Plano de Testes

**Cliente: *Prof. IVNA***

Projeto: BOARD GAME GENERATOR

Versão: 01.05

Equipe:

EDÊNIO FEITOSA

Histórico de Revisões

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 11/09/2014 | 01.01 | Release Inicial | Edênio Feitosa |
| 16/10/2014 | 01.02 | Atualizando documento | Edênio Feitosa |
| 04/11/2014 | 01.03 | Atualizando documento | Edênio Feitosa |
| 12/11/2014 | 01.04 | Atualizando documento | Edênio Feitosa |
| 19/11/2014 | 01.05 | Atualizando documento | Edênio Feitosa |

Índice

1. Introdução 4

1.1 Identificador do plano de teste 4

1.2 Objetivos 4

1.3 O Sistema < BOARD GAME GENERATOR > 4

1.4 Escopo 4

1.5 Escopo Negativo: 4

1.6 Referências 4

2. REQUISITOS A TESTAR 5

2.1 Teste Funcional 5

2.2 Teste da Interface do Usuário 5

3. Estratégia de Teste 6

3.1 Tipos de Teste 6

**3.1.1** **Teste de Funcionalidade** 6

**3.1.2** **Teste da Interface do Usuário** 6

3.2 Ferramentas 7

3.3 Riscos 7

4. Matriz de rastreabilidade 8

6. Responsabilidades 8

8. Cobertura dos testes 8

9. Cronograma 8

# Introdução

## Identificador do plano de teste

BOARD GAME GENERATOR-PT-01.03

## Objetivos

Este documento tem como objetivo descrever da melhor maneira as funcionalidades e requisitos a serem testados no sistema “BOARD GAME GENERATOR”

## O Sistema

O Sistema “BOARD GAME GENERATOR” trata-se de um software que tem como objetivo permitir ao usuário criar o seu próprio jogo de tabuleiro de forma personalizada.

## Escopo

O Sistema “BOARD GAME GENERATOR” deverá ser submetido a testes de sistema e testes de usabilidade.

* Os testes de sistema avaliarão o funcionamento do sistema, verificando sé às funcionalidades propostas para o mesmo, estão de acordo com os requisitos.
* Os testes de usabilidade avaliarão se o sistema tem um bom nível de aceitação pelos usuários.

## Escopo Negativo:

Não serão executados testes de unidade e integração, por sé considerar que o ambiente de implantação do sistema será em um ambiente local sem integração com outros sistemas.

## Referências

**Identificação do Projeto**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Documento** | **Criado ou Disponível** | **Recebido ou Revisado** |
| Especificação de Requisitos | ◼ Sim 🞏 Não | ◼ Sim 🞏 Não |
| Plano de Projeto | 🞏 Sim ◼ Não | ◼ Sim 🞏 Não |
| Modelo de Análise | 🞏 Sim ◼ Não | 🞏 Sim ◼ Não |
| Modelo de Projeto | 🞏 Sim ◼ Não | 🞏 Sim ◼ Não |
| Documento de Arquitetura | 🞏 Sim ◼ Não | 🞏 Sim ◼ Não |
| Protótipo | ◼ Sim 🞏 Não | 🞏 Sim ◼ Não |
| Manual do Usuário | ◼ Sim 🞏 Não | 🞏 Sim ◼ Não |
| Lista de Riscos | 🞏 Sim ◼ Não | 🞏 Sim ◼ Não |

# REQUISITOS A TESTAR

## Teste Funcional

* Testa às funcionalidades do sistema, verificando sé elas estão de acordo com o que está especificado nos requisitos.

## Teste da Interface do Usuário

* Testa as interfaces [GUI] do sistema, verificando sé elas são facilmente entendida e utilizada pelos usuários do sistema.

## 

# Estratégia de Teste

### **3.1 Tipos de Teste**

### 

### **3.1.2 Teste de Funcionalidade**

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo do Teste: | * Verificar sé o funcionamento das funcionalidades do sistema estão de acordo com o que está especificado nos requisitos. |
| Técnica: | * Executar cada fluxo proposto das funcionalidades com o objetivo de verificar o comportamento do sistema, seguindo os fluxos principais e alternativos. |
| Critério de Finalização: | * Todos os testes planejados foram executados e aprovados pelo cliente. |
| Considerações Especiais: | * N/A |

### **Teste da Interface do Usuário**

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo do Teste: | * Verificar sé as características das janelas como menus, tamanho, cores, posições e opções de voltar/sair das telas, estão seguindo um padrão. * Verificar sé todas as interfaces[GUI] com o usuário possuem um bom nível de aceitação. |
| Técnica: | * Navegar nas interfaces[GUI] do sistema, com o objetivo de verificar o comportamento das mesmas no sistema. |
| Critério de Finalização: | * Todos os testes planejados foram executados e aprovados pelo cliente. |
| Considerações Especiais: | * N/A |

## 3.2 Ferramentas

As seguintes ferramentas serão empregadas para esse projeto:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Ferramenta | Vendedor |
| Gerenciamento de Teste | Microsoft Excel 2010 | Microsoft |
| Projeto de Teste | Microsoft Excel 2010 | Microsoft |
| Gerenciamento de incidentes | Microsoft Excel 2010 | Microsoft |
| Gerenciamento do Projeto | GitHub | Free |
| Browser | Google Chrome | Google |
| Desenvolvimento | N/A | N/A |

## 3.3 Riscos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Risco | Mitigação | Contingência |
| Não conseguir cobrir todos os fluxos dos requisitos do sistema seguindo o documento de requisitos fornecido pelo cliente | Esclarecer as dúvidas surgidas durante o processo de construção dos casos de testes com o cliente | Construir os casos de testes mais importantes para o sistema. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# 

# Matriz de rastreabilidade

# Modulo "Gerenciar Jogo" = CT001 a CT019

# Modulo "Iniciar Jogo" = CT020 a CT036

# Modulo "Jogar" = CT037 a CT048

# Responsabilidades

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | Papel | E-mail |
| Edênio Feitosa | Gerente de Testes  Analista de Testes  Testador | edenioff@gmail.com |

# Cobertura dos testes

Serão cobertos os fluxos principais e alternativos dos módulos “Gerenciar”, “Iniciar jogo” e “Jogar jogo” do sistema.

# Cronograma

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ATIVIDADE** | **Início** | **Final** |
| Planejamento de Testes | 01/10/2014 | 23/10/2014 |
| Projetar Testes | 16/10/2014 | 13/11/2014 |
| Execução de Testes - Primeiro Ciclo | 16/10/2014 | 23/10/2014 |
| Execução de Testes - Segundo Ciclo | 24/10/2014 | 30/10/2014 |
| Execução de Testes - Terceiro Ciclo | 31/10/2014 | 13/11/2014 |
| Execução de Testes - Quarto Ciclo | 24/11/2014 | 27/11/2014 |
| Avaliação dos Testes | 28/11/2014 | 04/12/2014 |