

Alice da Silva de Lima - 18/0112601

Giovana Pinho Garcia - 18/0101374

SMOKE TEST

1. Teste 1

Objetivo: Cadastrar novo usuário

Resultado esperado: Incluir na lista e no arquivo de cadastros os dados fornecidos pelo usuário de maneira correta.

- Passos

1. Inicializar o programa
2. Selecionar a opção 1 do menu
3. Fornecer um CPF válido (ex.: 529.982.247-25)
4. Fornecer uma senha válida (ex.: jKg125)
5. Fornecer um número de cartão válido (ex.:4012001037141112)
6. Fornecer o código de segurança do cartão de crédito (ex.:156)
7. Fornecer a data de validade do cartão de crédito (ex.:11/28)

- Resultado obtido: O usuário será cadastrado e receberá a mensagem "Cadastro realizado com sucesso", em seguida será redirecionado ao menu.

2. Teste 2

Objetivo: Descadastrar usuário

Resultado esperado: Remover os dados do usuário da lista e do arquivo de cadastros.

- Passos

1. Inicializar o programa
2. Selecionar a opção 2 do menu
3. Fornecer o CPF informado no momento do cadastro (ex.: 529.982.247-25)
4. Fornecer a senha informada no momento do cadastro (ex.: jKg125)

- Resultado obtido: As informações do usuário serão removidas da lista de cadastro e do arquivo. O usuário receberá a mensagem "Descadastro realizado com sucesso" e será redirecionado ao menu.

3. Teste 3

Objetivo: Buscar jogo

Resultado esperado: Listagem dos jogos com a data, cidade e estado fornecidos.

- Passos

1. Inicializar o programa
2. Selecionar a opção 3 do menu

3. Fornecer uma data válida de jogo (ex.: 25/08/14)
 4. Fornecer o nome da cidade (ex.: Brasília)
 5. Fornecer a sigla do estado (ex: DF)
- Resultado obtido: Listagem com todos os jogos que ocorrerão no local e data fornecidos, contendo todas as informações referentes ao jogo.

4. Teste 4

Objetivo: Comprar ingressos

Resultado esperado: Obter a quantidade de ingressos informada (caso haja disponibilidade) para um jogo existente, receber código de ingresso.

- Passos:
 1. Inicializar o programa
 2. Selecionar a opção 4 do menu
 3. Fornecer o CPF informado no momento do cadastro (ex.: 529.982.247-25)
 4. Fornecer a senha informada no momento do cadastro (ex.: jKg125)
 5. Fornecer código do jogo que se deseja comprar ingressos (ex.: 147)
 6. Fornecer a quantidade de ingressos que se deseja comprar
- Resultado obtido: Quantidade de ingressos bem como o cpf do comprador serão armazenados na lista de ingressos vendidos, aparecerá na tela o código do ingresso comprado pelo usuário e será redirecionado ao menu.

5. Teste 5

Objetivo: Cadastrar um jogo

Resultado esperado: Inserir na lista de no arquivo de jogos as informações do jogo cadastrado, podendo o usuário ter as informações de venda posteriormente.

- Passos:
 1. Inicializar o programa
 2. Selecionar a opção 5 do menu
 3. Fornecer o CPF informado no momento do cadastro (ex.: 529.982.247-25)
 4. Fornecer a senha informada no momento do cadastro (ex.: jKg125)
 5. Informar um código de jogo válido (ex.: 125)
 6. Informar o nome do jogo (ex.: Fla Flu)
 7. Informar um código válido para ingressos (ex.:01234)

8. Informar a data do jogo no formato válido (ex.:28/09/17)
9. Informar o horário do jogo (ex.:21:30)
10. Informar o preço do ingresso no formato válido (ex.: R\$ 180,50)
11. Informar a disponibilidade de ingressos (ex.: 95)
12. Informar a cidade onde ocorrerá o jogo (ex.: Uberaba)
13. Informar a sigla do estado onde ocorrerá o jogo (ex.: MG)
- Resultado obtido: Os dados do jogo fornecidos pelo usuário serão armazenados na lista e arquivo de jogos. O usuário receberá a mensagem "Jogo cadastrado com sucesso".

6. Teste 6

Objetivo: Editar jogo

Resultado esperado: Alterar informações de um jogo anteriormente cadastrado.

- Passos:
 1. Inicializar o programa
 2. Selecionar a opção 6 do menu
 3. Fornecer o CPF informado no momento do cadastro (ex.: 529.982.247-25)
 4. Fornecer a senha informada no momento do cadastro (ex.: jKg125)
 5. Informar o código do jogo que se deseja alterar (ex.:147)
 6. Realizar passos de 5-13 do teste 5
- Resultado obtido: Informações do jogo serão atualizadas na lista e no arquivo de jogos. O usuário receberá a seguinte mensagem: "Alterações realizadas com sucesso" e será redirecionado ao menu.

7. Teste 7

Objetivo: Descadastrar jogo

Resultado esperado: Retirar da lista e arquivo de jogos o jogo selecionado pelo usuário, com a condição de que nenhum ingresso tenha sido comprado.

- Passos:
 1. Inicializar o programa
 2. Selecionar a opção 7 do menu
 3. Fornecer o CPF informado no momento do cadastro (ex.: 529.982.247-25)
 4. Fornecer a senha informada no momento do cadastro (ex.: jKg125)
 5. Fornecer o código do jogo que deseja cadastrar (e.x:176)

- Resultado obtido: As informações do jogo serão retiradas da lista e arquivo de jogos. O usuário receberá a seguinte mensagem "Descadastro realizado com sucesso" e será redirecionado ao menu.

8. Teste 8

Objetivo: Solicitar informações de um jogo

Resultado esperado: Fornecer a um usuário os dados de vendas de um jogo cadastrado por ele, sendo esses dados o cpf e a quantidade de ingressos comprados vinculados a ele.

- Passos:
 1. Inicializar o programa
 2. Fornecer o CPF informado no momento do cadastro (ex.: 529.982.247-25)
 3. Fornecer a senha informada no momento do cadastro (ex.: jKg125)
 4. Fornecer o código do jogo que deseja receber informações (ex.: 147)
- Resultado obtido: Informações de venda do jogo informado incluindo cpf e número de ingressos comprados pelos usuários. Depois será redirecionado ao menu.