GameMania

Documentação de Plano de Testes

Adriano Soares

SENAI- SP

Janeiro de 2022

* Objetivo

O objetivo desde documento é descrever o plano para testar a navegabilidade do site GameMania em sua versão Angular. Este documento visa:

* Identificar os projetos a serem testados;
* Listar quais requisitos serão testados;
* Recomendar e descrever as estratégias de teste a serem utilizadas;
* Identificar os recursos e esforços necessários para teste, incluindo o cronograma;
* Listar os elementos resultantes do projeto de testes.

* Escopo

Serão efetuados testes funcionais de cadastro e login no site GameMania. Os seguintes requisitos serão testados no endereço <http://localhost:4200/log> :

* Login com senha errada, login com email não cadastrado, login com formato de email inválido e login com senha muito curta.
* Cadastro com campo não preenchido, cadastro com senha e confirmação de senha diferentes e cadastro com email já cadastrado no sistema.

* Requisitos

Serão testados os seguintes casos de uso no GameMania versão Angular:



* Estratégia de testes

Esta seção define que tipos de testes serão efetuados e como os requisitos de cada tipo de teste serão testados.

Os testes serão efetuados na versão em Angular do GameMania. Como requisitos, é necessário disponibilizar a API localmente na porta 3000 com o comando a seguir:

json-server-auth db.json

Também é necessário disponibilizar a aplicação em Angular localmente na porta 4200 com o comando a seguir:

ng serve

* Cadastrar usuário

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo | Em <http://localhost:4200/log> e na aba Cadastro, preencher os campos para cadastro de um novo usuário deixando o campo Nome de Usuário em branco. Preencher os campos com o Senha e Confirmação de Senha diferentes. Preencher os campos com o campo Email usando um email já cadastrado |
| Técnica | Implementar o teste automatizado conforme objetivo |
| Critérios de conclusão | Observar se as mensagens de erro aparecem de acordo com cada caso, sendo elas: 'Preencha todos os campos', 'Senhas não conferem' e 'Email já cadastrado'. |

* Efetuar login

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo | Na página <http://localhost:4200/>, clicar no icone de usuário no header e ser levado para a página de cadastro/login. Clicar na aba Login. Tentar o login com uma senha errada, depois com um email não cadastrado, depois com um formato de email inválido e depois com uma senha muito curta com 1 caracter e finalmente o login correto. |
| Técnica | Implementar o teste automatizado conforme objetivo |
| Critérios de conclusão | Com “naoexistente@email.com” se espera a mensagem de “usuário não encontrado”. Com a senha “senhaerrada” se espera a mensagem de “senha inválida”. Com o email “naoexistente” se espera a mensagem de “Formato de email inválido”. Com a senha “s” se espera a mensagem de “senha muito curta”. Com e-mail e senha corretos se espera o redirecionamento para a loja do site. |

* Ferramentas

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Ferramenta | Proprietário | Versão |
| Sistema operacional | Windows | Microsoft | 10 |
| Planejamento | Microsoft Word | Microsoft | 16.56 |
| Desenho e execução | Eclipse IDE | Eclipse Foundation | 4.22 |
| JUnit | Erick Gamma/Kent Beck | 4.13.1 |
| Selenium Java | Selenium HQ | 3.141.59 |

* Recursos
* Funções

|  |  |
| --- | --- |
| Coordenação | Thiago Rocha do Nascimento  Odirlei Sabella de Assis |
| Desenho, implementação e execução dos testes | Adriano Soares |

* Sistema

|  |  |
| --- | --- |
| Implementação | Eclipse, JUnit e Selenium |
| Execução | Windows |

* Cronograma

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Etapa | Início | Término |
| Planejamento | 15/01/2022 | 15/01/2022 |
| Execução | 15/01/2022 | 15/01/2022 |
| Avaliação | 15/01/2022 | 15/01/2022 |