



Projeto de teste

Solução de software de TI para empresas

Sessão 1

Enviado por: Equipe Independente de Design de Projeto de Teste

Introdução

O Seoul Stay é a primeira e única plataforma que permite que viajantes internacionais de todo o mundo aluguem as melhores casas, propriedades ou condomínios em Seul.

Os projetistas analisaram os resultados de uma pesquisa com a população de Seul e para fornecer alguns de seus serviços a todos os setores dos proprietários de residências, eles criaram um call center e precisam de uma interface para as pessoas que operam os telefones.

Nesta sessão, os projetistas solicitam um aplicativo de desktop e fornecerão os esquemas e os dados iniciais necessários.

Conteúdo

Esta proposta de Projeto de Teste consiste na seguinte documentação/arquivos:

1. WSC2022_TP09_S1_EN.pdf 2.	(Instruções da Sessão 1)
Terms.txt 3. Session1-MySQL.sql 4.	(Termos e Condições)
Session1-MsSQL.sql	(Script SQL para criar tabelas com dados para MySQL)
	(Script SQL para criar tabelas com dados para Microsoft SQL)

Descrição do Projeto e Tarefas

Ao desenvolver o projeto de teste, certifique-se de que as entregas estejam em conformidade com as diretrizes básicas traçadas pelos projetistas do projeto:

- Deve haver consistência no uso do guia de estilo fornecido ao longo do desenvolvimento. • Todos os módulos de software necessários devem ter validação aplicável e útil e mensagens de erro conforme esperado por a indústria.
- Oferecer uma barra de rolagem caso o número de registros em uma lista ou tabela não caiba confortavelmente na área do formulário. Oculte as barras de rolagem se todo o conteúdo puder ser exibido na área designada.
- O padrão de fato, formato de data compatível com ISO é AAAA-MM-DD, que será usado nesta tarefa onde aplicável.
- Quando aplicável, use comentários no código para torná-lo mais legível pelo programador. • Espera-se o uso de convenções de nomenclatura válidas e adequadas em todo o material enviado. • Qualquer formulário ou relatório criado deve ser exibido no centro da tela. • Quando um formulário ou um diálogo está em foco, as operações em outros formulários precisam ser suspensas. • A legenda dos botões Excluir e Cancelar precisa estar em vermelho
- Seul para ajudar em contratempos acidentais e estar de acordo com o estilo da marca. • Ao usar cores para diferenciar entre linhas ou registros, é necessário que haja um esclarecimento visível na tela sobre o que elas representam. • Os diagramas wireframe fornecidos como parte deste documento são apenas sugestões e a solução produzida
- não precisa de forma alguma, espelhar o que foi apresentado
- A gestão do tempo é fundamental para o sucesso de qualquer projeto e, portanto, espera-se que todas as entregas sejam completo e operacional no momento da entrega.

Instruções ao Concorrente

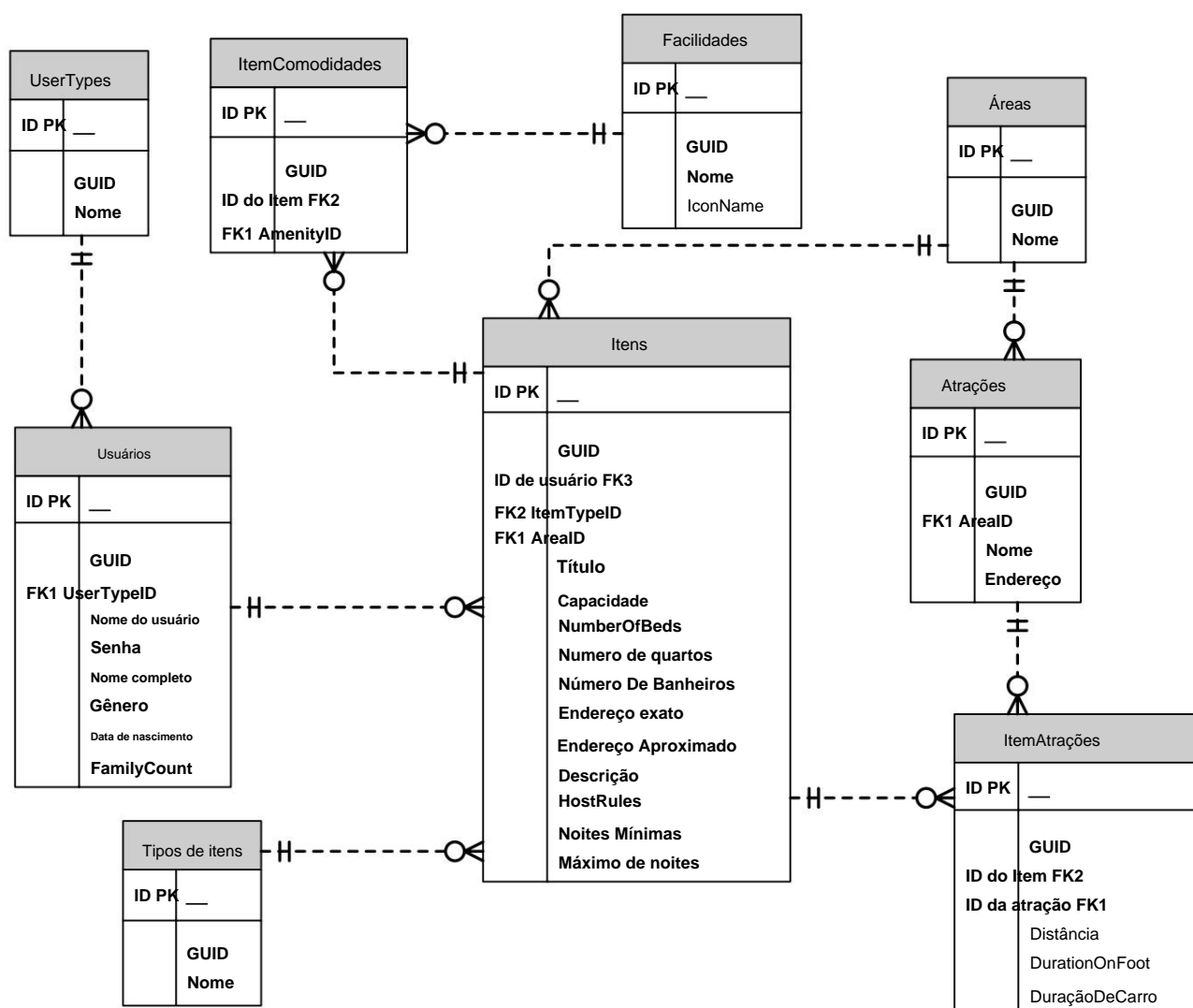
1.1 CRIANDO O BANCO DE DADOS

Crie um banco de dados com o nome de “Session1” em sua plataforma RDBMS desejada (MySQL ou Microsoft SQL Server). Este será o principal e único banco de dados que você usará nesta sessão.

1.2 IMPORTAÇÃO DE ESTRUTURA DE BANCO DE DADOS












Dependendo de sua plataforma RDBMS preferida, um script SQL é disponibilizado. Os referidos scripts consistem na estrutura do banco de dados e nos dados necessários para concluir as tarefas necessárias. Os dados precisam ser importados para o banco de dados criado para esta sessão chamado “Session1”.

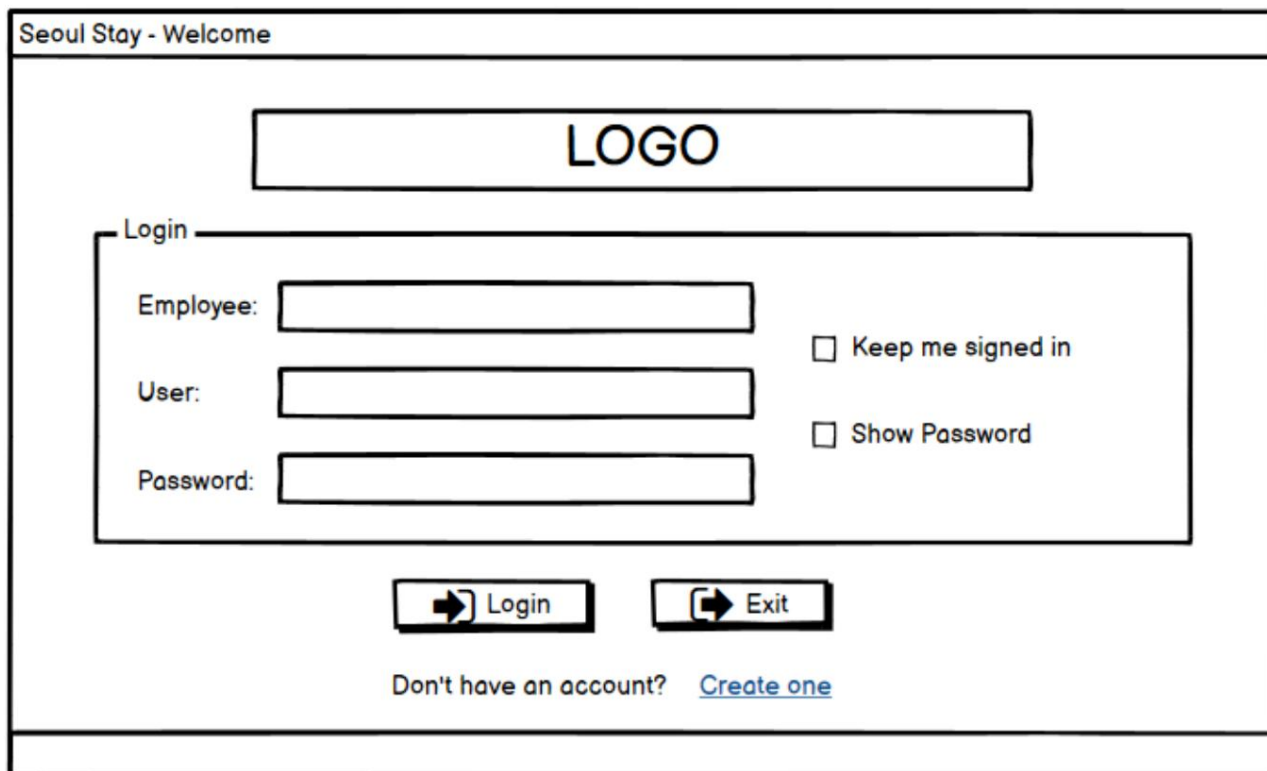
Conforme instruído pelos projetistas, a estrutura do banco de dados fornecida para o propósito desta seção não pode ser alterada. Isso se aplica à remoção de tabelas, adição ou exclusão de quaisquer campos nas tabelas ou alteração em seus tipos de dados.



Para ajudar a entender melhor o pensamento por trás da estrutura do banco de dados, os projetistas do banco de dados fornecem um Diagrama Entidade-Relacionamento (ERD). O diagrama incluído explica o modelo conceitual e representacional dos dados usados no banco de dados.

Como esta é a primeira vez que você trabalha com o conjunto de dados, os designers optaram por fornecer uma breve descrição de algumas das entidades usadas no banco de dados:

TIPO	TÍTULO	DESCRIÇÃO
 Mesa	Itens	Onde as informações sobre o imóvel ou listagem é armazenada.
 Campo	Endereço Aproximado	Inclui palavras-chave sobre o local e ajuda com o SEO e busca da listagem onde se pode procurar um determinado lugar por perto
 Mesa	Tipos de itens	Onde o de é armazenado. tipo de propriedade
 Mesa	Áreas	Onde são armazenadas informações sobre os diferentes subúrbios, distritos, regiões da cidade. ou áreas
 Mesa	Usuários	Onde as informações sobre os clientes que usam o são armazenadas. sistema
 Campo	FamilyCount	O número de familiares e amigos associados ao (para fins de reserva de conta) é armazenado.
 Mesa	UserTypes	Onde são armazenados os dados dos clientes que utilizam o sistema. tipos
 Mesa	Facilidades	Onde as informações sobre as comodidades disponíveis são armazenadas. são armazenadas as propriedades
 Mesa	ItemComodidades	Onde as comodidades fornecidas pelo anúncio ou propriedade são armazenados.
 Mesa	Atrações	Onde os dados sobre pontos de referência e atrações da cidade são armazenados.
 Mesa	ItemAtrações	Onde detalha a relação entre cada propriedade que a atração do ponto de ou listando para referência é armazenada. ou



1.3 Criar formulário de

login Este é o formulário inicial ao abrir o software. Os funcionários do call center precisam obter acesso ao sistema usando um formulário conforme a figura acima. Existem duas maneiras de acessar como proprietário de um imóvel:

- Funcionário (opcional): Se o nome de usuário do funcionário for preenchido, o campo de senha é verificado em relação à senha do funcionário, mas o cliente pode obter acesso ao painel e listagens do usuário inserido no campo de usuário.
- Usuário: Se o campo do funcionário for deixado em branco, o campo de senha será verificado em relação à senha do usuário e o painel de usuário para o usuário inserido será mostrado ao cliente.

Os funcionários do sistema não podem atuar como um usuário, seja um viajante ou um proprietário/gerente.

Aqui estão algumas das outras funcionalidades para o formulário:

- Coloque uma entrada no formulário com a legenda "Mostrar senha" que, quando selecionada, exibe o conteúdo oculto do campo de senha.
- Colocar um input no formulário denominado "Mantenha-me conectado" ou similar que ao ser selecionado faz com que após o login do cliente com sucesso, em visitas consecutivas seja direcionado para o formulário de gerenciamento conforme documentado na seção 1.5.
- O cliente pode escolher uma opção no formulário marcado "Create One" ou similar para se inscrever no sistema e criar uma conta conforme documentado no formulário 1.4.
- Após um login bem-sucedido, o usuário será direcionado para o formulário de gerenciamento conforme documentado na seção 1.5.

Seoul Stay - Create Account

Your Information

Username:
Male ☐ Female ☐

Full Name:
Number of Family Members:

Birthday:

Password:
Retype Password:

☐ I agree to the Terms and Conditions.
[View Terms and Conditions](#)

Register & login
Return login form

1.4 Formulário de criação de conta

Este formulário destina-se a novos usuários do sistema para se cadastrarem e registrarem suas credenciais. Aqui estão algumas das funcionalidades necessárias no formulário:

- Todos os campos do formulário precisam ser preenchidos ou verificados antes que o cliente possa enviá-lo. O cliente não pode registrar sua conta a menos que concorde com os termos e condições usando a caixa de seleção designada. • Coloque uma opção no formulário chamada "Visualizar Termos e Condições", onde o cliente poderá visualizar o arquivo "Terms.txt". O cliente só pode concordar com os termos depois de visualizá-lo pelo menos uma vez.
- Os campos de senha e redigitação de senha precisam ser verificados para ter um valor idêntico antes que possam ser submetidos. O comprimento da senha deve ter pelo menos cinco caracteres.
- Quando o cliente escolher a opção "Cadastre-se e faça login", o sistema verificará o banco de dados e, caso não haja duplicatas, os mesmos serão cadastrados e logados no sistema e direcionados para o formulário de gerenciamento documentado na seção 1.5.

Seoul Stay - Management

LOGO

I'm Traveler I'm Owner / Manager

Log out Exit

3 items found.

1.5 Formulário de gestão

Este é o principal formulário com o qual o cliente irá trabalhar. Nesta seção, você encontrará uma breve descrição das principais funcionalidades do formulário, seguida da descrição dos serviços que cada guia fornecerá:

- O botão "Sair" desconectará o usuário do sistema e os direcionará de volta ao formulário de login, conforme documentado na seção 1.3.
- O botão "Sair" fecha o aplicativo. • O texto na barra de status é controlado por cada uma das guias.

O cliente pode assumir o papel de proprietário/gerente ou de viajante. Eles podem optar por acessar as ferramentas disponíveis usando as duas guias na parte superior do formulário. Aqui está uma breve descrição do que cada um dos dois segmentos oferece:

- Viajante: é onde o cliente pode procurar e reservar (alugar) um imóvel para sua estadia • Proprietário/ administrador: é onde os locadores ou administradores podem oferecer seus imóveis para locação.

Abaixo você encontrará uma descrição detalhada das funcionalidades que cada um desses segmentos oferece:

I'm Traveler

I'm Owner / Manager

Title ▲	Capacity	Area	Type
White Swan	4	Seocho-gu	Private room
Red hut	1	Guro-gu	Entire place
Phoenix 38	1	Seocho-gu	Shared room

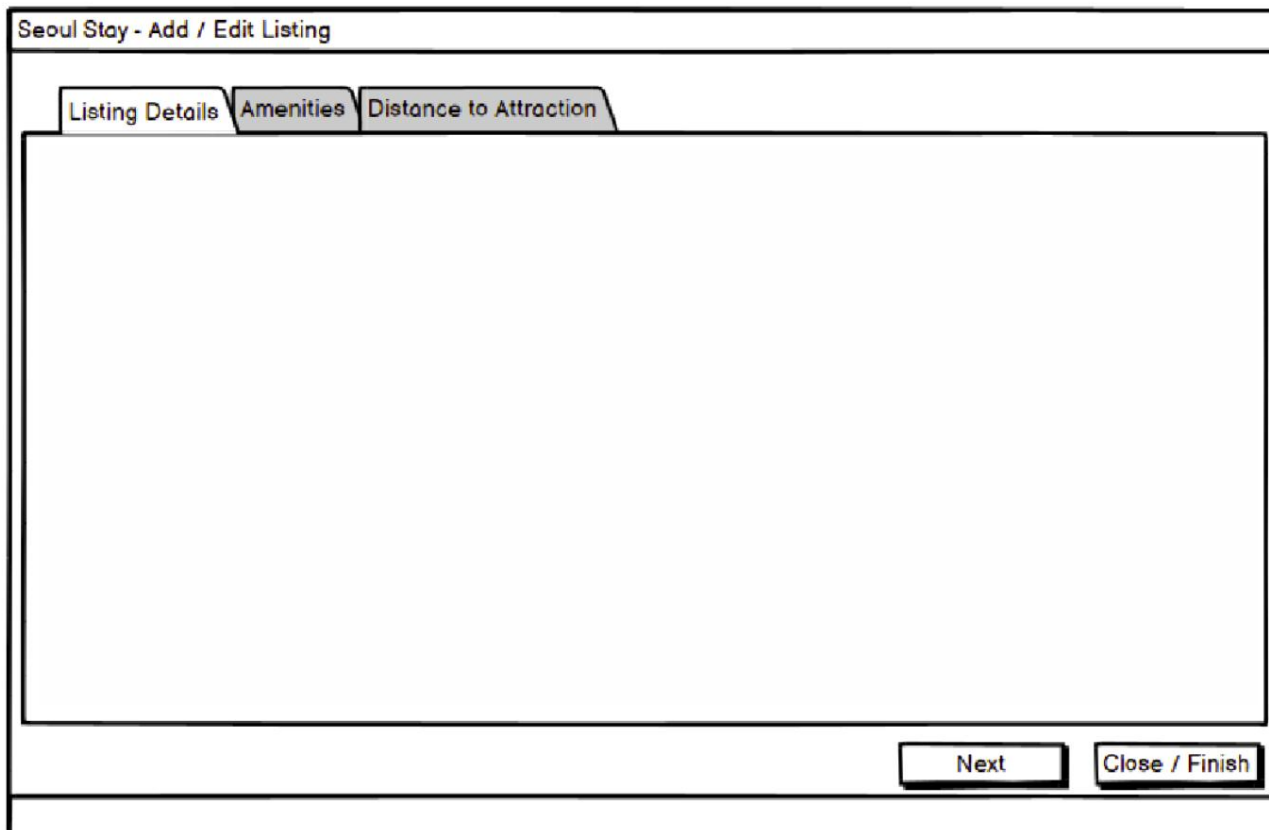
- **Aba Traveler:** Esta é a aba padrão mostrada ao abrir o formulário. Aqui estão algumas das funcionalidades do este segmento:
 - Uma caixa de pesquisa ajudará o cliente a procurar seu anúncio preferido usando o título da propriedade ou a área (subúrbios ou zonas) na cidade onde reside ou a proximidade de uma atração (a menos de um quilômetro de uma atração).
 - Os resultados da caixa de pesquisa serão exibidos em uma lista de grade em branco ou semelhante para os campos "Título", "Capacidade", "Área" e "Tipo" onde o cliente pode classificar seus resultados com base em cada um dos campos listados um por vez.
 - O número dos itens exibidos deve estar visível na barra de status do formulário principal.
 - O mecanismo de pesquisa é online, ou seja, a lista será atualizada constantemente à medida que os caracteres forem adicionado ou removido da caixa de pesquisa.

I'm Traveler

I'm Owner / Manager

Title ▲	Capacity	Area	Type	
Koe Kim	1	Seocho-gu	Private room	Edit Details
Red hut	1	Seocho-gu	Entire place	Edit Details

- **Aba Proprietário/Gerente:** Esta é a aba onde o cliente pode gerenciar seus anúncios. A seguir está uma lista de algumas das funcionalidades necessárias para este segmento:
 - O botão "Adicionar listagem" direcionará o cliente para o formulário adequado, conforme documentado na seção 1.6
 - É incluída uma lista de grade ou similar no segmento que exibirá os campos "Título", "Capacidade", "Área" e "Tipo" de todos os imóveis cadastrados ou listagens do usuário. O cliente deve ser capaz de classificar a lista com base em um dos campos da lista por vez.
 - Através da opção "Editar Detalhes" disponível para cada anúncio, o cliente será direcionado para o formulário 1.6 onde poderá visualizar e editar as especificidades de cada anúncio.
 - O número dos itens exibidos deve estar visível na barra de status do formulário principal.



1.6 Formulário Adicionar/

Editar Listagem Através deste formulário, o cliente pode realizar dois modos de operação no sistema. Nesta seção você encontrará uma breve descrição das características do formulário seguida da descrição da utilidade que cada aba oferece:

- O título do formulário mostrará "Adicionar listagem" se tiver sido aberto para adicionar uma nova listagem e "Editar listagem" seguido do título da listagem, se tiver sido chamado para editar os detalhes de uma listagem. • A

barra de navegação está na parte inferior e opera de forma diferente nos dois modos:

- Ao editar uma listagem, apenas um botão está disponível na parte inferior chamado "Fechar" que salva todas as alterações no formulário no banco de dados e fecha a janela. O cliente pode alternar entre diferentes guias conforme necessário.
- Ao adicionar uma nova listagem, coloque um botão na parte inferior do formulário chamado "Próximo" enquanto o cliente estiver na primeira guia e na segunda guia à esquerda. Quando todos os campos da aba ativa estiverem totalmente preenchidos, o botão os direciona para a próxima aba à sua direita. Coloque um segundo botão que diz "Cancelar" na primeira e na segunda abas e feche o formulário. A terceira aba da esquerda tem um botão rotulado como "Concluir" na parte inferior do formulário que armazena todas as informações preenchidas no formulário como um novo entrada no banco de dados. O cliente não pode voltar para nenhuma das guias anteriores à esquerda da guia ativa.

Listing Details
Amenities
Distance to Attraction

Type: Title:

Capacity: Number of Beds: Number of Bedrooms: Number of Bathrooms:

Approximate Address:

Exact Address:

Description:

Host Rules:

Reservation Time (Nights): Minimum: Maximum:

- **Detalhes da Listagem:** Esta aba é a primeira à esquerda e a aba inicial disponível para o cliente. Ele cobre o principal informações sobre uma listagem conforme descrito:

- O campo "Type" é um menu suspenso preenchido da tabela "ServiceTypes".
- Os campos "Capacidade", "Número de Leitos", "Número de Quartos" e "Número de Banheiros" precisam ter um valor maior que zero.
- O tempo de reserva "Mínimo" precisa ser um número diferente de zero, menor ou igual ao valor de "Máximo".

Listing Details
Amenities
Distance to Attraction

Choose Available Amenities:

Amenity	
Tv	<input checked="" type="checkbox"/>
Music Player	<input checked="" type="checkbox"/>
BBQ Grill	<input type="checkbox"/>
Smoke alarm	<input type="checkbox"/>
WIFI	<input checked="" type="checkbox"/>

- **Amenidades:** Esta aba listará todas as comodidades disponíveis no banco de dados para o cliente escolher e associar à listagem.

Item information

Amenities

Distance to Attraction

Specify the distance from each close by attraction and the time it takes to get to them:

Attraction ▲	Area	Distance (km)	On Foot (minutes)	By Car (minutes)
Attraction 1	Area 1	0.5	5	1
Attraction 2	Area 1	0.8	8	1
Attraction 3	Area 2	1.6	18	4
Attraction 4	Area 2	2.5	25	
Attraction 5	Area 2	3		
Attraction 6	Area 3			

- **Distância até o Atração:** Neste trecho o cliente terá a opção de especificar a distância do propriedade ou listagem de cada uma das atrações ou o tempo que os locatários levam para chegar até elas. A seguir estão algumas das características desta aba:
 - Todas as atrações do banco de dados, bem como a área em que residem, são listadas para o cliente.
 - O cliente precisa inserir a distância de pelo menos duas atrações antes que este segmento possa ser considerado como completo.
 - Inserir o tempo que leva tanto a pé quanto de carro é opcional.

1.7 Teste de unidade de gravação

O teste de unidade é uma etapa crucial no design e implementação de software. Isso não apenas melhora a eficiência e a eficácia do código, mas também torna o código mais robusto e reduz as regressões no desenvolvimento e manutenção futuros.

Unit Testing é uma metodologia de teste de código-fonte para sua adequação ao uso em produção. Começamos escrevendo testes de unidade criando vários casos de teste para verificar os comportamentos de uma unidade individual de código-fonte.

Neste segmento, os projetistas estão solicitando um teste de unidade para o método de registro do usuário no aplicativo produzido. Se um registro para um usuário for adicionado como resultado do teste, ele deverá ser removido imediatamente.

Desenvolva o teste de unidade usando o recurso de teste integrado em seu IDE.