

Plano de Testes

E-PLAYERS

Índice

1. INTRODUÇÃO	3
1.1 OBJETIVOS.....	3
1.2 ESCOPO	3
2. REQUISITOS A TESTAR.....	3
2.1 TESTE DA FUNÇÃO DE BUSCA DE CURSOS.....	3
3. ESTRATÉGIA DE TESTE.....	4
3.1 TIPOS DE TESTE	4
3.1.1 <i>Teste da Interface do Usuário</i>	4
3.2 FERRAMENTAS	4
4. RECURSOS	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
4.1 SISTEMA	5
5. CRONOGRAMA.....	5

1. Introdução

1.1 Objetivos

Esse documento do Plano de Testes do site da empresa E-Players compõe-se dos seguintes objetivos:

- Identificar informações de projeto existentes e os componentes de software que devem ser testados.
- Listar os Requisitos a testar recomendados.
- Recomendar e descrever as estratégias de teste a serem empregadas.
- Identificar os recursos necessários e prover uma estimativa dos esforços de teste.
- Listar os elementos resultantes do projeto de testes.

1.2 Escopo

Os testes que serão realizados na página E-Players serão os testes de navegabilidade, verificando a interação do usuário com a plataforma:

1. Verificar o acesso ao site;
2. Verificar o acesso ao menu;
3. Verificar o comportamento no acesso as imagens que contém links.

2. Requisitos a Testar

2.1 Teste de acessibilidade ao site

- Ao abrir o navegador, inserir o endereço e verificar se a página carregou sem anormalidades.

2.2 Teste de acesso ao Menu Principal da Página

- Na página inicial da plataforma deve-se interagir com os campos do menu (Home, Horários, Campeonato, Resultados) e verificar o retorno dessa ação, que deve mostrar as respectivas informações.

2.3 Teste de Login

- Na página inicial da plataforma deve-se interagir com o campo Login e verificar se a tela correspondente irá ser apresentada;
- Após a abertura, digitar login e senha e verificar qual a resposta.

3. Estratégia de Teste

3.1 Tipos de Teste

3.1.1 Teste da Interface do Usuário

Objetivo do Teste:	Verificar o seguinte: <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.
Técnica:	Criar ou modificar os testes para cada janela para verificar a navegação e os estados de objeto apropriados para cada janela e objetos da aplicação.
Critério de Finalização:	É verificado se cada janela permanece consistente e dentro dos padrões aceitáveis.

3.2 Ferramentas

As seguintes ferramentas serão empregadas para esse projeto:

	Ferramenta	Proprietário
Planejamento de Teste	Microsoft Office Word	Microsoft
Desenho de Teste	Eclipse IDE	Eclipse Foundation
Execução de Teste	Java	Oracle

4. Recursos

4.1 Sistema

A tabela seguinte expõe os recursos do sistema para o projeto de teste.

Recursos do Sistema
Código automatizador de Teste Java, com Selenium e JUnit
Repositório de Testes 1 PC 1 PC para desenvolvimento dos Testes

5. Cronograma

Tarefa	Data de Início	Data de Término
Planejar Teste	07/02/2022	07/02/2022
Executar Teste	08/02/2022	08/02/2022
Avaliar Teste	08/02/2022	08/02/2022

CASOS DE TESTE E-PLAYERS

UNIDADES TESTADAS:

- Menu Principal
 - Botão **Home**;
 - Botão **Horários**;
 - Botão **Campeonato**;
 - Botão **Resultados**;
 - Campo **Login**
- Main:
 - Imagens **Ofertas**

Condições

Para que os resultados dos testes sejam considerados satisfatórios, é necessário que os links de cada botão e imagem testados estejam funcionando corretamente, como também o acesso pelo campo Login.