Plano de Testes

**Cliente: *Ivna Valença***

**Projeto: Tabuleiro Personalizado**

**Versão: 0.01**

Equipe:

Thiago Henrique

Ygor Johasson

Pedro Henrique Lacerda

Histórico de Revisões

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Data** | **Descrição** | **Autor** |
| 09/09/2014 | Release Inicial | Thiago Henrique,  Pedro Henrique  Ygor Johasson |
|  |  |  |

Índice

**1.** **Introdução**

1.1 Identificador do plano de teste

1.2 Objetivos

1.3 O Sistema <Projeto>

1.4 Escopo

1.5 Escopo Negativo:

1.6 Referências

1.7 Nível na sequência de teste.

**2.** **REQUISITOS A TESTAR**

2.1 Teste do Banco de Dados

2.2 Teste Funcional

2.3 Teste do Ciclo de Negócios

2.4 Teste da Interface do Usuário

2.5 Teste de Performance

2.6 Teste de Carga

2.7 Teste de Stress

2.8 Teste de Segurança e de Controle de Acesso

2.9 Teste de Falha/Recuperação

2.10 Teste de Instalação

**3.** **Estratégia de Teste**

3.1 Tipos de Teste

***3.1.1*** ***Teste de Integridade de Dados e do Banco de Dados***

***3.1.2*** ***Teste de Funcionalidade***

***3.1.3*** ***Teste da Interface do Usuário***

***3.1.4*** ***Teste de Performance***

***3.1.5*** ***Teste de Carga***

***3.1.6*** ***Teste de Segurança e Controle de Acesso***

***3.1.7*** ***Teste de Instalação***

3.2 Ferramentas

3.3 Riscos

**4.** **Requisitos de suspensão e retomada**

**5.** **Matriz de rastreabilidade**

**6.** **Responsabilidades**

**7.** **Necessidade treinamento da equipe**

**8.** **Cobertura dos testes**

**9.** **Cronograma**

# Introdução

## Identificador do plano de teste

## Objetivos

Esse documento de Plano de Testes tem como seus principais objetivos:

* Identificar e relatar todos os componentes e informações descritos para que os mesmos sejam testados.
* Fazer listagem de todos os requisitos funcionais e não-funcionais e testar de acordo com suas prioridades.
* Impor e descrever todas as estratégias de testes que serão utilizadas.
* Analisar todos os recursos necessários e estipular uma estimativa de tempo e esforços de testes.
* Listagem dos elementos provindos do projeto de testes.

## O Sistema Jogo de Tabuleiro

O proposito deste sistema é permitir ao usuário criar e jogar o seu jogo de tabuleiro de forma personalizada.

## Escopo

Este documento visa definir estrategias de testes a serem utilizadas a cada modulo(etapa) do desenvolvimento bem como as ferramentas adotadas para planejar, implementar, executar, coletar e armazenar os resultados dos testes dados a cada interação do software.

## Escopo Negativo:

Segurança, Acesso ao banco de dados.

**1.4 Identificação do Projeto**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Documento** | **Criado ou Disponível** | **Recebido ou Revisado** |
| Especificação de Requisitos | [x]Sim [ ] Não | [x] Sim [ ] Não |
| Plano de Projeto | [ x] Sim [ ] Não | [ ] Sim [x ] Não |
| Modelo de Análise | [ ] Sim [ ] Não | [ ] Sim [ ] Não |
| Modelo de Projeto | [ ] Sim [ ] Não | [ ] Sim [ ] Não |
| Documento de Arquitetura | [ ] Sim [ ] Não | [ ] Sim [ ] Não |
| Protótipo | [ ] Sim [ ] Não | [ ] Sim [ ] Não |
| Manual do Usuário | [ ] Sim [ ] Não | [ ] Sim [ ] Não |
| Lista de Riscos | [ ] Sim [ ] Não | [ ] Sim [ ] Não |

## Referências

## Nível na sequência de teste.

# REQUISITOS A TESTAR

## Teste do Banco de Dados

* Não haverá.

## Teste Funcional

* Gerenciamento: cadastro, alteração ,busca e exclusão de um jogo.
* Verificar se as informações úteis recebidas pelo sistema responsável são atualizadas.

**.Teste do Ciclo de Negócios**

* Não haverá

## Teste da Interface do Usuário

* Navegação entre as telas do sistema e verificar se estão atendendo as especificações de usabilidade e facilidade no manuseio da aplicação.
* Verificar se os botões de ajuda funcionam.
* Verificar se as palavras e expressões apresentadas estão de acordo e com as devidas normas gramaticas e semânticas.
* Verificar as telas do software estão seguindo as normas e padrões do designer:
  + Cor
  + Tamanho
  + Nitidez
  + Brilho

## Teste de Performance

* Verificar o tempo de consulta e atualização do sistema de informações .
* Verificar se o tempo de resposta para operações que envolvam dados multimídia (imagens, vídeos, etc.) não demorem a ser obtidos.

## Teste de Carga

* .Não Haverá.

## Teste de Stress

* .Não Haverá.

## Teste de Segurança e de Controle de Acesso

* Não haverá, pois o sistema não exigirá cadastro de usuáriosTeste de Falha/Recuperação
* Verificação de tentativas de entradas erradas pelo usuário.

## Teste de Instalação

* Verificar se a instalação da aplicação ocorre normalmente em todas as maquinas e sistemas operacionais.

Verificar a sua recuperação em caso de erros durante a instalação.

## Tipos de Teste

### **Teste de Integridade de Dados e do Banco de Dados**

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo do Teste: |  |
| Técnica: |  |
| Critério de Finalização: |  |
| Considerações Especiais: |  |

### **Teste de Funcionalidade**

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo do Teste: | Garantir o funcionamento correto e apropriado do alvo do teste, como entrada de dados, processamento, e recuperação. |
| Técnica: | Executar cada caso de uso e fluxo de caso de uso, usando dados válidos e inválidos, verificando se:  § .Os resultados esperados atendem as entrada de dados usados.  § .As mensagens de erro ou aviso apropriadas são exibidas quando os dados inválidos são inseridos, a captura de exeções. |
| Critério de Finalização: | § Todos os testes planejados foram concluídos e executados.  Todos os defeitos identificados foram amenizados e tratados. |
| Considerações Especiais: | Nenhuma |

### **Teste da Interface do Usuário**

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo do Teste: | Verificar se:  A navegação através das funcionalidades atuam apropriadamente, incluindo janela-a-janela, campo-a-campo, e o uso de métodos de acesso (tecla tab, movimentos do mouse, teclas aceleradoras)  Objetos e características da janela, tais como menus, tamanho, posição, estado e foco conformam-se aos padrões, e o uso de varias teclas ao mesmo tempo trazem o resultado esperado. |
| Técnica: | Criar ou modificar os testes para cada funcionalidade para verificar os estados assumidos pelo sistema. |
| Critério de Finalização: | É verificado se cada funcionalidade do sistema atende aos padrões aceitáveis. |
| Considerações Especiais: | Nenhuma. |

### **Teste de Performance**

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo do Teste: | Verificar que os comportamentos de performance, tempo de resposta e processamento para diferentes cargas de trabalho.  Carga de trabalho normal antecipada  Carga de trabalho no pior caso antecipada |
| Técnica: | § Usar Procedimentos de Teste desenvolvidos para Teste da Função ou Ciclo de Negócio  § Modificar os arquivos de dados para aumentar o número de transações ou os scripts para aumentar o número de iterações que ocorre a cada transação.  Scripts devem ser rodados em uma máquina (melhor caso para comparar um único usuário, uma única transação) e ser repetidas com múltiplos clientes (virtual ou real, ver Considerações Especiais abaixo). |
| Critério de Finalização: | Único usuário ou transação: encerrar os scripts de testes sem nenhuma falha atendendo a alocação de tempo esperada ou requisitada.  Múltiplas transações ou usuários: encerrar com secesso os scripts de teste sem falha e dentro de um tempo aceitável. |
| Considerações Especiais: | Nenhuma |

### **Teste de Carga**

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo do Teste: | Verificar o tempo de resposta para as transações pedidas ou solicitações sob diversas condições de carga de trabalho. E ultrapassar seu limite de processamento de dados para avaliar seu comportamento. |
| Técnica: | Usar testes desenvolvidos para o Teste do Ciclo de Negócio ou Função.  modificando os arquivos de dados para aumentar o número de transações ou os testes para aumentar o número de vezes que cada transação ocorre.  validando e avaliando a aceitabilidade dos limites operacionais do sistema de acordo com cargas de trabalho variadas, ao passo que o sistema em teste permanece constante. |
| Critério de Finalização: | muitas transações com os usuários: encerramento bem sucedido dos testes sem falhas e dentro de um tempo aceitável |
| Considerações Especiais: | O teste de carga deve ser executado em uma máquina especifica e determinada para tal fim com o tempo dedicado. Isso permite o controle total a e mensuração precisa. |

### **Teste de Segurança e Controle de Acesso**

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo do Teste: |  |
| Técnica: |  |
| Critério de Finalização: |  |
| Considerações Especiais: |  |

### **Teste de Instalação**

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo do Teste: | Verificar se o sistema instalado em cada configuração de hardware atendem as condições:  · Uma nova instalação, em um nova máquina, que nunca fora anteriormente(se tiver o Setup).  . Avaliar se a instalação e desinstalação ocorre sem menores problemas(se estiver de acordo com a opção acima). |
| Técnica: | Manualmente ou desenvolver programas automatizados, para validar as condições na máquina e realizar as rotinas de instalação nos casos de uma máquina no qual nunca foi instalado o software ou uma que já tenha sido instalado o software. |
| Critério de Finalização: | As operações e transações no jogo rodam de forma segura e bem sucedida, sem a ocorrência de falhas. |
| Considerações Especiais: |  |

## Ferramentas

As seguintes ferramentas serão empregadas para esse projeto:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Ferramenta | Vendedor |
| Gerenciamento de Teste | Eclipse Process Framework |  |
| Projeto de Teste |  |  |
| Gerenciamento de incidentes | [Mantis](http://www.mantisbt.org/) |  |
| Gerenciamento de Projeto | GitHub |  |
| Ferramentas do SGBD | Não haverá |  |
| Servidor WEB | Não haverá |  |
| Browser | Não haverá |  |
| Desenvolvimento | Caixa branca([JUnit](http://www.junit.org/))  Caixa preta([SiKuLi](http://sikuli.org/)) |  |

## Riscos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Risco | Mitigação | Contingência |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Requisitos de suspensão e retomada

**Suspensão -** Falta de desenvolvimento do requisito principal do software(criação do jogo e jogar)\*;

Bugs que comprometam a jogabilidade;

A não entrega do software;

**Retomada -** Bugs devidamente corrigidos;

Software apto a pelo menos criar e jogar\*;

**\* -** sem necessidade de funcionalidades como ajuda, edição,exclusão.

# Matriz de rastreabilidade

# Responsabilidades

|  |  |
| --- | --- |
| Função | Responsabilidades |
| Analista de Teste | Definir projeções do teste observando o cronograma,  Gerenciar Qualidade de teste,  Definir Ferramentas utilizadas |
| Testador | Organizar os testes,  Testar o software,  Gerar relatórios de erros ao analista. |

# Necessidade treinamento da equipe

Treinamentos de 15 dias para todos os integrantes de teste para as ferramentas utilizadas no processo de teste:

Eclipse Process Framework, Mantis, GitHub.

# Cobertura dos testes

Os testes terá uma cobertura sobre o numero de jogadores utilizavel, cenários, sistema de ajuda, tempo de resposta de uma janela a outra , tempo de resposta de uma jogada de um jogador a outro

# Cronograma

|  |  |
| --- | --- |
| 11/09/2014 | entrega do Plano de Teste |
| 25/09/2014 | entrega do Projeto de Teste |
| 25/09/2014 | entrega do módulo gerenciar um novo jogo. Deve ter interação com o usuário. Neste momento, não será obrigatório a implementação da interface gráfica. Contudo, deverá ser entregue o  protótipo das telas. |
| 02/10/2014 | entrega do primeiro ciclo da execução de testes |
| 16/10/2014 | entrega do módulo anterior corrigido e dos módulos iniciar jogo e jogar |
| 23/10/2014 | entrega do segundo ciclo da execução de testes |
| 06/11/2014 | entrega dos módulos corrigidos e da interface gráfica (swing) |
| 13/11/2014 | entrega do terceiro ciclo da execução de testes |
| 24/11/2014 | entrega final do software. |
| 27/11/2014 | entrega do quarto ciclo da execução de testes |
| 04/12/2014 | entrega da avaliação dos testes |
| 04/12/2014 | apresentação do projeto e entrega do projeto com as versões  finais de todos os itens de configuração. |