Introdução

Este documento tem como objetivo dar um planejamento de uma estratégia sistemática de teste ao site Viajante, que é composto de diversas funcionalidades. Este plano de testes tem como papel garantir que a execução de tais funcionalidades esteja de acordo com o esperado, descrever as atividades e planejar a execução dos testes da iteração, assim como os itens a serem testados, as estratégias a serem tomadas e os critérios de aceitação dos testes.

# Objetivos:

* Identificar informação de projeto existente.
* Identificar a abordagem que deverá ser seguida.
* Identificar as funcionalidades que deverão ser testadas.
* Listar os requisitos recomendados de testes.
* Recomendar e descrever a estratégia de teste que será utilizada.
* Identificar os recursos necessários.

# Escopo

O teste vai começar a nível de componente e ir em direção à integração de todo o sistema. A função principal deste documento é servir de guia para o teste de alto nível do site Viajante. O documento vai fornecer validar as principais funções do site contra os requisitos de usuário.

Itens de teste

Nesta seção será provida uma lista com todos os componentes que foram identificados como objetivos de teste. Assume-se que os testes unitários serão feitos durante o desenvolvimento.

## Performance

|  |  |
| --- | --- |
| * Velocidade do site * Minificação do código | * Tempo de resposta * Tamanho da página |

## Compatibilidade

|  |  |
| --- | --- |
| * Compatibilidade Cross-Browser | * Compatibilidade Cross-Platform |

## Usabilidade

|  |  |
| --- | --- |
| * Gramática e pontuação * Imagens * Contexto * Mobile friendly * Fontes * Navegação * Páginas 404 * Formulários | * Favicon * Tags * Integração com mídia social * Escolha das cores * Funcionalides HTML para acessibilidade * Teste de Guerrilha |

## Confiabilidade

|  |  |
| --- | --- |
| * Tolerância a erros do usuário * Disponibilidade de conteúdo | * Teste de carga * Precisão |

## Funcionalidades

|  |  |
| --- | --- |
| **Funcionalidade** | **Descrição** |
| Autenticação | Cadastro e login para acessar o site |
| Cadastrar página | O anfitrião cadastra a página dele |
| Editar página | Editar a página do anfitrião que está conectado |
| Desativar página | Desativa a página do anfitrião que está conectado |
| Adicionar foto | Adiciona uma foto ao album da página |
| Deletar foto | Deleta a foto do album da página do anfitrião |
| Ferramentas de busca | Busca a página do anfitrião utilizando a cidade, país e/ou título |
| Perfil | Perfil onde o usuário pode ver suas informações cadastradas |
| Review | Review que o usuário comum pode deixar depois de ter visitado um anfitrião |
| Contato | Forma que o usuário comum utiliza para entrar em contato com o anfitrião |
| Formulários | Formulários de cadastro e autenticação |
| Validações do formulário |  |
| Mensagens de erro |  |

Processo

Visão geral do processo:

1. Identificar o requisito a ser testado.
2. Identificar qual teste em particular deve ser utilizado para testar cada módulo
3. Revisar os dados do teste e os casos de teste para assegurar que foi completamente verificado e que estão funcionando de acordo.
4. Identificar o resultado esperado de cada teste
5. Realizar os testes
6. Teste unitário bem sucedido é necessário antes de começar o teste de integração/sistema
7. Teste não sucedidos requer que um relatório de Bug seja gerado. Este relatório deve descrever o caso de teste, o problema encontrado, a possível causa e a sequência de eventos que levaram ao problema. O relatório será utilizado depois para análise técnica.

Estratégia de teste

O teste inicialmente vai ser feito manualmente, até que o desenvolvimento do site esteja estável o suficiente para começar o desenvolvimento de testes automáticos. Os testes vão cobrir os requisitos para todos os diferentes usuários do site: Anfitrião e Mochileiro.

A seguir os tipos de testes que serão feitos para unidade, integração e sistema.

# Testes de Performance

Este teste vai avaliar o comportamento do sistema. Feito utilizando teste caixa preta e vai ser realidado seguindo:

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo: | *Verificar que a experiência do usuário ao acessar o site não será afetada em condições normais de uso. Avaliar a velocidade e fluidez do site, o tempo de resposta, o tamanho da página e a minificação de seu código utilizando:*   *Carga de trabalho normal antecipada* |
| Técnica: |  *Testar apenas a performance do site, não a carga.* |
| Estratégias: | *O teste é caixa preta e pode ser automatizado utilizando a ferramenta gratuita Test My Site, do google, que gera um relatório completo:*  *https://testmysite.thinkwithgoogle.com/* |
| Critério de Conclusão | *Todos os códigos (html, css e javascript) foram minificados, o site está com fluidez em seu tempo de resposta e as notas geradas pelo relatório do Test My Site foram acima de 90% para cada categoria.* |

# Teste de Compatibilidade

Este teste irá avaliar a compatibilidade com o site com os diversos navegadores e plataformas:

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo: | *Verificar e validar que o site seja compatível com os 3 principais navegadores (Chrome, Firefox e Edge) e com as 6 principais resoluções (3 para pc e 3 para mobile) utilizadas pelos usuários da internet. (Esses dados podem ser encontrados no W3Schools http://www.w3schools.com/browsers/default.asp)* |
| Técnica: |  *Testar como o site será visualizado nas principais resoluções e nos principais browsers* |
| Estratégias: | *Utilizar teste caixa preta manual para, utilizar a ferramenta gratuíta ResponsiveTest (*[*www.responsivetest.net*](http://www.responsivetest.net)*), abrindo-a nos respectivos navegadores.* |
| Critério de Conclusão | *A experiência do usuário não será afetada negativamente por nenhuma resolução, e a visualização do site não estará quebrada.* |

# Teste de Usabilidade

Este teste irá avaliar a experiência do usuário:

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo: | *Verificar e validar que o site esteja com a usabilidade e acessibilidade optimizada para uma maior retenção de usuários.* |
| Técnica: |  *Testar manualmente as imagens, contexto, fontes, escolha das cores considerando os usuários daltônicos.*   *Automatizar o teste da gramática/pontuação, navegação, páginas 404, Favicon, Tags*   *Realizar teste de guerrilha* |
| Estratégias: | *Os testes automatizados podem ser feitos utilizando as ferramentas gratuitas Acessibility Vallet e Acessibility Checker (AChecker).*  *Já os testes manuais terá de ser realizado verificando cada página do website onde aparecem tais itens.* |
| Critério de Conclusão | *Passar nas guidelines WCAG 2.0, ISO/IEC 40500 e Section 508.*  *E conseguir aceitação/aproveitamento dos usuários do teste de guerrilha acima de 80%.* |

# Teste de Confiabilidade

Este teste irá avaliar a experiência do usuário:

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo: | *Verificar e validar que o site esteja com a usabilidade e acessibilidade optimizada para uma maior retenção de usuários.* |
| Técnica: |  *Testar manualmente as imagens, contexto, fontes, escolha das cores considerando os usuários daltônicos.*   *Automatizar o teste da gramática/pontuação, navegação, páginas 404, Favicon, Tags*   *Realizar teste de guerrilha* |
| Estratégias: | *Os testes automatizados podem ser feitos utilizando as ferramentas gratuitas Acessibility Vallet e Acessibility Checker (AChecker).*  *Já os testes manuais terá de ser realizado verificando cada página do website onde aparecem tais itens.* |
| Critério de Conclusão | *Passar nas guidelines WCAG 2.0, ISO/IEC 40500 e Section 508.*  *E conseguir aceitação/aproveitamento dos usuários do teste de guerrilha acima de 80%.* |

Ambiente de teste

Os elementos a seguir são necessários para auxiliar os testes em todos os níveis do projeto:

* Acesso ao website oficial
* Acesso à database
* Acesso aos ambientes utilizados pelos usuátios do website (desktop e mobile)
* Uso do Visual Studio para teste de performance e carga

Equipe e treinamentos

Esta seção traça como lidar com a equipe e papeis de testes para o projeto. A equipe será fixa pela duração do projeto e é provável que a maioria da equipe assuma algum papel de testador.

* **Gerente de projeto**: Responsável por gerenciar a implementação total do website. Isso inclui criar requisitos, gerenciar relacionamentos com os fornecedores e supervisionar o processo de teste.
* **Gerente de teste**: Responsável por desenvolver o plano principal, revisar as entregas e gerenciar os ciclos de testes, coletando dados, reportando o status para o gerente de projetos e responsável por aconselhar quando os testes estiverem finalizados.
* **Engenheiro de teste**: Responsável por estruturar os testes, criando processos de teste, dados, executando os testes, preparando o relatório de incidentes, analizando incidentes, escrevendo procedimentos de teste automatizado e reportando ao gerente de teste.

Responsabilidades

Identificando os grupos responsáveis pela gerência, design, execução e preparação que vai ajudar o time a entregar um website de qualidade.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Papel | Responsabilidade | Candidato | Participação |
| Gerente de projeto | * Gerenciar toda a implementação |  | Do começo ao fim do projeto |
| Gerente de teste | * Criar o plano de teste * Executar as condições de testes * Preparar o relatório de erros de software * Administrar os erros |  | Durante todo o projeto |
| Designer de teste | * Assegurar entrega no prazo e qualidade * Reportar o progresso e avaliar eficácia * Resolver problemas dos testadores |  | Durante todo o projeto |
| Engenheiro de teste | * Fazer o design dos testes * Criar os processos de teste * Executar os testes * Preparar o relatório de bugs |  | Durante o período de testes |
| Desenvolvedor | * Fazer o teste unitário * Revisar cada módulo antes de junta-los |  | Durante o período de desenvolvimento |

**Cenário 1 – Usuário realiza o cadastro e login**

* 1. – O usuário entra na tela de cadastro e se identifica como anfitrião ou mochileiro.
  2. – O usuário cadastra todos os itens especificados no formulário de cadastro.
  3. – Após o cadastro o usuário é encaminhado para a tela de login.
  4. – Após a confirmação dos dados do usuário junto ao Firebase, o mesmo é redirecionado para a página de membros da rede.

**Cenário 2 – Usuário Anfitrião cadastra o estabelecimento**

* 1. – O usuário informa o nome, local, tipo e restrições (Texto livre).
  2. – O usuário informa a quantidade de vagas do estabelecimento (Valor inteiro).
  3. – O usuário confirma o cadastro do estabelecimento (Button)

**Cenário 3 – Usuário Mochileiro pesquisa locais para viajar**

3.1 – O usuário faz o login no sistema com o e-mail e senha cadastrados (texto livre).

3.2 – O usuário entra na tela de pesquisa.

3.3 – O usuário digita no campo de pesquisa o local desejado (Texto Livre)

3.4 – O sistema retorna para o usuário os locais cadastrados no Firebase referente a sua pesquisa.

**Cenário 4 – Usuário Mochileiro entra em contato com o anfitrião**

4.1 – O usuário (mochileiro) acessa o lugar onde deseja ir

4.2 – O usuário (Mochileiro) entra na tela de mensagem no estabelecimento

4.3 – O usuário (Mochileiro) escreve a mensagem desejada (Texto livre)

4.4 – O usuário (Anfitrião) recebe uma mensagem do mochileiro (Alerta)

4.5 – O usuário (Anfitrião) digita a resposta da mensagem do Mochileiro (Texto livre)

**1 – Cenário: realiza o cadastro e login**

Quando for informado os campos do formulário de cadastro, ao clicar em salvar então o sistema irá informar um erro para os campos vazios obrigatórios.

Quando o usuário preencher o formulário de login, o mesmo retorna um erro, caso os campos não forem preenchidos corretamente, ou o usuário não estiver cadastrado no sistema.

**2 – Cenário: Anfitrião cadastra o estabelecimento**

Quando for informado os campos de login, ao clicar em acessar, então o sistema irá informar um erro para os campos vazios obrigatórios ou se o usuário não estiver cadastrado.

Quando for informado os campos do formulário de cadastro, ao clicar em salvar então o sistema irá informar um erro para os campos vazios obrigatórios.

Após a confirmação de todos os campos corretamente, o sistema cadastra no banco de dados o estabelecimento criado, e retorna para o usuário a tela de cadastro com sucesso.

**3 – Cenário: Mochileiro pesquisa locais para viajar**

Quando for informado os campos de login, ao clicar em acessar, então o sistema irá informar um erro para os campos vazios obrigatórios ou se o usuário não estiver cadastrado.

Após preencher corretamente o local que deseja viajar, se o local escolhido estiver cadastrado no sistema, o mesmo lista todos os estabelecimentos pertencentes aquele local, para que o usuário escolha, caso o local escolhido ainda não tenha estabelecimentos cadastrados, o usuário recebe uma mensagem no sistema, informando a falta de estabelecimento no local.

**4 – Cenário: Usuário Mochileiro entra em contato com o anfitrião**

Quando for informado os campos de login, ao clicar em acessar, então o sistema irá informar um erro para os campos vazios obrigatórios ou se o usuário não estiver cadastrado.

No campo do estabelecimento escolhido o Mochileiro acessa o campo de mensagem, após o preenchimento o sistema envia a mensagem para o Anfitrião, caso o anfitrião esteja online o sistema envia para o Mochileiro a mensagem de que o Anfitrião se encontra online, caso não esteja, o Mochileiro recebe a mensagem informando que o Anfitrião responderá assim que acessar o sistema.

O Anfitrião recebe a mensagem, e clica em responder mensagem, para que o campo de mensagem seja aberto, após digitar a mensagem ela segue para o Mochileiro que entrou em contato.