor "25/03/2016"; 7. Preencha o campo "Prazo de avaliação" com o valor "26/03/2016"; 8. Mantenha a descrição da rodada; 9. Selecione o formulário da rodada; e 10. Confirma a edição da rodada. | 1. Sistema redireciona para a página de criar rodada; 2. O sistema informa que o campo "Data de Término" deve ser posterior à "Data de Início"; 3. O sistema impede a edição da rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-85: CTR7 - Editar uma rodada - Data de Início posterior ao Prazo de Submissão [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que um usuário dono de um jogo crie uma rodada, com data de início posterior ao prazo de submissão da rodada. | | | |
| Pré-condições:  Usuário estar logado no sistema, possuir um jogo e possuir rodada criada. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | 1. Seleciona a rodada desejada; 2. Escolha a opção de editar a rodada; 3. Mantenha o campo "Nome da Rodada"; 4. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "24/03/2016"; 5. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "29/03/2016"; 6. Preencha o campo "Prazo de Submissão" com o valor "23/03/2016"; 7. Preencha o campo "Prazo de avaliação" com o valor "26/03/2016"; 8. Mantenha a descrição da rodada; 9. Selecione o formulário da rodada; e 10. Confirma a edição da rodada. | 1. Sistema redireciona para a página de criar rodada; 2. O sistema informa que o campo "Prazo de Submissão" deve ser posterior à "Data de Início"; 3. O sistema impede a edição da rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-86: CTR7 - Editar uma rodada - Data de Início posterior ao Prazo de Avaliação [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que um usuário dono de um jogo crie uma rodada, com data de início posterior ao prazo de avaliação da rodada. | | | |
| Pré-condições:  Usuário estar logado no sistema, possuir um jogo e possuir rodada criada. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | 1. Seleciona a rodada desejada; 2. Escolha a opção de editar a rodada; 3. Mantenha o campo "Nome da Rodada"; 4. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "24/03/2016"; 5. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "29/03/2016"; 6. Preencha o campo "Prazo de Submissão" com o valor "25/03/2016"; 7. Preencha o campo "Prazo de avaliação" com o valor "23/03/2016"; 8. Mantenha a descrição da rodada; 9. Selecione o formulário da rodada; e 10. Confirma a edição da rodada. | 1. Sistema redireciona para a página de criar rodada; 2. O sistema informa que o campo "Prazo de Avaliação" deve ser posterior à "Data de Início"; 3. O sistema impede a edição da rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-87: CTR7 - Editar uma rodada - Prazo de Submissão posterior a Data de Término [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que um usuário dono de um jogo crie uma rodada, com o prazo de submissão posterior a data de término da rodada. | | | |
| Pré-condições:  Usuário estar logado no sistema, possuir um jogo e possuir rodada criada. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | 1. Seleciona a rodada desejada; 2. Escolha a opção de editar a rodada; 3. Mantenha o campo "Nome da Rodada"; 4. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "03/03/2016"; 5. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "29/03/2016"; 6. Preencha o campo "Prazo de Submissão" com o valor "30/03/2016"; 7. Preencha o campo "Prazo de avaliação" com o valor "23/03/2016"; 8. Mantenha a descrição da rodada; 9. Selecione o formulário da rodada; e 10. Confirma a edição da rodada. | 1. Sistema redireciona para a página de criar rodada; 2. O sistema informa que o campo "Prazo de Submissão" deve ser anterior à "Data de Término"; 3. O sistema impede a edição da rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-88: CTR7 - Editar uma rodada - Prazo de Avaliação posterior a Data de Término [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que um usuário dono de um jogo crie uma rodada, com o prazo de avaliação posterior a data de término da rodada. | | | |
| Pré-condições:  Usuário estar logado no sistema, possuir um jogo e possuir rodada criada. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | 1. Seleciona a rodada desejada; 2. Escolha a opção de editar a rodada; 3. Mantenha o campo "Nome da Rodada"; 4. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "03/03/2016"; 5. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "29/03/2016"; 6. Preencha o campo "Prazo de Submissão" com o valor "20/03/2016"; 7. Preencha o campo "Prazo de avaliação" com o valor "30/03/2016"; 8. Mantenha a descrição da rodada; 9. Selecione o formulário da rodada; e 10. Confirma a edição da rodada. | 1. Sistema redireciona para a página de criar rodada; 2. O sistema informa que o campo "Prazo de Avaliação" deve ser anterior à "Data de Término"; 3. O sistema impede a edição da rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-89: CTR7 - Editar uma rodada - Prazo de Submissão posterior ao Prazo de avaliação [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que um usuário dono de um jogo crie uma rodada, com o prazo de submissão posterior ao prazo de avaliação da rodada. | | | |
| Pré-condições:  Usuário estar logado no sistema, possuir um jogo e possuir rodada criada. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | 1. Seleciona a rodada desejada; 2. Escolha a opção de editar a rodada; 3. Mantenha o campo "Nome da Rodada"; 4. Preencha o campo "Data de Início" com o valor "03/03/2016"; 5. Preencha o campo "Data de Término" com o valor "29/03/2016"; 6. Preencha o campo "Prazo de Submissão" com o valor "30/03/2016"; 7. Preencha o campo "Prazo de avaliação" com o valor "23/03/2016"; 8. Mantenha a descrição da rodada; 9. Selecione o formulário da rodada; e 10. Confirma a edição da rodada. | 1. Sistema redireciona para a página de criar rodada; 2. O sistema informa que o campo "Prazo de Submissão" deve ser anterior ao "Prazo de Avaliação"; 3. O sistema impede a edição da rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 25.Suíte de Teste: CTR8 - Iniciar rodada final

Verificar se o sistema permite a criação de uma rodada final.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-133: CTR8 - All in [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema possui a opção de All in. Trata-se de criar rodadas em que o saldo disponível para investimento na rodada é o saldo acumulado da equipe até o momento. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado no sistema membro da equipe; 2. Jogo ativo para membros; 3. Rodada em questão não ser a primeira. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Escolha a opção de criar uma nova rodada; | Sistema redireciona para a página de criar rodada; |  |
| 2 | Preencha o campo "Nome da Rodada" com o valor "Identificação de uma oportunidade de negócio"; |  |  |
| 3 | Preencha o campo "Data de Início" com o valor "12/03/2016"; |  |  |
| 4 | Preencha o campo "Data de Término" com o valor "23/03/2016"; |  |  |
| 5 | Preencha o campo "Prazo de Submissão" com o valor "17/03/2016"; |  |  |
| 6 | Preencha o campo "Prazo de avaliação" com o valor "20/03/2016"; |  |  |
| 7 | Não preencha o valor liberado para a rodada; |  |  |
| 8 | Escolha a opção "Sim" em All in, |  |  |
| 9 | Preencha a descrição da rodada com o valor "Rodada de identificação de uma oportunidade de negócio"; |  |  |
| 10 | Selecione um formulário para a rodada; e |  |  |
| 11 | Confirme a criação da rodada. | O sistema cria uma nova rodada com os dados especificados e fornece feedback ao usuário. Onde os alunos poderão investir todo o saldo da equipe caso queiram. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-134: CTR8 - All in - com valor [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema prioriza a opção "All in" em detrimento a valores liberados explicitamente para rodadas. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado no sistema membro da equipe; 2. Jogo ativo para membros; 3. Rodada em questão não ser a primeira. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Escolha a opção de criar uma nova rodada; | Sistema redireciona para a página de criar rodada; |  |
| 2 | Preencha o campo "Nome da Rodada" com o valor "Identificação de uma oportunidade de negócio"; |  |  |
| 3 | Preencha o campo "Data de Início" com o valor "12/03/2016"; |  |  |
| 4 | Preencha o campo "Data de Término" com o valor "23/03/2016"; |  |  |
| 5 | Preencha o campo "Prazo de Submissão" com o valor "17/03/2016"; |  |  |
| 6 | Preencha o campo "Prazo de avaliação" com o valor "20/03/2016"; |  |  |
| 7 | Preencha o valor liberado para a rodada com "2000"; |  |  |
| 8 | Escolha a opção "Sim" em All in, |  |  |
| 9 | Preencha a descrição da rodada com o valor "Rodada de identificação de uma oportunidade de negócio"; |  |  |
| 10 | Selecione um formulário para a rodada; e |  |  |
| 11 | Confirme a criação da rodada. | O sistema cria uma nova rodada com os dados especificados e fornece feedback ao usuário. Onde os alunos poderão investir todo o saldo da equipe caso queiram. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 26.Suíte de Teste: CTR9 - Realizar login

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-1: TR9 - Realizar login - Dados válidos [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | O usuário preenche o campo de login com o valor "we@we.we"; |  |  |
| 2 | O usuário preenche o campo de senha com o valor "12345" | O sistema redireciona o usuário para a tela inicial. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Alto | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-2: TR9 - Realizar login - Senha inválida [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | O usuário insere no campo de login o valor "we@we.we"; |  |  |
| 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 |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Alto | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-4: TR9 - Realizar login - Login inválido [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | O usuário insere no campo de login o valor "asd@asdas"; |  |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Alto | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 27.Suíte de Teste: CTR10 - Reabrir período de submissões

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-107: CTR10 - Reabrir período de submissão - Pedido [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o participante consegue solicitar extensão do período de submissões para sua equipe. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado no sistema, participante do jogo; 2. Participante na página de detalhes da rodada; 3. Dentro do período de submissão; 4. Jogo ativo. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a opção de fazer pedido de reabertura de submissão; | Sistema apresenta tela para efetuar pedido; |  |
| 2 | Escolha quantos dias deseja que o período de reabertura permaneça ativo para sua equipe; |  |  |
| 3 | Confirme a ação; | 1. Sistema efetua o pedido ao criador do jogo; 2. Sistema informa ao usuário que o pedido foi realizado |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-108: CTR10 - Reabrir período de submissão - Visualização [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema exibe ao dono do jogo os pedidos de reabertura das equipes do jogo. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado no sistema 2. Dono do jogo; 3. Acessando página de detalhes da rodada. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Verifique se é exibido algum aviso de quais equipes efetuaram pedidos de reabertura para a rodada. | Sistema exibe as equipes com seus respectivos status de pedido de reabertura para a rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-109: CTR10 - Reabrir período de submissão - Pedido - Pós período [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que pedidos de reabertura sejam realizados após o prazo de submissão da rodada. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado no sistema, participante do jogo; 2. Participante na página de detalhes da rodada; 3. Fora do período de submissão; | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Procure se é disponibilizado opção para solicitar reabertura. | Sistema não apresenta opção para realizar pedido. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-110: CTR10 - Reabrir período de submissão - Reabrir [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema reabre para equipe específica a submissão de arquivos dentro do prazo solicitado. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado no sistema 2. Dono do jogo; 3. Acessando página de detalhes da rodada; 4. Pelo menos uma equipe tenha solicitado reabertura. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Verifique se é exibido algum aviso de quais equipes efetuaram pedidos de reabertura para a rodada. | Sistema exibe as equipes com seus respectivos status de pedido de reabertura para a rodada. |  |
| 2 | Ative a submissão para a equipe solicitante. | O sistema ativa o período de submissão para a equipe solicitante, avisando ao dono do jogo que a operação foi bem sucedida. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-111: CTR10 - Reabrir período de submissão - Período de avaliação [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema não permite que se reabra a submissão de artefatos para a rodada durante o período de avaliação. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado no sistema 2. Dono do jogo; 3. Acessando página de detalhes da rodada; 4. Pelo menos uma equipe tenha solicitado reabertura. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Verifique se é exibido opção para reativar submissão para equipes. | O sistema não exibe opção para reabrir submissão para equipes. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-112: CTR10 - Reabrir período de submissão - Reabrir sem pedido [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema evita a reabertura de submissão de arquivos para equipe não solicitante. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado no sistema 2. Dono do jogo; 3. Acessando página de detalhes da rodada; 4. Pelo menos uma equipe tenha solicitado reabertura. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Verifique se é exibido algum aviso de quais equipes efetuaram pedidos de reabertura para a rodada. | Sistema exibe as equipes com seus respectivos status de pedido de reabertura para a rodada. |  |
| 2 | Tente ativar a submissão para a equipe não solicitante. | O sistema não permite reabrir período de submissão para equipes não solicitantes. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-143: CTR10 - Reabrir período de submissão - Pedido - Pós período - HTML injection [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que pedidos de reabertura sejam realizados após o prazo de submissão da rodada. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado no sistema, participante do jogo; 2. Participante na página de detalhes da rodada; 3. Fora do período de submissão; | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Procure se é disponibilizado opção para solicitar reabertura. | Sistema não apresenta opção para realizar pedido. |  |
| 2 | Copie o código HTML do modal de solicitação de reabertura de uma rodada e do link que requisita o modal no menu do jogo. |  |  |
| 3 | Cole o código nos campos apropriados da página de detalhes da rodada. |  |  |
| 4 | Clique no link do menu e siga o procedimento de solicitar a prorrogação do prazo de submissão no modal. | O sistema não efetua a operação, alertando que o prazo de submissões se encerrou. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-144: CTR10 - Reabrir período de submissão - Verificar reabertura [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se foi reaberto a submissão de arquivos para a equipe na rodada. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado no sistema, participante do jogo; 2. Participante na página de detalhes da rodada; 3. Após período de submissão; 4. Dentro do prazo solicitado; 5. Jogo ativo. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Verifique se a opção de upload de arquivos está ativa. | O sistema exibe a opção de upload de arquivos habilitada. |  |
| 2 | Efetue uma entrega válida. | O sistema realiza a entrega da equipe, informando que a operação foi bem sucedida. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-16: EQU1 - Visualizar informações de outros membros [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | O participante da equipe escolhe sua equipe; | Sistema o redireciona para os detalhes da equipe. |  |
| 2 | O participante seleciona algum membro da equipe. | O sistema exibe os detalhes do outro membro da equipe |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-17: EQU1 - Visualizar informações de membros de outra equipe [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 29.Suíte de Teste: EQU2 - Visualizar email do criador do jogo

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-22: EQU2 - Visualizar email do criador do jogo [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:   Verificar se o sistema exibe o Email de um criador de um jogo para os participantes desse jogo. | | | |
| Pré-condições:  O usuário está participando de algum jogo ativo | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | O usuário seleciona algum jogo no qual ele participa | O sistema redireciona para a página de detalhes do jogo;  Dentre os detalhes do jogo estão o nome do criador do jogo e o Email para contado. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-19: EQU3 - Editar informações de outra equipe [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | Usuário seleciona a equipe na qual não faz parte | O sistema redireciona para a página de detalhes da equipe |  |
| 2 |  | O sistema não exibe opção de edição dos dados da equipe |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-18: EQU3 - Editar informações da equipe [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | Usuário seleciona a equipe na qual faz parte | O sistema redireciona para a página de detalhes da equipe |  |
| 2 | O participante seleciona a opção de editar os dados da equipe | O sistema redireciona para a página de edição da equipe |  |
| 3 | O participante não modifica o nome da equipe |  |  |
| 4 | O participante altera a ideia de negócio da equipe para "Vender gelo para esquimós". |  |  |
| 5 | O participante não seleciona um novo logo para a equipe; |  |  |
| 6 | O participante confirma a edição dos dados | O sistema o altera os dados e informa que a operação foi realizada com sucesso. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-53: EQU3 - Editar informações da equipe - Campo "Nome" vazio ou em branco [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | Usuário seleciona a equipe na qual faz parte | O sistema redireciona para a página de detalhes da equipe |  |
| 2 | O participante seleciona a opção de editar os dados da equipe | O sistema redireciona para a página de edição da equipe |  |
| 3 | O participante deixa o campo "Nome" em branco ou com espaços em branco. | O sistema informa que o campo "Nome" é obrigatório; |  |
| 4 | O participante mantém a ideia de negócio da equipe. |  |  |
| 5 | O participante não seleciona um novo logo para a equipe; |  |  |
| 6 | O participante confirma a edição dos dados | O sistema impede a edição dos dados da equipe, informando que o campo é obrigatório. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-54: EQU3 - Editar informações da equipe - Campo novo "Logo" [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | Usuário seleciona a equipe na qual faz parte | O sistema redireciona para a página de detalhes da equipe |  |
| 2 | O participante seleciona a opção de editar os dados da equipe | O sistema redireciona para a página de edição da equipe |  |
| 3 | O participante mantém o campo "Nome". |  |  |
| 4 | O participante mantém a ideia de negócio da equipe. |  |  |
| 5 | O participante seleciona uma nova imagem, no formato PNG ou JPEG e menor que 1MB, para o logo para a equipe; |  |  |
| 7 | O participante confirma a edição dos dados | O sistema o altera os dados e informa que a operação foi realizada com sucesso. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-55: EQU3 - Editar informações da equipe - Logo com formato inválido [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | Usuário seleciona a equipe na qual faz parte | O sistema redireciona para a página de detalhes da equipe |  |
| 2 | O participante seleciona a opção de editar os dados da equipe | O sistema redireciona para a página de edição da equipe |  |
| 3 | O participante mantém o campo "Nome". |  |  |
| 4 | O participante mantém a ideia de negócio da equipe. |  |  |
| 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"; |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-56: EQU3 - Editar informações da equipe - Logo tamanho inválido [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | Usuário seleciona a equipe na qual faz parte | O sistema redireciona para a página de detalhes da equipe |  |
| 2 | O participante seleciona a opção de editar os dados da equipe | O sistema redireciona para a página de edição da equipe |  |
| 3 | O participante mantém o campo "Nome". |  |  |
| 4 | O participante mantém a ideia de negócio da equipe. |  |  |
| 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; |  |
| 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. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-57: EQU4 - Editar informações da equipe - Editar ideia de negócio [Versão: 1]** | | | |
| 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: |  |
| 1 | Usuário seleciona a equipe na qual faz parte | O sistema redireciona para a página de detalhes da equipe |  |
| 2 | O participante seleciona a opção de editar os dados da equipe | O sistema redireciona para a página de edição da equipe |  |
| 3 | Os participantes matem o nome da equipe |  |  |
| 4 | O participante altera a ideia de negócio da equipe para "Vender areia para os moradores do Saara". |  |  |
| 5 | O participante não seleciona um novo logo para a equipe; |  |  |
| 6 | O participante confirma a edição dos dados | O sistema o altera os dados e informa que a operação foi realizada com sucesso. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 31.Suíte de Teste: EQU5 - Submeter artefato

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-24: EQU5 - Submeter artefato [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se um membro de equipe consegue submeter um artefato referente a uma entrega de rodada. | | | |
| Pré-condições:  Jogo está ativo, rodada está ativa e o usuário pertencer ao jogo. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | O participante do jogo seleciona a rodada atual do jogo | O sistema redireciona-o para a página de detalhes da rodada. |  |
| 2 | O participante escolhe a opção de enviar um arquivo, referente a entrega | O sistema abre a opção de selecionar um arquivo para envio |  |
| 3 | O participante seleciona um arquivo referente a entrega e confirma. Formato PDF, MS Office, Open/Libre Office. Tamanho menor que 10MB. |  |  |
| 4 | O participante escolhe a opção de enviar a entrega. | O sistema faz upload do arquivo salvando-o como uma entrega referente ao participante que a efetuou. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-25: EQU5 - Submeter artefato após prazo de submissão [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se um membro de equipe não consegue submeter um artefato, referente a uma entrega de rodada, após o período de submissões. | | | |
| Pré-condições:  Jogo está ativo, rodada está ativa e o usuário pertencer ao jogo. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | O participante do jogo seleciona a rodada atual do jogo | O sistema redireciona-o para a página de detalhes da rodada.  O sistema exibe apenas uma opção desabilitada para submissões de artefatos, impossibilitando a upload de arquivos. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-26: EQU5 - Submeter artefato formato inválido [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se um membro de equipe não consegue submeter um artefato, referente a uma entrega de rodada, com formato inválido. | | | |
| Pré-condições:  Jogo está ativo, rodada está ativa, usuário pertencer ao jogo e está dentro do período de submissões. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | O participante do jogo seleciona a rodada atual do jogo | O sistema redireciona-o para a página de detalhes da rodada. |  |
| 2 | O participante escolhe a opção de enviar um arquivo, referente a entrega | O sistema abre a opção de selecionar um arquivo para envio |  |
| 3 | O participante seleciona um arquivo com formato ".png" e confirma | O sistema informa que o formato não é suportado, informando os formatos que de fato são aceitos para entrega. |  |
| 4 | O participante escolhe a opção de enviar a entrega. | O sistema informa que é preciso selecionar um arquivo. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-27: EQU5 - Submeter mais de um artefato [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se um membro de equipe consegue submeter mais de um artefato por vez, referente a uma entrega de rodada. | | | |
| Pré-condições:  Jogo está ativo, rodada está ativa, usuário pertencer ao jogo e a rodada está dentro do período de submissões. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | O participante do jogo seleciona a rodada atual do jogo | O sistema redireciona-o para a página de detalhes da rodada. |  |
| 2 | O participante escolhe a opção de enviar um arquivo, referente a entrega | O sistema abre a opção de selecionar um arquivo para envio |  |
| 3 | O participante tenta selecionar mais de um arquivo, referentes a entrega, e confirma | O sistema não permite que o usuário selecione mais de um arquivo; |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-90: EQU5 - Submeter artefato com tamanho excedendo [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se um membro de equipe consegue submeter um artefato ultrapassando o tamanho de 10MB, referente a uma entrega de rodada. | | | |
| Pré-condições:  Jogo está ativo, rodada está ativa, usuário pertencer ao jogo e a rodada está dentro do período de submissões. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | O participante do jogo seleciona a rodada atual do jogo | O sistema redireciona-o para a página de detalhes da rodada. |  |
| 2 | O participante escolhe a opção de enviar um arquivo, referente a entrega | O sistema abre a opção de selecionar um arquivo para envio |  |
| 3 | O participante seleciona um arquivo maior que 10MB e confirma | O sistema fornece feedback ao usuário que o tamanho do arquivo ultrapassa o limite estabelecido. |  |
| 4 | O participante escolhe a opção de enviar a entrega. | O sistema não efetua a entrega, informando que o usuário precisa selecionar um arquivo para a entrega. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-145: EQU5 - Submeter artefato - Pós prazo - HTML injection [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se um membro de equipe consegue submeter um artefato usando HTML Injection. | | | |
| Pré-condições:   1. Jogo está ativo; 2. Participante do jogo; 3. Rodada fora do prazo de submissão; 4. Fora do prazo de solicitação de reabertura. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | O participante do jogo seleciona a rodada atual do jogo | O sistema redireciona-o para a página de detalhes da rodada. |  |
| 2 | O participante copia o código HTML da opção de entrega previamente o encerramento do período de submissão. |  |  |
| 3 | O participante insere o código HTML no devido lugar dentro da página de detalhes da rodada. |  |  |
| 4 | Escolha um arquivo para efetuar a entrega. |  |  |
| 5 | O participante escolhe a opção de enviar a entrega. | O sistema não efetua a entrega do participante, informando que a operação não é válida. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 32.Suíte de Teste: EQU6 - Visualizar histórico de submissões

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-105: EQU6 - Histórico de submissões da equipe [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema exibe um histórico de submissões da equipe do usuário logado. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado, dono do jogo ou membro da equipe; 2. Jogo ativo; 3. Existir equipe no jogo; 4. Algum membro da equipe já ter efetuado entregas no sistema. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a listagem de equipes | Sistema redireciona para a listagem de equipes |  |
| 2 | Acesse a sua equipe; | Sistema redireciona para a página de detalhes da equipe do usuário; |  |
| 3 | Verifique se as submissões dos membros da sua equipe são listadas no histórico de submissão. | Sistema lista todas as entregas efetuadas pela equipe até então, mostrando quem efetuou a entrega, data de entrega, o arquivo da entrega e em qual rodada foi feito a entrega. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-106: EQU6 - Histórico de submissões da equipe - Não membro [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema não exibe o histórico de submissões para participantes do jogo que não fazem parte da equipe. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado, participante do jogo, não membro da equipe; 2. Jogo ativo; 3. Existir equipe no jogo; 4. Algum membro da equipe já ter efetuado entregas no sistema. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a listagem de equipes | Sistema redireciona para a listagem de equipes |  |
| 2 | Acesse uma equipe diferente da que participa; | Sistema redireciona para a página de detalhes da equipe desejada; |  |
| 3 | Verifique se o sistema mostra apenas uma visão básica da equipe, sem o histórico de submissões da equipe. | Sistema apresenta apenas uma visão básica dos detalhes da equipe, sem histórico de submissão. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-137: EQU6 - Histórico de submissões da equipe - Dono do jogo - Jogo inativo [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema exibe o histórico de submissões, de uma equipe, para o dono do jogo com o jogo inativo. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado, dono do jogo; 2. Jogo inativo; 3. Existir equipe no jogo; 4. Algum membro da equipe já ter efetuado entregas no sistema. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a listagem de equipes | Sistema redireciona para a listagem de equipes |  |
| 2 | Acesse a equipe que deseja visualizar o histórico de submissões | O sistema redireciona para a página de detalhes da equipe. |  |
| 3 | Observe se é listado o histórico de submissões da equipe. Deve possuir quem efetuou a submissão, data da submissão, arquivo da submissão e rodada. | O sistema lista todos os detalhes da equipe, inclusive o histórico de submissão com quem efetuou a submissão, data da submissão, arquivo da submissão e rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-138: EQU6 - Histórico de submissões da equipe - Membro equipe - Jogo inativo. [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema não exibe um histórico de submissões da equipe do usuário logado, quando o jogo está inativo. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado, membro da equipe; 2. Jogo inativo; 3. Existir equipe no jogo; 4. Algum membro da equipe já ter efetuado entregas no sistema. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse o link da página de detalhes da equipe diretamente. | O sistema redireciona para a página inicial fornecendo feedback de que o jogo está inativo. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 33.Suíte de Teste: EQU7 - Visualizar saldo da equipe

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-129: EQU7 - Visualizar saldo [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema exibe aos membros da equipe e dono do jogo o saldo da equipe. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado no sistema ser dono do jogo ou membro da equipe; 2. Jogo ativo para membros; 3. Pelo menos um membro da equipe ter efetuado investimentos na rodada; 4. Pelo menos uma rodada com o período de avaliação encerrado; 5. Liberação dos rankings da respectiva rodada. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a página de detalhes da equipe; | O sistema redireciona para a página de detalhes da equipe solicitada. |  |
| 2 | Observe se é exibido o saldo da equipe acumulado até então. | O sistema junto com os detalhes da rodada apresenta o saldo acumulado da equipe. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 34.Suíte de Teste: EQU8 - Visualizar os resultados da equipe

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-118: EQU8 - Visualizar resultados [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema apresenta aos membros de uma equipe, ou dono do jogo, os resultados desta equipe. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado ser membro da equipe ou dono do jogo; 2. Equipe ter feito entregas em rodada (s); 3. Equipe ter sido avaliada pelo dono do jogo; 4. Equipe ter recebido investimentos na rodada; 5. Rodada com permissão de visualização dos resultados ativa; | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a página da referida equipe; | Sistema redireciona para a página de detalhes da equipe; |  |
| 2 | Escolha a opção de visualizar notas da equipe nas rodadas | O sistema redireciona para uma página em que são listadas todas as rodadas liberadas, com suas respectivas notas, fatores de aposta e valores recebidos, de uma equipe. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-119: EQU8 - Visualizar resultados antes do prazo [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema informa aos membros de uma equipe, ou dono do jogo, que ainda não existem resultados prontos. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado ser membro da equipe ou dono do jogo; 2. Equipe ter feito entregas em rodada (s); 3. Equipe ter sido avaliada pelo dono do jogo; 4. Equipe ter recebido investimentos na rodada; 5. Nenhuma rodada com permissão de visualização dos resultados; | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a página da referida equipe; | Sistema redireciona para a página de detalhes da equipe; |  |
| 2 | Escolha a opção de visualizar notas da equipe nas rodadas | O sistema informa ao usuário logado que ainda não existem resultados para a equipe. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-162: EQU8 - Visualizar resultados de outra equipe [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede que alunos consigam ver o histórico de outra equipe que não a sua. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado membro de outra equipe 2. Equipe ter feito entregas em rodada (s); 3. Equipe ter sido avaliada pelo dono do jogo; 4. Equipe ter recebido investimentos na rodada; | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Acesse a página de histórico da equipe pretendida. | Sistema redireciona para a página inicial informando que o usuário não possui permissão. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

# 35.Suíte de Teste: EQU9 - Adquirir serviço

Verificar se o sistema fornece suporte para criação e requisição de consultorias.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-146: EQU9 - Criar consultoria [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se um docente consegue criar uma consultoria para uma rodada. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado ser o docente; 2. Rodada cadastrada no sistema; 3. Período de submissões ou antes; | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Selecione a rodada desejada; | O sistema redireciona para a página da rodada requisitada. |  |
| 2 | Escolha a opção de consultoria da rodada. | O sistema redireciona para a página de serviços, onde é apresentado uma tela de criação de uma consultoria. |  |
| 3 | 1. Preencha o campo Descrição, com alguma descrição para a consultoria; 2. Preencha o campo Valor, com o valor que será cobrado pela consultoria. |  |  |
| 4 | Confirme a criação da consultoria. | O sistema cria uma nova consultoria com os valores especificados. Fornecendo feedback da operação bem sucedida. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-147: EQU9 - Criar consultoria - Descrição vazia [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se um docente consegue criar uma consultoria para uma rodada. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado ser o docente; 2. Rodada cadastrada no sistema; 3. Período de submissões ou antes; | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Selecione a rodada desejada; | O sistema redireciona para a página da rodada requisitada. |  |
| 2 | Escolha a opção de serviços da rodada. | O sistema redireciona para a página de serviços, onde é apresentado uma tela de criação de uma consultoria. |  |
| 3 | 1. Não preencha o campo Descrição; 2. Preencha o campo Valor, com o valor que será cobrado pela consultoria. |  |  |
| 4 | Confirme a criação da consultoria. | O sistema não cria uma nova consultoria informando que é necessário o preenchimento dos campos obrigatórios. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-148: EQU9 - Criar consultoria - Valor vazio [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se um docente consegue criar uma consultoria para uma rodada. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado ser o docente; 2. Rodada cadastrada no sistema; 3. Período de submissões ou antes; | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Selecione a rodada desejada; | O sistema redireciona para a página da rodada requisitada. |  |
| 2 | Escolha a opção de serviços da rodada. | O sistema redireciona para a página de serviços, onde é apresentado uma tela de criação de uma consultoria. |  |
| 3 | 1. Preencha o campo Descrição com o texto que achar adequado; 2. Não preencha o campo Valor. |  |  |
| 4 | Confirme a criação da consultoria. | O sistema não cria uma nova consultoria informando que é necessário o preenchimento dos campos obrigatórios. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-149: EQU9 - Editar consultoria [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o usuário consegue atualizar os dados de uma consultoria. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado ser o docente; 2. Rodada cadastrada no sistema; 3. Período de submissões ou antes; 4. Consultoria cadastrada para a rodada. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Selecione a rodada desejada; | O sistema redireciona para a página da rodada requisitada. |  |
| 2 | Escolha a opção de serviços da rodada. | O sistema redireciona para a página de serviços, onde é apresentado uma tela de edição da consultoria da rodada. |  |
| 3 | 1. Altere o campo Descrição, com alguma descrição para a consultoria; 2. Mantenha/altere o campo Valor, com o valor que será cobrado pela consultoria. |  |  |
| 4 | Confirme a atualização da consultoria. | O sistema atualiza os dados da consultoria com os valores especificados. Fornecendo feedback da operação bem sucedida. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-150: EQU9 - Editar consultoria - Descrição em vazia [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede a edição de uma consultoria com campos vazios. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado ser o docente; 2. Rodada cadastrada no sistema; 3. Período de submissões ou antes; 4. Consultoria cadastrada para a rodada. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Selecione a rodada desejada; | O sistema redireciona para a página da rodada requisitada. |  |
| 2 | Escolha a opção de serviços da rodada. | O sistema redireciona para a página de serviços, onde é apresentado uma tela de edição da consultoria da rodada. |  |
| 3 | 1. Altere o campo Descrição, apagando seu conteúdo; 2. Mantenha/altere o campo Valor, com o valor que será cobrado pela consultoria. |  |  |
| 4 | Confirme a atualização da consultoria. | O sistema não atualiza os dados da consultoria, informando que os campos são obrigatórios. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-151: EQU9 - Editar consultoria - Valor vazio [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede a edição de uma consultoria com campos vazios. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado ser o docente; 2. Rodada cadastrada no sistema; 3. Período de submissões ou antes; 4. Consultoria cadastrada para a rodada. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Selecione a rodada desejada; | O sistema redireciona para a página da rodada requisitada. |  |
| 2 | Escolha a opção de serviços da rodada. | O sistema redireciona para a página de serviços, onde é apresentado uma tela de edição da consultoria da rodada. |  |
| 3 | 1. Mantenha o campo Descrição ou altere para o valor que desejar; 2. Apague o campo Valor. |  |  |
| 4 | Confirme a atualização da consultoria. | O sistema não atualiza os dados da consultoria, informando que os campos são obrigatórios. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-152: EQU9 - Listar Solicitações de Consultoria [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema exibe a lista de solicitações dos alunos por consultorias. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado, docente do jogo; 2. Rodada cadastrada; 3. Consultoria criada para a rodada; 4. Consultoria possuir solicitações de alunos. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Selecione a opção de serviços da rodada; | O sistema redireciona para a tela de edição/cadastro de consultorias;  Onde também é apresentado uma opção para acessar as solicitações de uma consultoria. |  |
| 2 | Selecione a opção de visualização das solicitações. | O sistema lista todas as solicitações dos alunos para a consultoria, apresentando a equipe solicitante, opção de confirmação do pedido, data do pedido e o status de confirmação. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-153: EQU9 - Listar Solicitações de Consultoria - Sem consultoria [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema não exibe a listagem de pedidos sem uma consultoria criada para a rodada. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado, docente do jogo; 2. Rodada cadastrada; | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Selecione a opção de serviços da rodada; | O sistema redireciona para a tela de edição/cadastro de consultorias;  Onde também é apresentado uma opção para acessar as solicitações de uma consultoria. |  |
| 2 | Selecione a opção de visualização das solicitações. | O sistema não redireciona para a listagem, informando que é necessário primeiramente criar uma consultoria para a rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-154: EQU9 - Solicitar Consultoria [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se um aluno consegue solicitar consultoria para uma rodada. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado, aluno; 2. Rodada no período de submissões; 3. Consultoria criada para a rodada. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Selecione a opção de serviços da rodada; | O sistema redireciona para a página de solicitação de consultoria, apresentando a descrição e o valor da consultoria. |  |
| 2 | Confirme a solicitação de consultoria para a rodada. | O sistema cria uma nova solicitação, informando que a solicitação foi enviada com sucesso. |  |
| 3 | Vide CIN-152 e verifique se uma nova requisição da equipe em que o usuário participa foi criada. |  |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-155: EQU9 - Solicitar Consultoria - Fora do prazo [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema impede solicitações de consultoria fora do prazo. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado, aluno; 2. Rodada fora período de submissões; 3. Consultoria criada para a rodada. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Selecione a opção de serviços da rodada; | O sistema redireciona para a página de solicitação de consultoria, apresentando a descrição e o valor da consultoria. |  |
| 2 | Confirme a solicitação de consultoria para a rodada. | O sistema não cria uma nova solicitação de consulta e informa que a rodada está fora do prazo. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Teste CIN-156: EQU9 - Confirmar Solicitações de Consultoria [Versão: 1]** | | | |
| Autor: | Wellington Lucas Moura | | |
| Objetivo do Teste:  Verificar se o sistema permite a confirmação de solicitações de consultoria. | | | |
| Pré-condições:   1. Usuário logado, docente do jogo; 2. Rodada cadastrada; 3. Consultoria criada para a rodada; 4. Consultoria possuir solicitações de alunos. | | | |
| #: | Ações do Passo: | Resultados Esperados: |  |
| 1 | Selecione a opção de serviços da rodada; | O sistema redireciona para a tela de edição/cadastro de consultorias;  Onde também é apresentado uma opção para acessar as solicitações de uma consultoria. |  |
| 2 | Selecione a opção de visualização das solicitações. | O sistema lista todas as solicitações dos alunos para a consultoria, apresentando a equipe solicitante, opção de confirmação do pedido, data do pedido e o status de confirmação. |  |
| 3 | Confirme a solicitação para a (s) equipe (s) solicitantes. | O sistema confirma a solicitação da equipe para a consultoria, alterando o status da solicitação e informando ao docente que a operação foi bem sucedida. O valor da consulta é depositado negativamente no saldo da equipe para a rodada. |  |
| Tipo de Execução: | Manual | | |
| Estimativa de exe. duração (min): |  | | |
| Prioridade: | Médio | | |
|  | | | |
| Requisitos | Nenhum | | |
| Palavras-chave: | Nenhum | | |