



# 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 as **técnicas de “teste unitário”** onde serão testados a inserção e edição dos dados nos principais objetos do sistema:

- Inserção e edição do responsável;
- Inserção e edição da criança;
- Inserção, edição e remoção do desafio;
- Métodos de acesso ao banco de dados.

Serão utilizados as ferramentas de teste JUnit (android), XCTest (iOS).

Além do teste unitário que será realizado nas funcionalidades descritas acima, também iremos fazer o teste de aceitação, **cuja função verificar o sistema** em relação aos seus requisitos originais, e às necessidades atuais do usuário.

## 3. Procedimentos e casos de teste

### 3.1. Cadastro e edição do Responsável

<b>Id do Caso de Teste</b>	<b>CT001</b> - Inserção e edição do responsável
<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>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>	<b>RF001</b> - nome, email, senha.  <b>RF003</b> - nome, email, senha.
<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. Cadastro e edição da Criança

<b>Id do Caso de Teste</b>	<b>CT002</b> - Inserção e edição da criança
<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>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>	<b>RF002</b> - Usuário responsável deve estar logado. <b>RF004</b> - Usuário responsável deve ter pelo menos uma criança cadastrada.
<b>Entradas</b>	<b>RF002</b> - nome, email, senha, foto (opcional) <b>RF004</b> - nome, email, senha, 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 3.2 - Caso de Teste CT002

### 3.3. Cadastro e edição de desafios

<b>Id do Caso de Teste</b>	<b>CT003</b> - Inserção e edição de desafios
<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>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>	<b>RF005</b> - O responsável deve estar logado. <b>RF006</b> - O responsável deve estar logado, O usuário deve ter pelo menos um desafio cadastrado.
<b>Entradas</b>	<b>RF005</b> - título, pontuação, recompensa (opcional), tempo, habilidade, observações. <b>RF006</b> - título, pontuação, recompensa (opcional), tempo, habilidade, observações.
<b>Saídas esperadas</b>	No fluxo normal, é esperado o retorno da chamada ao banco de dados indicando que um 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 3.1 - Caso de Teste CT003

### 3.4. Remoção de desafios

<b>Id do Caso de Teste</b>	<b>CT004</b> - Remoção de desafios
<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>	<b>RF007</b> - O responsável deve estar logado, o responsável deve ter pelo menos um desafio cadastrado.
<b>Entradas</b>	<b>RF007</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 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 3.1 - Caso de Teste CT004**

<b>Id do Procedimento de Teste: PT001</b>			
<b>Inicialização:</b> Inicializar o aplicativo			
<b>Passos:</b>			
<b>Id do Caso de Teste</b>	<b>Saída Esperada</b>	<b>Saída Obtida</b>	<b>Avaliação do Teste</b>
<b>CT001</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.	<Deixar em branco pois só é preenchido na execução do caso de teste>	<Deixar em branco pois só é preenchido na execução do caso de teste>
<b>CT002</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.		
<b>CT003</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.		
<b>CT004</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.		
<b>Finalização:</b>			

**Tabela 3.2 - Procedimento de Teste PT001**