### Projeto 1 - Bootcamp GFT/ DIO

Carolina Alves de Oliveira

# Como esse desafio de projeto será entregue?

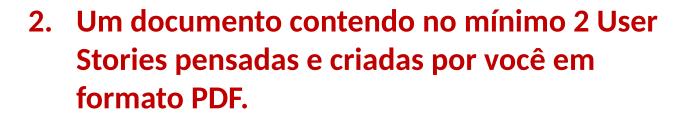
- ★ A documentação sugerida no desafio de projeto será entregue a partir de um repositório pessoal de cada aluno no Github.
- ★ A seguinte documentação deverá ser anexada em PDF:
  - O Um plano de fluxo de trabalho de desenvolvido e do ciclo de vida do bug conforme explicado
  - O Um documento contendo no mínimo 2 User Stories pensadas e criadas por você em formato PDF.
  - O Documentos de teste gerados no seu processo de estudo:
    - Mind-map de pelo menos 1 User Story
    - 2 casos de teste utilizando técnica step-by-step (no mínimo) com a configuração que preferir
    - 2 casos de teste utilizando BDD (no mínimo)
    - Crie um ciclo de testes adicionando os test cases criados

### ÍNDICE

- 1. Um plano de fluxo de trabalho de desenvolvido e do ciclo de vida do bug conforme explicado
- 2. Um documento contendo no mínimo 2 User Stories pensadas e criadas por você em formato PDF.
- 3. Mind-map de pelo menos 1 User Story
- 4. 2 casos de testes utilizando técnica step-by-step (no mínimo) com a configuração que preferir
- 4.1. 2 casos de testes utilizando BDD no minimo
- 5. Crie um ciclo de testes adicionando os test cases criados

### 1. Um plano de fluxo de trabalho de desenvolvido e do ciclo de vida do bug conforme explicado





DESCRIÇÃO: CRIAR A POSSIBILIDADE DE QUE NO MOMENTO EM QUE ACESSAR A VITRINE DO SITE SWAGLABS, EU COMO CLIENTE CONSIGA FAVORITAR OS PRODUTOS DESEJADOS CRIANDO UMA LISTA DE DESEJOS PARA FUTURAS COMPRAR, ASSIM COMO CONSIGA DESFAVORITAR OS PRODUTOS.

1- USER STORE: COMO USUÁRIO GOSTARIA DE ENTRAR NA VITRINE DA SWAGLABS E FAVORITAR OS PRODUTOS OS PRODUTOS SEJAM ADICIONADOS NA TELA DE DESEJOS.

1° CENÁRIO: CLIENTE FAVORITA ITEM QUE SERÁ SALVO NA LISTA DE DESEJOS.

DADO QUE: O CLIENTE ACESSA O SITE

HTTPS://WWW.SAUCEDEMO.COM/INVENTORY.HTML

E: É DIRECIONADO PARA A VITRINE DE COMPRAS DA SWAGLAB.

QUANDO: E FAVORITA "ICONE CORAÇÃO" ITEM DESEJADO.

ENTÃO: O SISTEMA SALVA O ITEM COMO FAVORITO NA LISTA DE DESEJOS

2° CENÁRIO: CLIENTE DES-FAVORITA ITEM E O MESMO SERÁ RETIRADO DA LISTA DE DESEJOS.

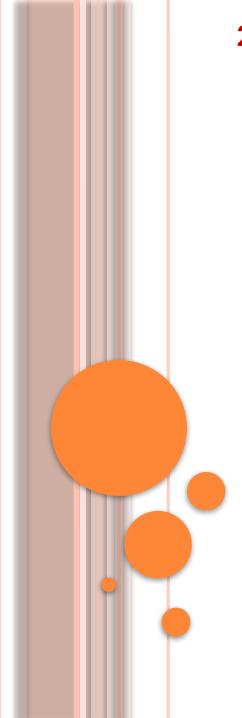
DADO QUE: O CLIENTE ACESSA O SITE

HTTPS://WWW.SAUCEDEMO.COM/INVENTORY.HTML

E: É DIRECIONADO PARA A VITRINE DE COMPRAS DA SWAGLAB.

QUANDO: DES-FAVORITA "ÍCONE CORAÇÃO" ITEM DESEJADO.

ENTÃO: O SISTEMA RETIRA O ITEM FAVORITO DA LISTA DE DESEJOS..



## 2. Um documento contendo no mínimo 2 User Stories pensadas e criadas por você em formato PDF.

DESCRIÇÃO: EU COMO USUÁRIO GOSTARIA DE SELECIONAR O PRODUTO DESEJADO E QUE NA PÁGINA DA VITRINE ONDE SELECIONO O PRODUTO SEJA DIRECIONADO PARA FINALIZAR A COMPRAR DO PRODUTO, ONDE TAMBÉM NA TELA DE FINALIZAR A COMPRA EXISTA A OPÇÃO PARA QUE RETORNE PA RA VITRINE PARA PROSSEGUIR COM AS COMPRAS.

2- USER STORE: COMO USUÁRIO GOSTARIA DE ENTRAR NA VITRINE AO SELECIONAR O PRODUTO DESEJADO SER DIRECIONADO PARA A TELA DE FINALIZAR A COMPRA.

1° CENÁRIO: CLIENTE SELECIONA O PRODUTO E SEJA DIRECIONADO PARA TELA DE FINALIZAR A COMPRA.

DADO QUE: O CLIENTE ACESSA O SITE HTTPS://WWW.SAUCEDEMO.COM/INVENTORY.HTML E: É DIRECIONADO PARA A VITRINE DE COMPRAS DA SWAGLAB.

QUANDO: E SELECIONA O PRODUTO DE COMPRA.

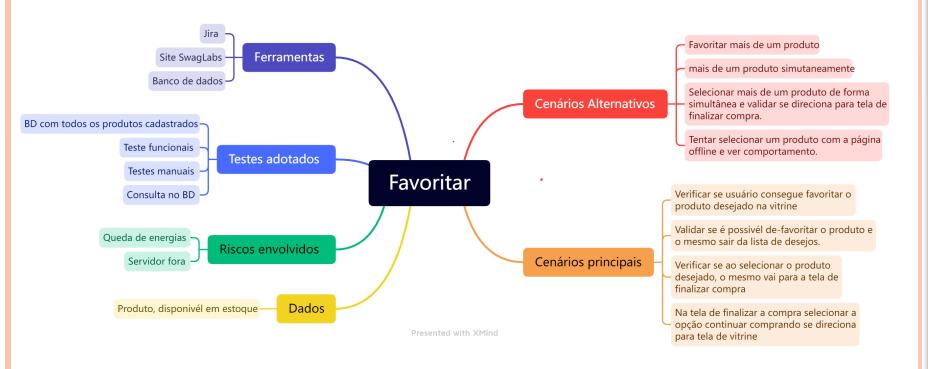
ENTÃO: O SISTEMA AUTOMATICAMENTE DIRECIONA PARA A TELA DE FINALIZAR A COMPRA.

2° CENÁRIO: CLIENTE SELECIONA O PRODUTO E SEJA DIRECIONADO PARA TELA DE FINALIZAR A COMPRA, POREM SELECIONA A OPÇÃO DE RETORNAR AS COMPRAS. DADO QUE: O CLIENTE ACESSA O SITE HTTPS://WWW.SAUCEDEMO.COM/INVENTORY.HTML E: ESTEJA NA TELA DE FINALIZAR A COMPRA.

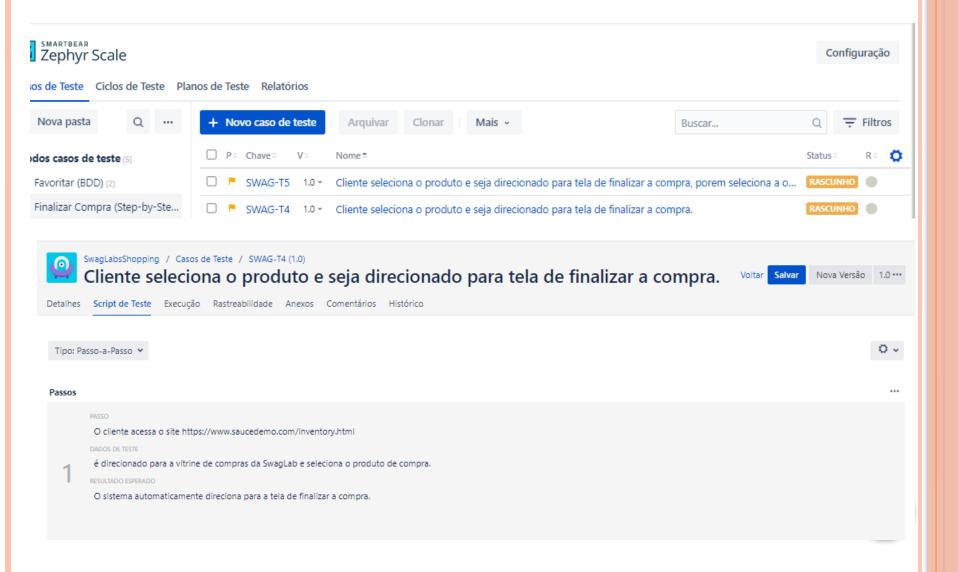
QUANDO: E SELECIONA A OPCÃO RETORNAR AS COMPRAS.

ENTÃO: O SISTEMA AUTOMATICAMENTE DIRECIONA PARA VITRINE PARA PROSSEGUIR COM A SELEÇÃO DE MAIS ITENS DE COMPRA.

#### 3. Mind-map de pelo menos 1 User Story



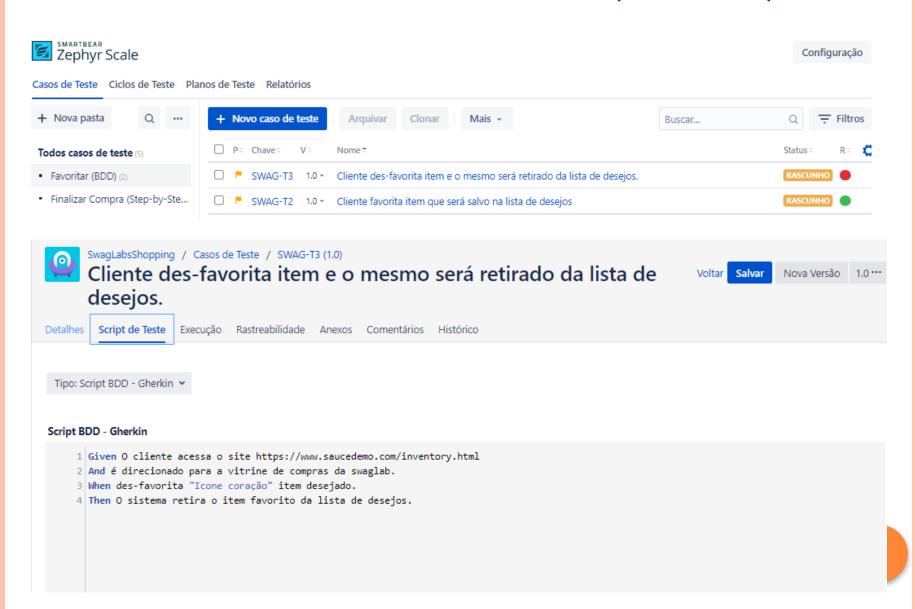
### 4. 2 casos de teste utilizando técnica step-by-step (no mínimo) com a configuração que preferir



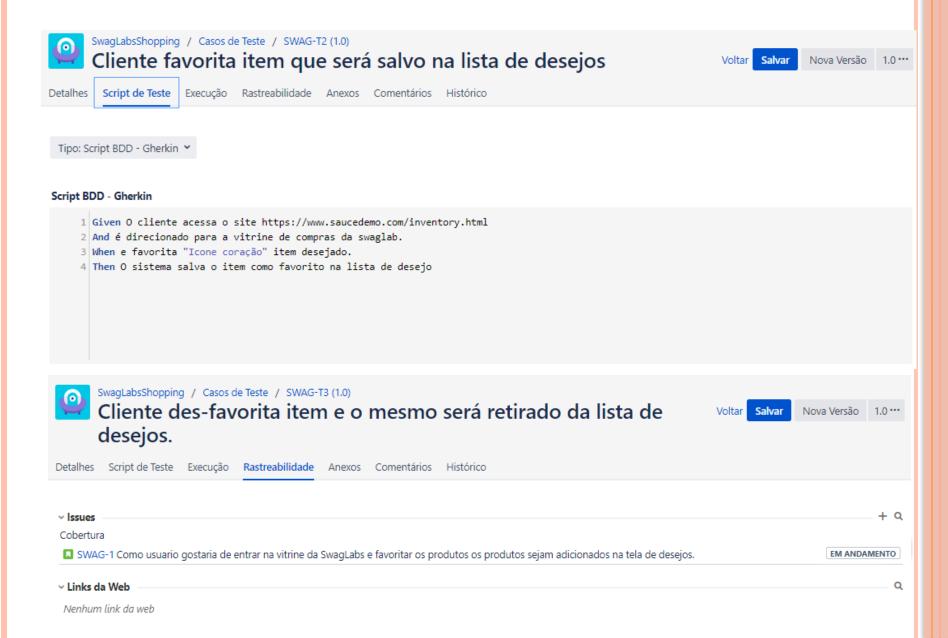
### 4. 2 casos de teste utilizando técnica step-by-step (no mínimo) com a configuração que preferir

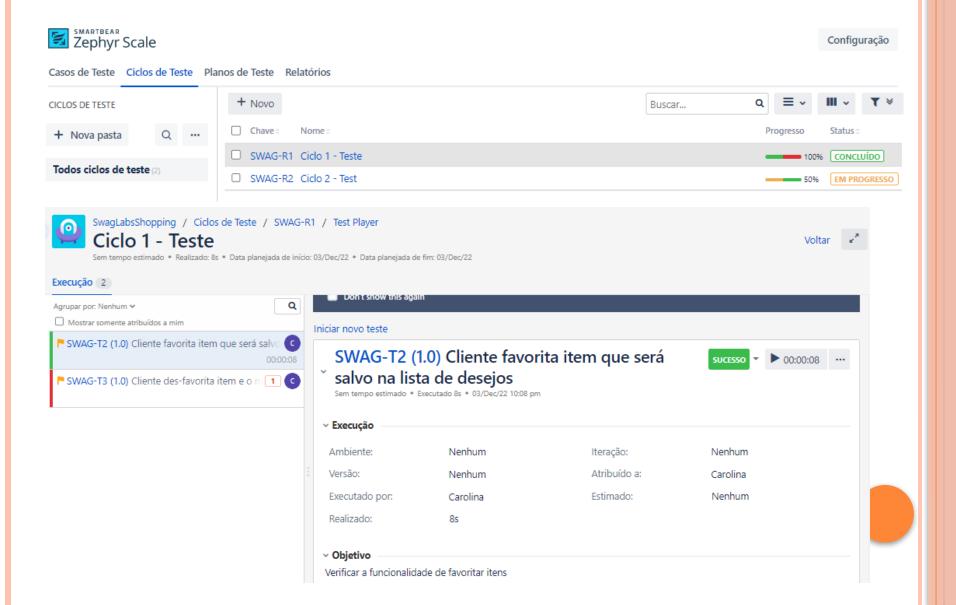


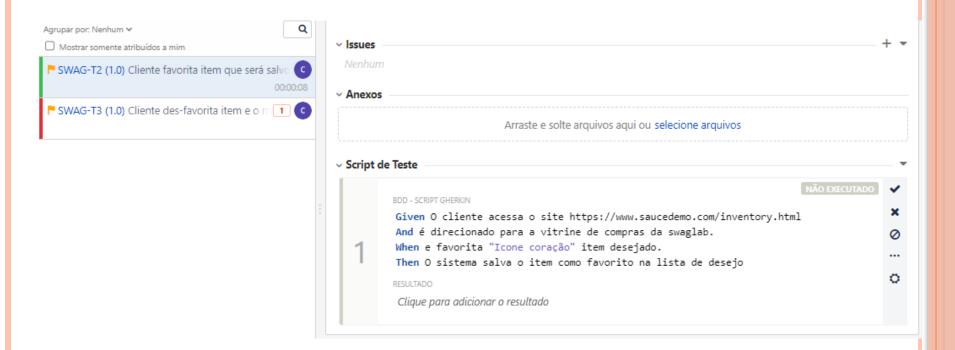
#### 4.1. 2 casos de teste utilizando BDD (no mínimo)

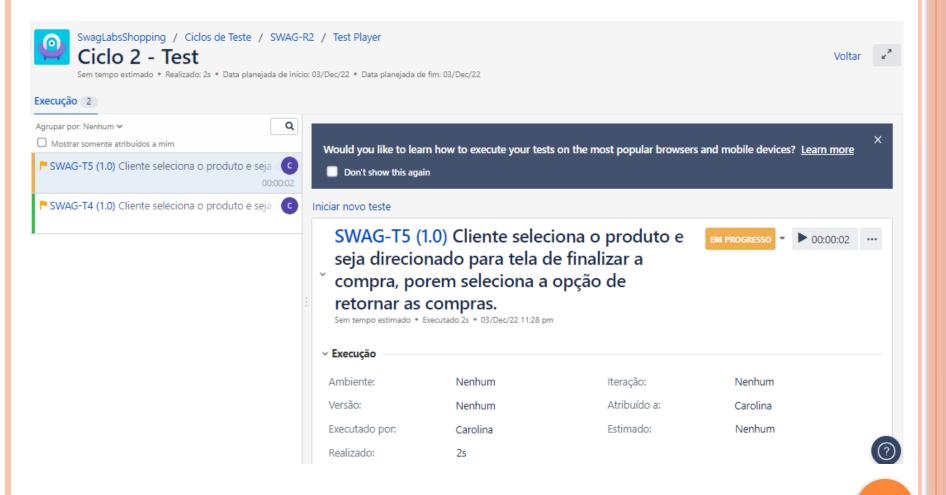


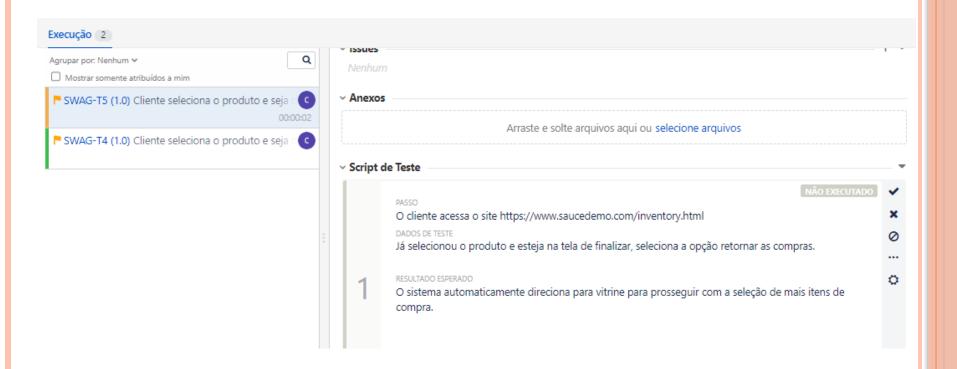
#### 4.1. 2 casos de teste utilizando BDD (no mínimo)











### Obrigada