



# PLANO DE TESTES GRUPO 3

Alunos:

- ▶ Anna Larissa
- ▶ Alexandre Torres
- ▶ Daniel Moura
- ▶ Edson Gomes
- ▶ Eduardo Gomes
- ▶ Gesiel Freitas
- ▶ Hugo Martins
- ▶ Kássia Catarine
- ▶ Iolane Andrade
- ▶ Jhonatan Alves



# Agenda

Software Escolhido



Funcionalidade



Regras de Negócio



Estratégia de Teste



Ambiente de Testes



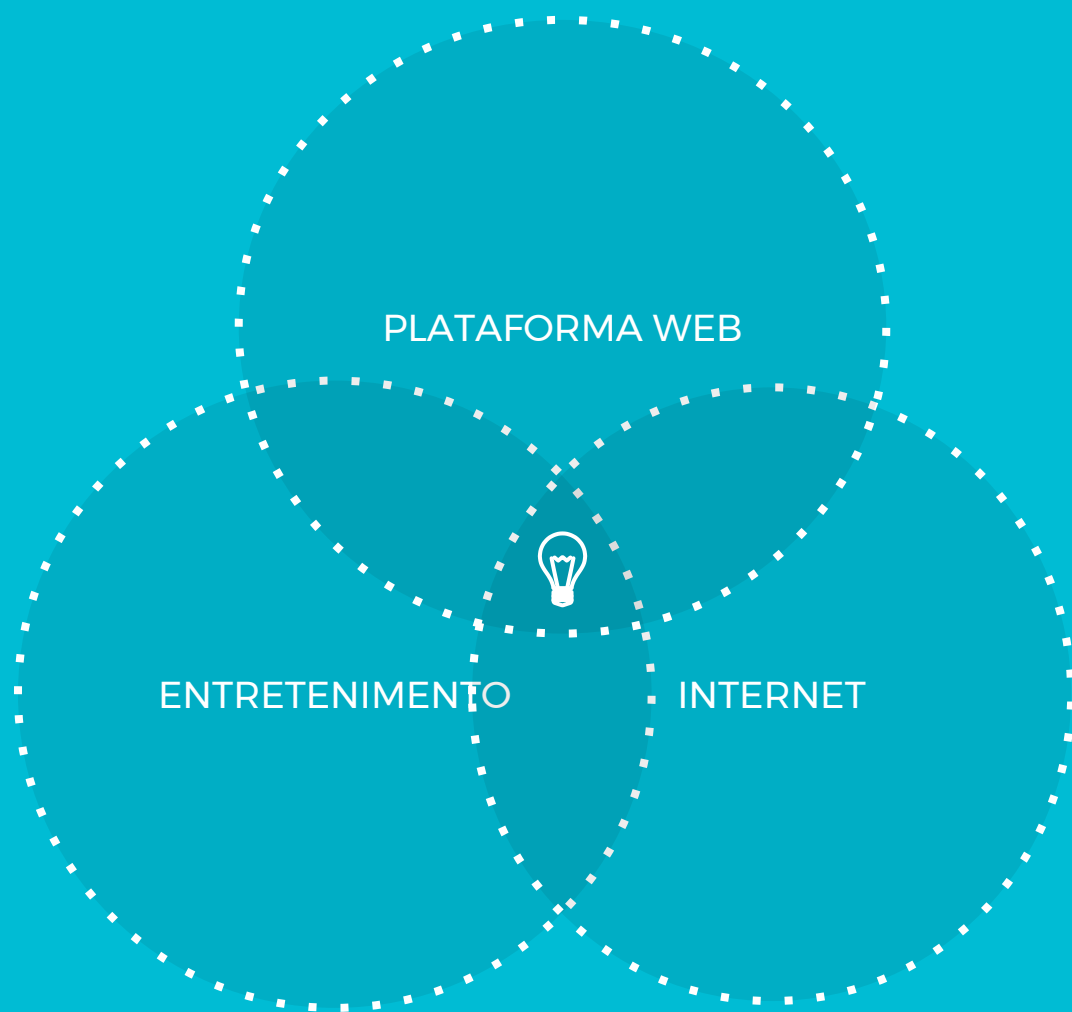
# Software


# Pokémon Rainbow

Um sistema interativo, que possibilita a jogabilidade entre usuários. Ele é um jogo de estratégia online e seu objetivo são as batalhas entre os pokémons dos jogadores.



# ÁREA DE NEGÓCIOS





# MÓDULOS E FUNCIONALIDADES

## **Pokédex**

Local destinado para a criação da espécie do pokémon

## **Battle**

Local destinado para a criação de batalha entre dois pokémons existentes

## **Skills**

São os tipos de ataques que um pokémon pode ter

## **Treinador**

Este módulo é reservado para a criação dos treinadores responsáveis por treinar os Pokémons

## **Pokémon**

Módulo destinado para a criação de um pokémon, sendo possível também curar pokémons já existentes e mostrar detalhes de um determinado pokémon



# **Funcionalidade Escolhida : Manter Pokémon**

# **FUNCIONALIDADE** **MANTER** **POKÉMON**

A funcionalidade escolhida realiza o CRUD de um pokémon, além de curar um pokémon e calcular a experiência obtida na batalha ganha.

## **TAREFAS** **REALIZADAS**

- Criar Pokémon
- Mostrar Pokémon
- Editar Pokémon
- Excluir Pokémon
- Curar Pokémon
- Calcular Experiência do Pokémon



# **REGRAS DE** **NEGÓCIO**



Fluxo	Nome do Campo	Tipo de Dado	Regras do Campo	Obrigatório
[FE1] [FE2]	Nome	Alfanuméricos	O campo deve aceitar qualquer tipo de caractere menos a declaração de somente caracteres em branco.	<b>X</b>
[FE1]	Pokédex	Menu Dropdown	O campo deve mostrar no menu todos os cadastros realizados no Módulo Pokédex.	<b>X</b>



# **ESTRATÉGIA DE TESTES**

# NÍVEIS DE **TESTE** UTILIZADOS

## Teste de Unidade

Também conhecida como teste unitário ou teste de módulo, é a fase em que se testam as menores unidades de software desenvolvidas (pequenas partes ou unidades do sistema)

## Teste de Aceitação

Os testes de aceitação são realizados por um grupo restrito de usuários finais do sistema, que simulam operações de rotina do sistema de modo a verificar se seu comportamento está de acordo com o solicitado.

# TÉCNICAS UTILIZADAS

## Black-Box

Valida se o software atende aos requisitos externos sem levar em conta os caminhos de execução tomados para atender cada requisito

# FERRAMENTAS UTILIZADAS

## Cucumber

“O Cucumber é uma ferramenta que pode executar documentação de funcionalidades escrita em texto puro.”

## RSpec

Para especificar como os elementos que formam sua aplicação devem interagir e como deve ser o comportamento de cada um destes elementos.



# AMBIENTE DE TESTES

- Padronização das ferramentas de teste de software com a utilização do Vagrant



**OBRIGADO!**

Perguntas?