



# Plano de Teste

## 1. Introdução

Este documento registra o planejamento dos testes relacionado ao Sistema Project Challenges. O sistema será implementado para as plataformas de Android e iOS, os componentes que serão alvos de teste será os de inserção e edição de dados do responsável, da criança e de desafios e a remoção de desafios.

## 2. Estratégia de teste

Será utilizado para Teste de Sistema a técnica ad hoc, onde serão testados a inserção e edição dos dados nos principais objetos do sistema, e as principais funcionalidades da parte social da aplicação:

- Inserção e edição do responsável;
  - Inserção e edição da criança;
  - Inserção, edição e remoção do desafio;
  - Criança solicitar para fazer um desafio;
  - Responsável aprovar/reprovar desafios sugeridos pelo sistema;
  - Criança enviar solicitação de amizade;
  - Responsável configurar permissões de amizade;
  - Criança aceitar/recusar solicitação de amizade.
- 
- O sistema será testado de acordo com um número pré-definido de entradas onde será avaliado as saídas geradas e a satisfação dos critérios funcionais.

## 3. Procedimentos e casos de teste

### 3.1. Cadastro do Responsável

Id do Caso de Teste	CT001
---------------------	-------

<b>Requisito</b>	<b>RF001</b> - O sistema deve permitir que o responsável possa se cadastrar no aplicativo informando seus dados (nome, email e senha).
<b>Pré-condições</b>	Requer a instalação do app.
<b>Entradas</b>	nome, email, senha e confirmação.
<b>Saídas esperadas</b>	No fluxo normal, é esperado o retorno da chamada ao banco de dados indicando que um novo responsável foi cadastrado com sucesso, ou que os dados de um responsável existente foram alterados com sucesso. Em caso de erro é esperado como retorno da chamada ao banco de dados um objeto do tipo Error, indicando qual o erro ocorreu.

**Tabela 3.1 - Caso de Teste CT001**

### **3.2. Edição do Cadastro - Responsável**

<b>Id do Caso de Teste</b>	<b>CT002</b>
<b>Requisito</b>	<b>RF003</b> - O sistema deve permitir que o responsável possa fazer a edição de seus dados já cadastrados.
<b>Pré-condições</b>	<b>RF003</b> - Usuário ter se cadastrado.
<b>Entradas</b>	Nome.
<b>Saídas esperadas</b>	No fluxo normal, é esperado o retorno da chamada ao banco de dados indicando que um novo responsável foi cadastrado com sucesso, ou que os dados de um responsável existente foram alterados com sucesso. Em caso de erro é esperado como retorno da chamada ao banco de dados um objeto do tipo Error, indicando qual o erro ocorreu.

**Tabela 3.2 - Caso de Teste CT002**

### **3.3. Cadastro da Criança**

<b>Id do Caso de Teste</b>	<b>CT003</b>
<b>Requisito</b>	<b>RF002</b> - O sistema deve permitir que o responsável possa cadastrar crianças em seu perfil informando os dados da criança (nome, email,

	senha).
<b>Pré-condições</b>	<b>RF002</b> - Usuário responsável deve estar logado.
<b>Entradas</b>	<b>RF002</b> - nome, email, senha, foto (opcional)
<b>Saídas esperadas</b>	No fluxo normal, é esperado o retorno da chamada ao banco de dados indicando que uma nova criança foi cadastrada com sucesso, ou que os dados de uma criança existente foram alterados com sucesso. Em caso de erro é esperado como retorno da chamada ao banco de dados um objeto do tipo Error, indicando qual o erro ocorreu.

**Tabela 3.3 - Caso de Teste CT003**

### 3.4. Edição do cadastro da Criança

<b>Id do Caso de Teste</b>	<b>CT004</b>
<b>Requisito</b>	<b>RF004</b> - O sistema deve permitir que o responsável possa fazer a edição dos dados da criança o qual ele é responsável (nome, email, senha).
<b>Pré-condições</b>	Usuário responsável deve ter pelo menos uma criança cadastrada.
<b>Entradas</b>	Nome e foto.
<b>Saídas esperadas</b>	No fluxo normal, é esperado o retorno da chamada ao banco de dados indicando que uma nova criança foi cadastrada com sucesso, ou que os dados de uma criança existente foram alterados com sucesso. Em caso de erro é esperado como retorno da chamada ao banco de dados um objeto do tipo Error, indicando qual o erro ocorreu.

**Tabela 3.4 - Caso de Teste CT002**

### 3.5. Cadastro de desafios

<b>Id do Caso de Teste</b>	<b>CT005</b>
<b>Requisito</b>	<b>RF005</b> - O sistema deve permitir que o responsável possa fazer o cadastro de desafios (pontuação, recompensa (opcional), tempo, habilidade).

<b>Pré-condições</b>	O responsável deve estar logado.
<b>Entradas</b>	Título, pontuação, recompensa (opcional), frequência, repetições, habilidade, observações.
<b>Saídas esperadas</b>	No fluxo normal, é esperado o retorno da chamada ao banco de dados indicando que uma novo desafio foi cadastrado com sucesso, ou que os dados de um desafio existente foram alterados com sucesso. Em caso de erro é esperado como retorno da chamada ao banco de dados um objeto do tipo Error, indicando qual o erro ocorreu.

**Tabela 3.5 - Caso de Teste CT005**

### 3.6. Edição de desafios

<b>Id do Caso de Teste</b>	<b>CT006</b>
<b>Requisito</b>	<b>RF006</b> - O sistema deve permitir que o responsável possa fazer a alteração dos dados (pontuação, recompensa (opcional), tempo, habilidade) dos desafios já cadastrados. Para que isto ocorra o responsável precisa ter desafios já registrados em sua conta.
<b>Pré-condições</b>	O responsável deve estar logado, O usuário deve ter pelo menos um desafio cadastrado.
<b>Entradas</b>	Pontuação, recompensa (opcional), frequência, habilidade, observações.
<b>Saídas esperadas</b>	No fluxo normal, é esperado o retorno da chamada ao banco de dados indicando que uma novo desafio foi cadastrado com sucesso, ou que os dados de um desafio existente foram alterados com sucesso. Em caso de erro é esperado como retorno da chamada ao banco de dados um objeto do tipo Error, indicando qual o erro ocorreu.

**Tabela 3.6 - Caso de Teste CT006**

### 3.7. Remoção de desafios

<b>Id do Caso de Teste</b>	<b>CT007</b>
<b>Requisito</b>	<b>RF007</b> - O sistema deve permitir que o responsável possa fazer a remoção de seus desafios já cadastrados. Para que isto ocorra o

	responsável precisa ter algum desafio já cadastrado.
<b>Pré-condições</b>	O responsável deve estar logado, o responsável deve ter pelo menos um desafio cadastrado.
<b>Entradas</b>	ID do desafio.
<b>Saídas esperadas</b>	No fluxo normal, é esperado o retorno da chamada ao banco de dados indicando que o desafio foi removido com sucesso. Em caso de erro é esperado como retorno da chamada ao banco de dados um objeto do tipo Error, indicando qual o erro ocorreu.

Tabela 3.7 - Caso de Teste CT007

### 3.8. Criação indicar interesse em desafio ofertado pelo sistema



<b>Id do Caso de Teste</b>	<b>CT008</b>
<b>Requisito</b>	<b>RF011</b> - O sistema deve permitir que a criança possa indicar interesse nos desafios pré-cadastrados ofertados pelo sistema. Para que isso ocorra é necessário pré-cadastrar challenges no aplicativo.
<b>Pré-condições</b>	A criança estar logada, e haver pelo menos um desafio pré cadastrado no sistema.
<b>Entradas</b>	ID do desafio.
<b>Saídas esperadas</b>	No fluxo normal, é esperado o retorno da chamada ao banco de dados indicando que o desafio foi solicitado para o responsável. Em caso de erro é esperado como retorno da chamada ao banco de dados um objeto do tipo Error, indicando qual o erro ocorreu.

Tabela 3.8 - Caso de Teste CT008

### 3.9. Responsável avaliar desafios ofertados pelo sistema

<b>Id do Caso de Teste</b>	<b>CT009</b>
<b>Requisito</b>	<b>RF017</b> - O sistema deve permitir ao responsável que gerencie as tarefas feitas pela criança pela qual é responsável a fim de dar aprovação.
<b>Pré-condições</b>	O responsável deve estar logado, o responsável deve ter pelo menos uma criança cadastrada.

<b>Entradas</b>	ID do desafio.
<b>Saídas esperadas</b>	No fluxo normal, é esperado o retorno da chamada ao banco de dados indicando que o desafio foi reprovado com sucesso. Em caso de erro é esperado como retorno da chamada ao banco de dados um objeto do tipo Error, indicando qual o erro ocorreu.

**Tabela 3.9 - Caso de Teste CT009**

### 3.10. Criança enviar solicitações de amizade

<b>Id do Caso de Teste</b>	<b>CT010</b>
<b>Requisito</b>	<b>RF009</b> - O sistema deve permitir que a criança possa fazer pedidos de amigos para outras crianças.
<b>Pré-condições</b>	O responsável deve estar logado, o responsável deve ter pelo menos uma criança cadastrada.
<b>Entradas</b>	ID do desafio.
<b>Saídas esperadas</b>	No fluxo normal, é esperado o retorno da chamada ao banco de dados indicando que o desafio foi reprovado com sucesso. Em caso de erro é esperado como retorno da chamada ao banco de dados um objeto do tipo Error, indicando qual o erro ocorreu.

**Tabela 3.10 - Caso de Teste CT010**

### 3.11. Responsável configurar permissões de amizade

<b>Id do Caso de Teste</b>	<b>CT011</b>
<b>Requisito</b>	<b>RF018</b> - O sistema deve permitir ao responsável configurar de forma a impedir/permitir à criança pela qual sou responsável em adicionar outras crianças para ajudar/pedir ajuda.
<b>Pré-condições</b>	O responsável deve estar logado, o responsável deve ter pelo menos uma criança cadastrada.
<b>Entradas</b>	ID do desafio.
<b>Saídas</b>	No fluxo normal, é esperado o retorno da chamada ao banco de

<b>esperadas</b>	dados indicando que as permissões foram salvas com sucesso. Em caso de erro é esperado como retorno da chamada ao banco de dados um objeto do tipo Error, indicando qual o erro ocorreu.
------------------	--

**Tabela 3.11 - Caso de Teste CT011**

### **3.12. Criança aceitar solicitação de amizade**

<b>Id do Caso de Teste</b>	<b>CT012</b>
<b>Requisito</b>	<b>RF012</b> - O sistema deve permitir que a criança possa aceitar ou recusar pedidos de amizade de outras crianças. Para que isso ocorra a amizade precisa ser aprovada primeiramente pelo responsável.
<b>Pré-condições</b>	A criança estar logada, Teste 3.10 ter sido concluído resultando no envio de solicitação vinda de outra criança, e o responsável ter aceitado essa solicitação.
<b>Entradas</b>	ID do desafio.
<b>Saídas esperadas</b>	Em caso de aceitação: As crianças devem ficar linkadas na relação de amizade, e os amigos poderão ser listados; Em caso de recusa do responsável ou posteriormente da criança, a solicitação deve ser apagada.

**Tabela 3.12 - Caso de Teste CT012**