

Plano de Teste do Sistema Figma

Última atualização: 11 de dezembro de 2025

Dados do Projeto

- **Nome do sistema:** Figma
- **Ambiente:** Web (Desktop)
- **Responsável:** Ana Flavia de Castro Segadilha da Silva
- **Objetivo do Plano:** Testar a funcionalidade das principais funções do Figma, garantindo que todos os casos testados funcionem conforme especificado neste documento.

1.1 Escopo

O escopo deste plano de teste cobre ações feitas no Figma Design, como:

- Criação e edição de arquivos;
- Manipulação de *frames* e objetos;
- Prototipação;
- Comentários;
- Movimentação e exclusão de arquivos;
- Compartilhamento de links.

Fora do Escopo

- Uso de *plugins* ou integrações externas;
- Funcionalidades de exportação;
- Outras ferramentas do Figma.

1.2 Estratégia de Teste

Os testes serão executados manualmente, utilizando casos de teste e declarando pré-condições, passos a passo e resultados esperados definidos para cada um deles.

2 Casos de Teste

Cada caso de teste possui pré-condições, resultados esperados e passos de execução detalhados. O plano contempla a criação, edição, prototipação e compartilhamento de arquivos de design, garantindo que o sistema se comporte conforme especificado.

2.1 Casos de Teste

ID	Objetivo	Pré-condições	Resultado Esperado
CT1	Criar um novo arquivo de design	Usuário autenticado, tela inicial carregada	Novo arquivo visível na lista de arquivos
CT2	Criar um novo <i>frame</i>	Usuário autenticado, Arquivo de design existente, Arquivo de design aberto	<i>Frame</i> criado corretamente
CT3	Prototipar interações	Usuário autenticado, Arquivo de design existente, Arquivo de design aberto, Ao menos dois <i>frames</i>	Interações aplicadas corretamente
CT4	Adicionar objeto no <i>frame</i>	Usuário autenticado, Arquivo de design existente, Arquivo de design aberto, Ao menos um <i>frame</i> criado	Objeto aparece no <i>frame</i>
CT5	Editar objeto no arquivo	Usuário autenticado, Arquivo de design existente, Arquivo de design aberto, Ao menos um objeto existente	Objeto alterado conforme propriedades escolhidas
CT6	Comentar em algum <i>frame</i> ou objeto	Usuário autenticado, Arquivo de design existente, Arquivo de design aberto, Ao menos um <i>frame</i> ou objeto existente selecionado	Comentário visível para todos usuários
CT7	Desenhar no arquivo	Usuário autenticado, Arquivo de design existente, Arquivo de design aberto	Desenho aparece corretamente no <i>canvas</i>
CT8	Compartilhar link para visualização	Usuário autenticado, Arquivo de design existente, Arquivo de design aberto	Link ou permissão de visualização funcionando
CT9	Mover arquivo para uma equipe	Usuário autenticado, Arquivo de design existente, Arquivo de design aberto	Arquivo movido para pasta da equipe correta
CT10	Deletar arquivo	Usuário autenticado, Arquivo de design existente, Arquivo de design aberto	Arquivo enviado para lixeira e deletado permanentemente

2.2 Casos de Teste Detalhados

2.2.1 CT1: Criar um novo arquivo de design

Pré-condições

- Usuário autenticado no Figma;
- Tela inicial carregada.

Passos a passo

1. Clique no botão *Design* na tela inicial (Figura 1);
2. Aguarde o carregamento do editor, e o arquivo será criado.

Resultado esperado:

O Figma cria um novo arquivo de design na lista de arquivos do usuário.

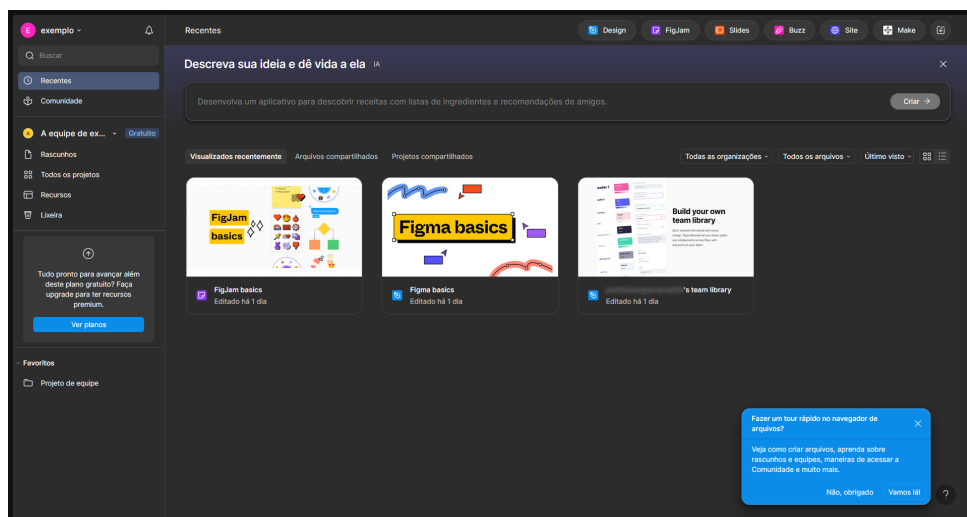


Figura 1: Tela inicial do Figma

2.2.2 CT2: Criar um novo *frame*

Pré-condições

- Usuário autenticado no Figma;
- Arquivo de design existe;
- Arquivo de design aberto.

Passos de execução

1. Clique no ícone de *Frame*;
2. Escolha um tamanho predefinido (ex.: iPhone 16);
3. Confirme a criação do *frame*.

Resultado esperado

O *frame* é criado corretamente e aparece no painel de camadas.

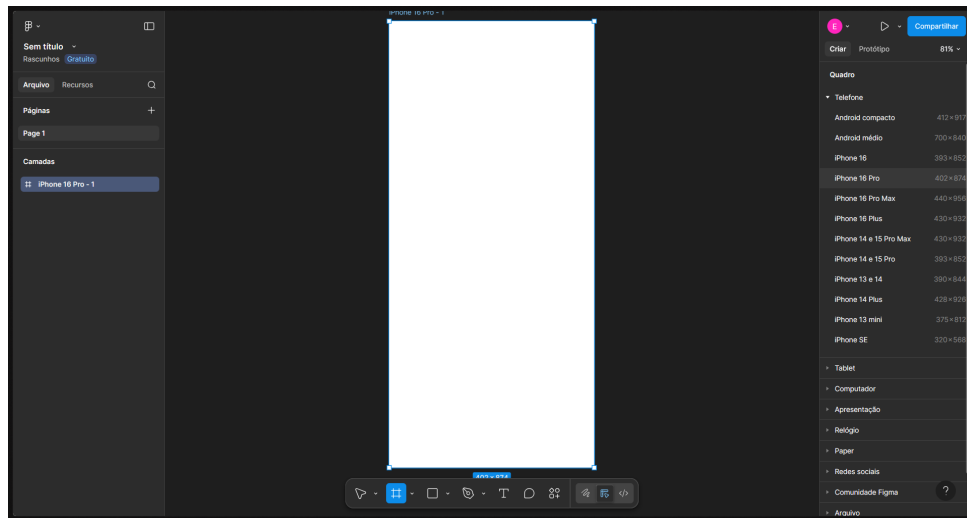


Figura 2: Criação de um *frame*

2.2.3 CT3: Prototipação de interações

Pré-condições

- Usuário autenticado no Figma;
- Arquivo de design existente;
- Arquivo de design aberto;
- Ao menos dois *frames* criados.

Passos de execução

1. Abra a aba *Protótipo*;
2. Clique no botão de interações;
3. Selecione gatilho, ação e destino;
4. Configure animação e comportamento no painel direito.

Resultado esperado

As interações são aplicadas corretamente e podem ser visualizadas no modo de pré-visualização do protótipo.

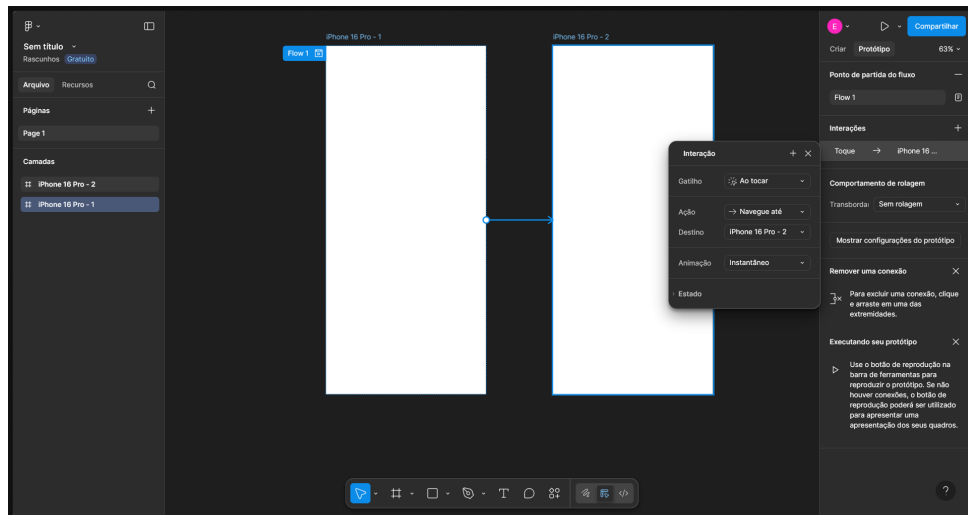


Figura 3: Criação de uma interação

2.2.4 CT4: Adicionar objeto no *frame*

Pré-condições

- Usuário autenticado no Figma;
- Arquivo de design existente;
- Arquivo de design aberto;
- Ao menos um *frame* existente.

Passos de execução

1. Clique no ícone de objeto;
2. Escolha o tipo de objeto (ex.: retângulo);
3. Confirme a criação do objeto no *frame*.

Resultado esperado

Objeto criado corretamente e visível no *frame*.

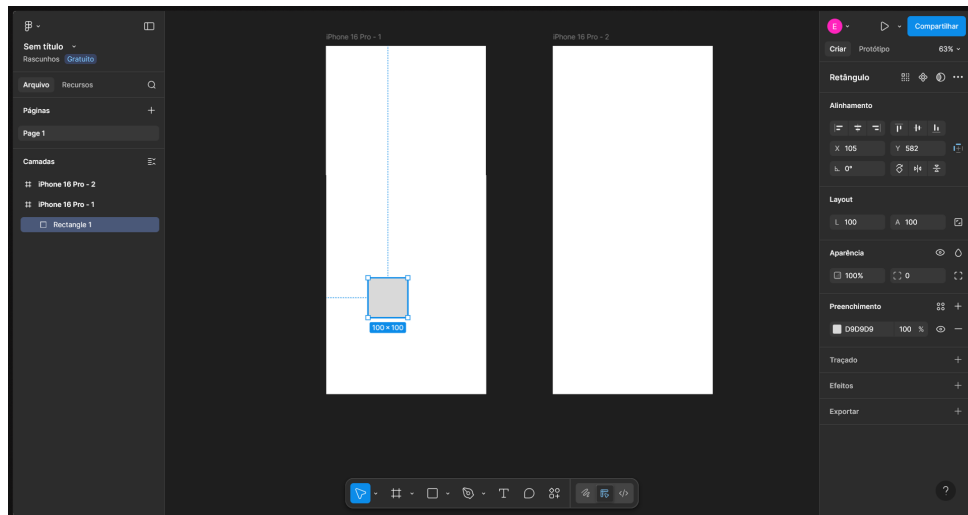


Figura 4: Criação de um objeto

2.2.5 CT5: Editar objeto no arquivo

Pré-condições

- Usuário autenticado no Figma;
- Arquivo de design existente;
- Arquivo de design aberto;
- Ao menos um objeto existente.

Passos de execução

1. Selecione o objeto;
2. Modifique propriedades (cor, tamanho, etc.);
3. Confirme alterações.

Resultado esperado

Objeto alterado conforme as propriedades escolhidas.

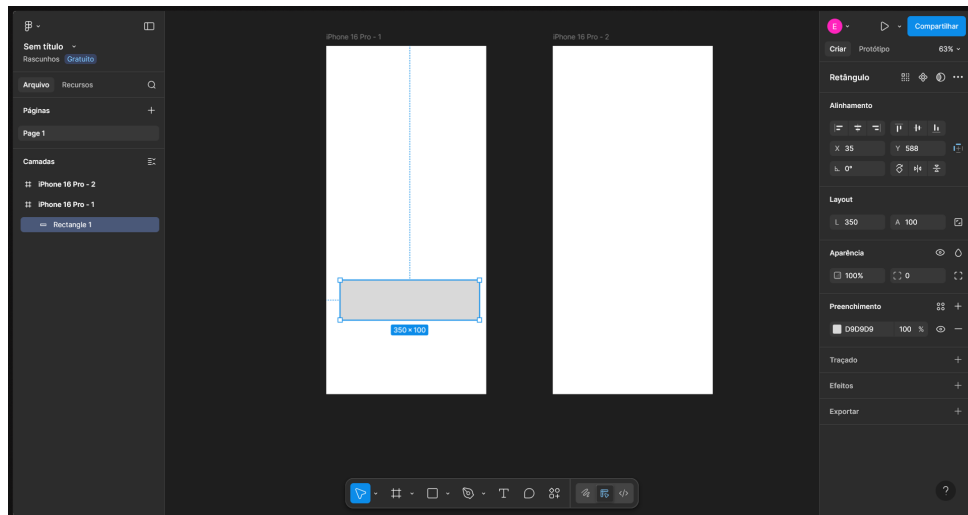


Figura 5: Edição de um objeto

2.2.6 CT6: Comentar em algum objeto

Pré-condições

- Usuário autenticado no Figma;
- Arquivo de design existente;
- Arquivo de design aberto;
- Ao menos um *frame* ou objeto existente.

Passos de execução

1. Clique no ícone de comentário;
2. Selecione o objeto;
3. Escreva e adicione o comentário.

Resultado esperado

Comentário visível para todos usuários com acesso ao arquivo.

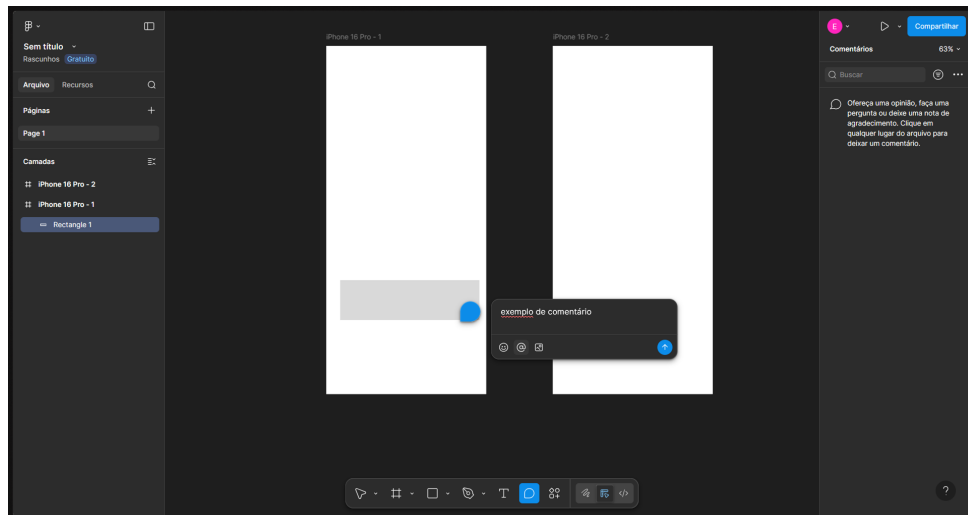


Figura 6: Criação de um *comentário*

2.2.7 CT7: Desenhar no arquivo

Pré-condições

- Usuário autenticado no Figma;
- Arquivo de design existente;
- Arquivo de design aberto.

Passos de execução

1. Clique na ferramenta de desenho;
2. Desenhe no *canvas*.

Resultado esperado

Desenhos aparecem corretamente no *canvas* como vetores.

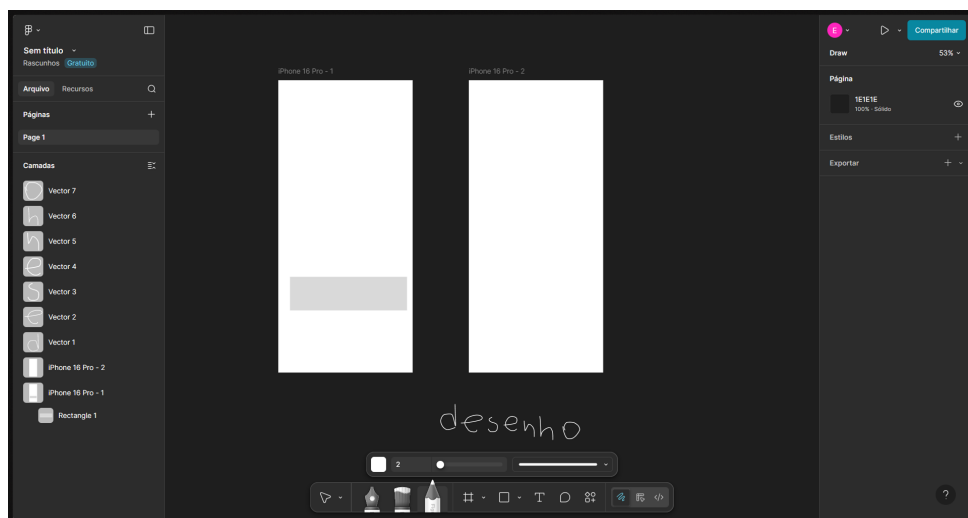


Figura 7: Desenho em forma de vetor

2.2.8 CT8: Compartilhar link para visualização

Pré-condições

- Usuário autenticado no Figma;
- Arquivo de design existente;
- Arquivo de design aberto.

Passos de execução

1. Clique em “Compartilhar”;
2. Escreva o e-mail para quem deseja compartilhar;
3. Escolha as permissões de acesso (Figura 8);
4. Aperte no botão "Convidar".

Resultado esperado

Arquivo compartilhado com sucesso, com as permissões corretas aplicadas e o novo usuário aparece na seção "quem tem acesso".

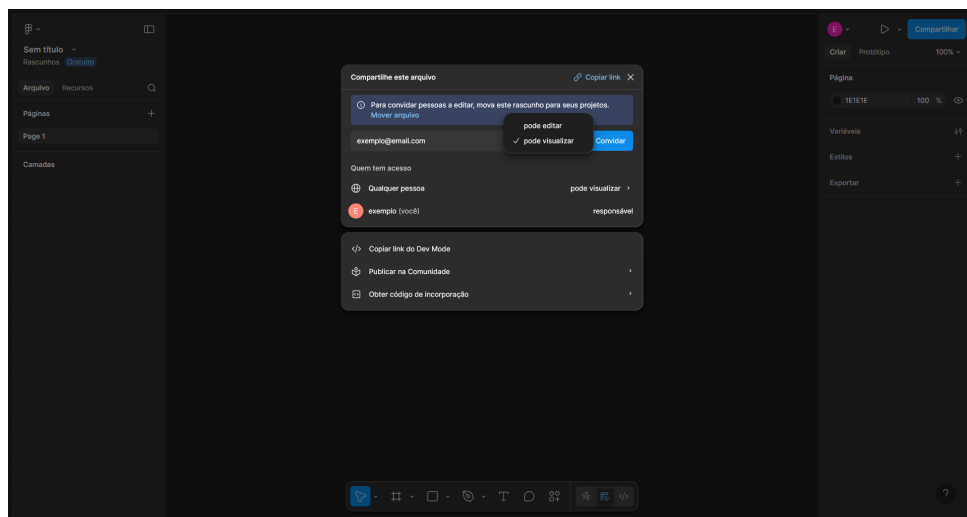


Figura 8: Compartilhamento de Arquivos

2.2.9 CT9: Mover arquivo para uma equipe

Pré-condições

- Usuário autenticado no Figma;
- Arquivo de design existente;
- Arquivo de design aberto.

Passos de execução

1. Abra menu de compartilhamento;
2. Clique em “Mover Arquivo” (Figura 8);

3. Selecione equipe de destino (Figura 9).

Resultado esperado

Arquivo transferido para equipe e visível para os membros.

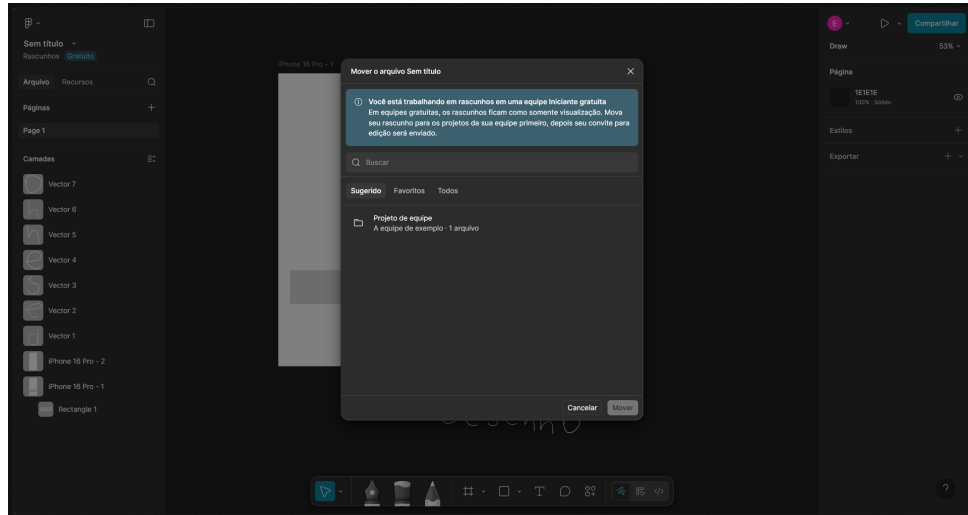


Figura 9: Menu de compartilhamento

2.2.10 CT10: Deletar arquivo

Pré-condições

- Usuário autenticado no Figma;
- Arquivo de design existente;
- Arquivo de design aberto.

Passos de execução

1. Selecione arquivo na tela inicial (Figura 1) e clique em “Mover para lixeira”;
2. Abra a aba "Lixeira" e selecione o arquivo novamente (Figura 10) para excluir permanentemente.

Resultado esperado

Arquivo removido e não pode ser recuperado.

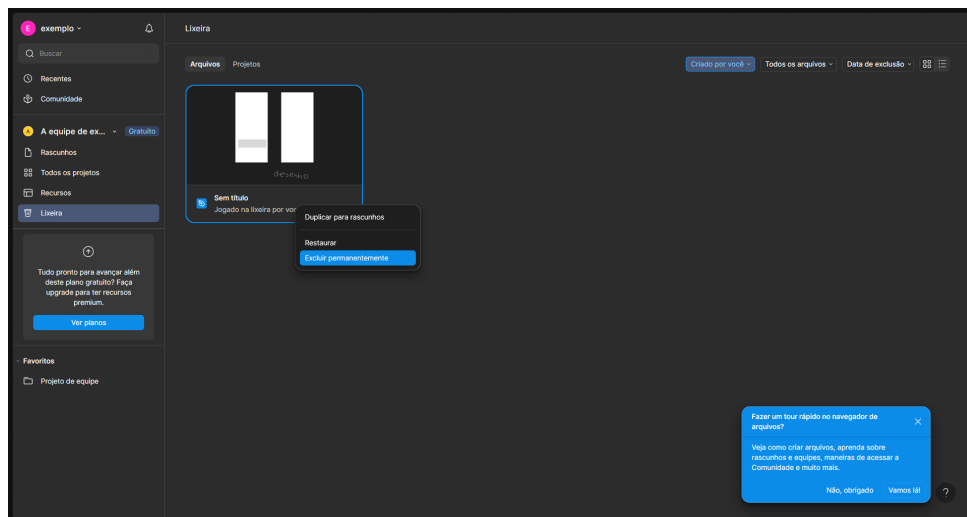


Figura 10: Menu da Lixeira