

PLANO DE TESTES

GM - Game Mania

índice

1.	INTRODUÇÃO.....	3
	1.1 OBJETIVOS.....	3
	1.2 ESCOPO.....	3
2.	REQUISITOS A TESTAR.....	4
	2.1 TESTE DA FUNCIONALIDADE DE LOGIN.....	4
3.	ESTRATÉGIA DE TESTE.....	5
	3.1 TIPOS DE TESTE.....	5
	3.1.1 Teste da Interface do Usuário.....	5
	3.2 FERRAMENTAS.....	5
4.	RECURSOS.....	6
	4.1 SISTEMA.....	6
5.	CRONOGRAMA.....	7

1. INTRODUÇÃO

1.1. OBJETIVOS

Realizar teste automatizado para verificar se o controle de login do site do GM Game Mania está de acordo com o esperado. Garantindo a segurança necessária para acessar o site.

1.2. ESCOPO

O escopo contempla, nesse primeiro momento, apenas o controle de acesso a conta do usuário (Login)

2. REQUISITOS A TESTAR

A lista abaixo identifica itens (use cases, requisitos funcionais e não funcionais) que foram identificados como alvos de teste. Esta lista representa o que será testado.

2.1. TESTE DA FUNCIONALIDADE DE LOGIN

Na página inicial da plataforma deve-se interagir com os campos de login e senha, e verificar se o acesso à conta do usuário é permitido apenas para as credenciais que se encontram cadastradas na base de dados.

3. ESTRATÉGIA DE TESTE

3.1. TIPOS DE TESTE

3.1.1. *Teste da Interface do Usuário*

Objetivo do Teste	<p>Verificar o seguinte:</p> <ul style="list-style-type: none">• A navegação através dos alvos de teste acontece como o esperado, sem apresentar nenhum erro• Objetos e características da janela, tais como menus, tamanho, posição, estado e foco conformam-se aos padrões.• Se as mensagens de validação estão corretas e destacadas para o usuário• Se ao realizar login, as funcionalidades estão de acordo com o esperado.
Técnica	Criar ou modificar os testes para cada janela para verificar a navegação e os estados de objetos apropriados para cada janela e objetos da aplicação.
Critérios de Finalização	É verificado se cada janela permanece consistente e dentro dos padrões aceitáveis

3.2. FERRAMENTAS

Java, Selenium e JUnit

4. RECURSOS

Aqui estabelecemos os requisitos mínimos necessários para a execução do plano de testes

4.1. SISTEMA

PC/notebook; Sistema Operacional Windows e Acesso a internet

5. CRONOGRAMA

TESTE	TEMPO
Implementação do teste automatizado	1 HORA
Realização dos testes	30 MINUTOS
Elaboração de documento de resultados dos testes	1 HORA