

# Políticas de Teste

## Histórico de versões

Versão	Data
1.0	07/06/2021

## Objetivos

Dentro da organização UltraGames, as atividades de teste são essenciais para assegurar a qualidade e a satisfação dos jogadores em relação aos produtos gerados.

## Processo de Teste

Para cada produto o gerente, em conjunto com o analista de testes, vai decidir qual o nível de qualidade esperada dos testes, e qual processo será seguido, porém o processo de teste deve começar no início de cada projeto.

O processo de teste deve conter técnicas já conhecidas de alta confiabilidade dentro da Engenharia de Software. Possibilitando Identificar, documentar e encaminhar erros e falhas nos produtos para correção, assim como gerar métricas que possam ser usadas para construir uma base histórica e melhoria de processos.

## Organização

Pelo menos 1 colaborador não envolvido com a implementação deve ser designado como analista de teste. Caso algum colaborador freelancer for contratado para realizar atividades de teste, o gerente do projeto deverá acompanhar o planejamento e resultado dessas atividades.

## Outras políticas relevantes

Entendemos que erros são inevitáveis em um software, e que o teste exaustivo, cobrindo todas as possibilidades é inviável e às vezes impossível, é preciso ter uma priorização dos erros que os testes devem buscar. A UltraGames considera como prioridade a experiência que os jogadores têm com seus produtos e os testes devem assegurar que essa experiência não seja estragada com erros.

## Padrões e Referências

As atividades de teste devem usar de referência a norma ISO/IEC/IEEE 29119:2013 e o material disponibilizado no Turing para a disciplina Teste de Software - 2020/2 (ES).

## Melhoria de Processo

Ao final de um projeto deve-se fazer uma revisão das atividades de teste, identificando os problemas e as lições aprendidas do projeto, e deve-se avaliar quais documentos e processos podem ser atualizados para evitar que os problemas ocorram novamente.