



## **Documento de Teste de *Software***

# **GAMEFINDER**

**André Miguel | Angelo Gabriel | Pedro Arthur | Kauã Carvalho**

**Escola SENAI "Santo Paschoal Crepaldi" – 914**

**Presidente Prudente – 2025**

## Sumário

1. Informações do Sistema .....	3
2. Informações do Módulo.....	3
2.1 Módulo: Cadastrar .....	3
2.2 Módulo: Login.....	3
2.3 Módulo: Buscar Jogos .....	3
2.4 Módulo: Informações dos Jogos .....	4
2.5 Módulo: Próxima/Anterior - Página .....	4
2.6 Módulo: Avaliações de Jogos .....	4
2.7 Módulo: Perfil .....	4
3. Informações da Tela .....	4
3.1 Tela: Bem-Vindo.....	4
3.2 Tela: Cadastro .....	5
3.3 Tela: Login .....	5
3.4 Tela: Jogos.....	5
3.5 Tela: Avaliações .....	5
3.6 Tela: Perfil .....	5
3.7 Tela: Editar .....	5
4. Cenário de Teste .....	6
4.1 Tela de Login .....	6
4.2 Tela de Buscar Jogos .....	7
5. Passos para Reproduzir .....	7
5.1 Tela de Login:.....	7
5.2 Tela de Cadastro:.....	5
6. Resultados dos Testes .....	11
6.1 Tela de Login .....	11
6.2 Tela de Cadastro.....	5

**Data: 05/09/2025**

**Responsáveis pelos testes:**

## 1. Informações do Sistema

- **Nome do Sistema:** Gamefinder
- **Versão:** 1.0
- **Ambiente de Teste:** Desenvolvimento

## 2. Informações do Módulo

### 2.1 Módulo: Cadastrar

- **Descrição do Módulo:** Usuário deve digitar o nome, Email e senha para se cadastrar no sistema.

### 2.2 Módulo: Login

- **Descrição do Módulo:** Usuário deve digitar o Email e senha para entrar no sistema.

### 2.3 Módulo: Buscar Jogos

- **Descrição do Módulo:** Usuário deve digitar o nome/gênero que deseja ter informações.

## 2.4 Módulo: Informações dos Jogos

- **Descrição do Módulo:** Usuário deve abrir o jogo de sua preferência para ver as informações do jogo em específico.

## 2.5 Módulo: Próxima/Anterior - Página

- **Descrição do Módulo:** Usuário deve navegar pelos botões “Próxima” e “Anterior”, para encontrar novos jogos.

## 2.6 Módulo: Avaliações de Jogos

- **Descrição do Módulo:** Usuário pode adicionar uma avaliação sobre o jogo que ele escolher.

## 2.7 Módulo: Sobre

- **Descrição do Módulo:** Página sobre a proposta do projeto e área de contato.

## 2.8 Módulo: Perfil

- **Descrição do Módulo:** Cada usuário terá um perfil próprio, tendo liberdade para personalizar como desejar.

## 2.9 Módulo: Minhas Preferências

- **Descrição do Módulo:** Usuário pode escolher quais são suas preferências favoritas ou que mais utiliza. (Ex: Gênero, Plataforma etc.)

## 2.10 Módulo: Meus Top 5

- **Descrição do Módulo:** Usuário pode escolher seus Top 5 jogos favoritos que ficarão a mostra em seu perfil.

## 2.11 Módulo: Atividades Recentes

- **Descrição do Módulo:** Usuário pode escolher o último jogo jogado.

# 3. Informações da Tela

## 3.1 Tela: Bem-Vindo

- **BemVindoTela.js:**
- **Descrição da Tela:** Tela de boas-vindas ao usuário, contendo 2 botões: “Entrar” e “Cadastrar”.

### 3.2 Tela: Cadastro

- **RegistroTela.js:**
- **Descrição da Tela:** Tela de cadastro de usuários, contém 3 campos para serem preenchidos: Nome, Email e Senha, botão “Cadastrar” e botão “Voltar”.

### 3.3 Tela: Login

- **LoginTela.js:**
- **Descrição da Tela:** Tela de login de usuários, contém 2 campos para serem preenchidos: Email e senha, botão “Entrar”, botão de “Cadastre-se” caso não tenha uma conta.

### 3.4 Tela: Jogos

- **JogosTela.js:**
- **Descrição da Tela:** Tela com centenas de jogos para o usuário explorar, uma barra de pesquisa por nome/gênero, uma tela que sobrepõe a página de jogos com informações detalhadas sobre cada um dos jogos, botão “Anterior” e “Próxima” para navegar pelos jogos.

### 3.5 Tela: Avaliações

- **AvaliacoesTela.js:**
- **Descrição da Tela:** Tela para o usuário avaliar os jogos de sua preferência, com botão “Editar” e “Apagar” caso necessário. Uma segunda aba “Sobre”, que descreve um pouco sobre o motivo do projeto.

### 3.6 Tela: Perfil

- **PerfilTela.js:**
- **Descrição da Tela:** Tela para mostrar o perfil do usuário logado, contendo foto de perfil, banner (Caso queira), preferências, os 5 favoritos do usuário e atividades recentes. Botão “Voltar” e “Engrenagem” para edição do perfil, juntamente com um botão “Sair”, que leva o usuário a tela de login/cadastro.

### 3.7 Tela: Editar

- **EditarPerfil.js:**
- **Descrição da Tela:** Tela com 10 opções para estilizar o perfil do usuário da maneira que achar mais interessante, com os campos: “Nome do Perfil”,

“Email de Usuário”, “Bio”, “URL do Avatar”, “URL do Banner”, “Pronomes”, “Links”, “Minhas Preferências”, “Meus Top 5” e “Atividades Recentes”. Com botão “Salvar Alterações” e botão “Voltar”.

## 4. Cenário de Teste

### 4.1 Tela de Login

- **Objetivo do Teste:** Escrever as credenciais corretas.
- **Pré-requisitos:** (Ex.: Deve acessar o App)

### 4.2 Tela de Login

- **Objetivo do Teste:** Tentar login com senha incorreta.
- **Pré-requisitos:** (Ex.: Deve aparecer "Alert")

### 4.3 Tela de Login

- **Objetivo do Teste:** Tentar login com usuário não existente.
- **Pré-requisitos:** (Ex.: Deve aparecer “Alert”)

### 4.4 Tela de Login

- **Objetivo do Teste:** Tentar login com campos vazios.
- **Pré-requisitos:** (Ex.: Deve aparecer “Alert”)

### 4.5 Tela de Cadastro

- **Objetivo do Teste:** Escrever todos os dados corretamente.
- **Pré-requisitos:** (Ex.: Deve cadastrar e acessar o aplicativo)

### 4.6 Tela de Cadastro

- **Objetivo do Teste:** Deixar campos em branco.
- **Pré-requisitos:** (Ex.: Deve aparecer “Alert”)

### 4.7 Tela de Cadastro

- **Objetivo do Teste:** Inserir email em formato inválido.
- **Pré-requisitos:** (Ex.: Deve aparecer “Alert”)

### 4.8 Tela de Cadastro

- **Objetivo do Teste:** Inserir senha curta.

- **Pré-requisitos:** (Ex.: Deve aparecer “Alert” informando senha curta)

## 4.9 Tela de Cadastro

- **Objetivo do Teste:** Cadastrar com email existente dentro do banco de dados.
- **Pré-requisitos:** (Ex.: Deve aparecer “Alert”)

## 4.10 Tela de Jogos

- **Objetivo do Teste:** Exibir lista de jogos com imagens, título, gênero e plataforma.
- **Pré-requisitos:** (Ex.: Deve aparecer o catálogo completo dos jogos)

## 4.11 Tela de Jogos

- **Objetivo do Teste:** Tentar busca de jogos por gênero, título etc.
- **Pré-requisitos:** (Ex.: Aparecer o jogo que foi pesquisado)

# 5. Passos para Reproduzir

## 5.1 Tela de Login – Credenciais corretas

1. Primeiro passo: Digitar usuário e senha corretos;
2. Descrição: O usuário escrever o email e senha corretos;
3. Resultado esperado: O usuário deve acessar o aplicativo;
4. Resultado obtido: O usuário obteve acesso ao aplicativo;

## 5.2 Tela de Login – Senha errada

5. Primeiro passo: Digitar email correto com senha errada;
6. Descrição: O usuário deve digitar o email correto e escrever uma senha incorreta;
7. Resultado esperado: O usuário deve receber um “Alert” de senha errada;
8. Resultado obtido: O usuário recebeu o “Alert” de senha errada;

## 5.3 Tela de Login – Login com usuário inexistente

9. Primeiro passo: Digitar um email e senha que não existam no banco de dados;
10. Descrição: O usuário deve escrever um email e senha que não esteja presente no banco de dados;
11. Resultado esperado: Usuário recebe um “Alert” de dados incorretos;

12. Resultado obtido: O usuário recebeu o “Alert” de dados incorretos;

## 5.4 Tela de Login – Login com campos vazios

13. Primeiro passo: Deixar os campos email e senha em branco;

14. Descrição: O usuário deve deixar os campos “Email” e “Senha” vazios;

15. Resultado esperado: Usuário recebe um “Alert” pedindo para preencher todos os campos;

16. Resultado obtido: O usuário recebeu o “Alert” para preencher todos os campos;

## 5.5 Tela de Cadastro – Campos corretos

17. Primeiro passo: Inserir as informações corretas em cada campo;

18. Descrição: O usuário deve inserir as informações nos campos “Nome”, “Email” e “Senha” vazios;

19. Resultado esperado: Usuário acessa o App;

20. Resultado obtido: Usuário acessou o App;

## 5.6 Tela de Cadastro – Campos em branco

21. Primeiro passo: Deixar campos obrigatórios em branco;

22. Descrição: O usuário deve deixar todos os campos em branco;

23. Resultado esperado: Deve aparecer um “Alert” pedindo para preencher todos os campos;

24. Resultado obtido: Usuário recebeu o “Alert” pedindo para preencher todos os campos;

## 5.7 Tela de Cadastro – Email em formato inválido

25. Primeiro passo: Escrever o email em um formato inválido (teste@.com);

26. Descrição: Usuário deve escrever o email com formato inválido;

27. Resultado esperado: Deve aparecer uma "Alert" de email inválido;

Resultado obtido: Usuário recebeu o “Alert” de email inválido;

## 5.8 Tela de Cadastro – Senha curta

28. Primeiro passo: Inserir senha curta;

29. Descrição: O usuário deve inserir uma senha curta;

30. Resultado esperado: Deve aparecer um “Alert” indicando que a senha esta muito curta;

31. Resultado obtido: Usuário recebeu o “Alert” de senha muito curta;

## 5.9 Tela de Cadastro – Email já existente

32. Primeiro passo: Inserir email já existente;



- 33. Descrição: O usuário deve inserir um email já existente;
- 34. Resultado esperado: Deve aparecer um “Alert” avisando que já existe determinado email registrado;
- 35. Resultado obtido: Usuário recebeu o “Alert” de email já registrado;

## 5.10 Tela de Cadastro – Usuário inválido

- 36. Primeiro passo: Inserir usuário inválido | (Ex: “.”);
- 37. Descrição: O usuário deve inserir um usuário inválido;
- 38. Resultado esperado: Deve aparecer um “Alert” avisando usuário em formato inválido;
- 39. Resultado obtido: Usuário foi cadastrado no banco com informações inválidas;

## 5.11 Tela de Jogos – Fechar e abrir App

- 40. Primeiro passo: Usuário fecha e abre o App;
- 41. Descrição: O usuário deve fazer login, fechar e abrir o App;
- 42. Resultado esperado: Deve carregar a tela de Jogos ao iniciar o App;
- 43. Resultado obtido: Usuário acessou direto a tela de “Jogos”;

## 5.12 Tela de Jogos – Logout

- 44. Primeiro passo: Usuário sai do App pelo botão “Sair”;
- 45. Descrição: Usuário deve apertar para sair da conta;
- 46. Resultado esperado: Deve carregar a tela de registro e login ao invés de logar direto;
- 47. Resultado obtido: O App carrega a tela de registro e login;

## 5.13 Tela de Jogos – Exibir lista de jogos

- 48. Primeiro passo: Após login o App deve carregar a lista de jogos;
- 49. Descrição: Usuário vai visualizar toda a lista de jogos;
- 50. Resultado esperado: O app deve aparecer a lista de jogos;
- 51. Resultado obtido: A lista de jogos carregou;

## 5.14 Tela de Jogos – Buscar por nome de jogo

- 52. Primeiro passo: Tentar buscar algum jogo pela barra de busca;
- 53. Descrição: Usuário busca o jogo que deseja | Ex: (Minecraft);
- 54. Resultado esperado: Deve carregar o jogo pesquisado;
- 55. Resultado obtido: O app mostra o jogo buscado;

## 5.15 Tela de Jogos – Buscar por gênero/plataforma

- 56. Primeiro passo: Tentar buscar jogos por gênero ou plataforma;

- 57. Descrição: Usuário deve buscar por gênero ou plataforma | Ex: (“Terror”; “PC”);
- 58. Resultado esperado: O app deve mostrar os jogos de acordo com o gênero ou plataforma;
- 59. Resultado obtido: O app carregou os jogos de acordo com o gênero e a plataforma;

## 5.16 Tela de Jogos – Buscar por gênero/plataforma

- 60. Primeiro passo: Tentar buscar jogos por gênero ou plataforma;
- 61. Descrição: Usuário deve buscar por gênero ou plataforma | Ex: (“Terror”; “PC”);
- 62. Resultado esperado: O app deve mostrar os jogos de acordo com o gênero ou plataforma;
- 63. Resultado obtido: O app carregou os jogos de acordo com o gênero e a plataforma;

## 5.17 Tela de Avaliações – Enviar avaliação

- 64. Primeiro passo: Inserir as informações completas para envio;
- 65. Descrição: Usuário deve adicionar uma avaliação dos jogos;
- 66. Resultado esperado: O app deve mostrar ao usuário a avaliação criada e ser adicionada ao banco;
- 67. Resultado obtido: O app criou e adicionou a avaliação ao banco;

## 5.18 Tela de Avaliações – Deixar campos vazios

- 68. Primeiro passo: Deixar os campos “Comentário” e “Tags” em branco;
- 69. Descrição: Usuário deve tentar salvar uma avaliação em branco;
- 70. Resultado esperado: Usuário deve receber um “Alert” de não foi possível para salvar avaliação;
- 71. Resultado obtido: Um “Alert” apareceu informando que não foi possível salvar a avaliação;

## 5.19 Tela de Avaliações – Alterar avaliação

- 72. Primeiro passo: Editar a avaliação enviada pelo botão;
- 73. Descrição: Usuário deve tentar editar a avaliação;
- 74. Resultado esperado: A avaliação deve ser alterada e salva;
- 75. Resultado obtido: A avaliação foi alterada e salva com os as novas informações;

## 5.20 Tela de Avaliações – Excluir avaliação

- 76. Primeiro passo: Excluir a avaliação pelo botão;
- 77. Descrição: Usuário deve tentar excluir a avaliação;

78. Resultado esperado: A avaliação deve ser apagada do banco e não aparecer na tela de avaliações;
79. Resultado obtido: A avaliação foi apaga do banco e removida da tela de avaliações;

## 5.21 Tela de Avaliações – Alterar avaliação

80. Primeiro passo: Editar a avaliação enviada pelo botão;
81. Descrição: Usuário deve tentar editar a avaliação;
82. Resultado esperado: A avaliação deve ser alterada e salva;

Resultado obtido: A avaliação foi alterada e salva com os as novas informações;

# 6. Resultados dos Testes

## 6.1 Tela de Login

### 6.5.1 Tela de Login – Credenciais corretas

- **Status:** (Aprovado)
- **Erro Ocorreu?** (Não)
- **Descrição do Erro:** Não teve.
- **Print (se aplicável):**
- **Impacto:** (Baixo)

## 6.2 Tela de Login

### 6.5.2 Tela de Login – Senha errada

- **Status:** (Aprovado)
- **Erro Ocorreu?** (Não)
- **Descrição do Erro:** Não teve.
- **Print (se aplicável):**
- **Impacto:** (Baixo)

## 6.3 Tela de Login

### 6.5.3 Tela de Login – Login com usuário inexistente

- **Status:** (Aprovado)

- **Erro Ocorreu?** (Não)
- **Descrição do Erro:** Não teve.
- **Print (se aplicável):**
- **Impacto:** (Baixo)

## 6.4 Tela de Login

### 6.5.4 Tela de Login – Login com campos vazios

- **Status:** (Aprovado)
- **Erro Ocorreu?** (Não)
- **Descrição do Erro:** Não teve.
- **Print (se aplicável):**
- **Impacto:** (Baixo)

## 6.5 Tela de Cadastro

### 6.5.5 Tela de Cadastro – Campos corretos

- **Status:** (Aprovado)
- **Erro Ocorreu?** (Não)
- **Descrição do Erro:** Não teve.
- **Print (se aplicável):**
- **Impacto:** (Baixo)

## 6.6 Tela de Cadastro

### 6.5.6 Tela de Cadastro – Campos em branco

- **Status:** (Aprovado)
- **Erro Ocorreu?** (Não)
- **Descrição do Erro:** Não teve.
- **Print (se aplicável):**
- **Impacto:** (Baixo)

## 6.7 Tela de Cadastro

### 6.5.7 Tela de Cadastro – Email em formato inválido

- **Status:** (Aprovado)

- **Erro Ocorreu?** (Não)
- **Descrição do Erro:** Não teve.
- **Print (se aplicável):**
- **Impacto:** (Baixo)

## 6.8 Tela de Cadastro

### 6.5.8 Tela de Login – Senha curta

- **Status:** (Aprovado)
- **Erro Ocorreu?** (Não)
- **Descrição do Erro:** Não teve.
- **Print (se aplicável):**
- **Impacto:** (Baixo)

## 6.9 Tela de Cadastro

### 6.5.9 Tela de Cadastro – Email já existente

- **Status:** (Aprovado)
- **Erro Ocorreu?** (Não)
- **Descrição do Erro:** Não teve.
- **Print (se aplicável):**

## 6.10 Tela de Cadastro

### 6.5.10 Tela de Cadastro – Usuário inválido

- **Status:** (Reprovado)
- **Erro Ocorreu?** (Sim)
- **Descrição do Erro:** Usuário cadastrado com caractere inválido
- **Print (se aplicável):**
- **Impacto:** (Baixo)

## 6.11 Tela de Jogos

### 6.5.11 Tela de Jogos – Fechar e abrir App

- **Status:** (Aprovado)
- **Erro Ocorreu?** (Não)

- **Descrição do Erro:** Não teve.
- **Print (se aplicável):**
- **Impacto:** (Baixo)

## 6.12 Tela de Jogos

### 6.5.12 Tela de Jogos – Logout

- **Status:** (Aprovado)
- **Erro Ocorreu?** (Não)
- **Descrição do Erro:** Não teve.
- **Print (se aplicável):**
- **Impacto:** (Baixo)

## 6.13 Tela de Jogos

### 6.5.13 Tela de Jogos – Exibir lista de jogos

- **Status:** (Aprovado)
- **Erro Ocorreu?** (Não)
- **Descrição do Erro:** Não teve.
- **Print (se aplicável):**
- **Impacto:** (Baixo)

## 6.14 Tela de Jogos

### 6.5.14 Tela de Jogos – Buscar por nome de jogo

- **Status:** (Aprovado)
- **Erro Ocorreu?** (Não)
- **Descrição do Erro:** Não teve.
- **Print (se aplicável):**
- **Impacto:** (Baixo)

## 6.15 Tela de Jogos

### 6.5.15 Tela de Jogos – Buscar por gênero/plataforma

- **Status:** (Aprovado)
- **Erro Ocorreu?** (Não)

- **Descrição do Erro:** Não teve.
- **Print (se aplicável):**
- **Impacto:** (Baixo)

## 6.16 Tela de Jogos

### 6.5.16 Tela de Jogos – Buscar por gênero/plataforma

- **Status:** (Aprovado)
- **Erro Ocorreu?** (Não)
- **Descrição do Erro:** Não teve.
- **Print (se aplicável):**
- **Impacto:** (Baixo)

## 6.17 Tela de Avaliações

### 6.5.17 Tela de Avaliações – Enviar avaliação

- **Status:** (Aprovado)
- **Erro Ocorreu?** (Não)
- **Descrição do Erro:** Não teve.
- **Print (se aplicável):**
- **Impacto:** (Baixo)

## 6.18 Tela de Avaliações

### 6.5.18 Tela de Avaliações – Deixar campos vazios

- **Status:** (Aprovado)
- **Erro Ocorreu?** (Não)
- **Descrição do Erro:** Não teve.
- **Print (se aplicável):**
- **Impacto:** (Baixo)

## 6.19 Tela de Avaliações

### 6.5.19 Tela de Avaliações – Alterar avaliação

- **Status:** (Aprovado)
- **Erro Ocorreu?** (Não)

- **Descrição do Erro:** Não teve.
- **Print (se aplicável):**
- **Impacto:** (Baixo)

## 6.20 Tela de Avaliações

### 6.5.20 Tela de Avaliações – Excluir avaliação

- **Status:** (Aprovado)
- **Erro Ocorreu?** (Não)
- **Descrição do Erro:** Não teve.
- **Print (se aplicável):**
- **Impacto:** (Baixo)

## 6.21 Tela de Avaliações

### 6.5.21 Tela de Avaliações – Editar avaliação

- **Status:** (Aprovado)
- **Erro Ocorreu?** (Não)
- **Descrição do Erro:** Não teve.
- **Print (se aplicável):**
- **Impacto:** (Baixo)de