

Plano de Testes

SENAI-SP

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.....	5
4.1 SISTEMA.....	5
5. CRONOGRAMA	6

1. Introdução

1.1 Objetivos

Esse documento do Plano de Testes da plataforma 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 plataforma E-Players serão os testes de navegabilidade, verificando a interação do usuário com a plataforma:

1. Verificar o comportamento da funcionalidade de página Index e de Login.

2. Requisitos a Testar

A lista abaixo identifica aqueles itens (caso de uso, requisitos funcionais e não funcionais) que foram identificados como alvos de teste. Essa lista representa o que será testado.

2.1 Teste da página Index e Login

- Na página inicial da plataforma deve-se interagir com o campo de login, entrar com o usuário e senha de teste, e verificar o retorno da página, este deve retornar a página Index, sem anormalidades, dando a entender que o usuário está logado.

3. Estratégia de Teste

3.1 Tipos de Teste

Os tópicos abaixo são definidos como funções específicas que um usuário final do sistema é suposto de executar ao usar a aplicação, tais como adicionar ou modificar uma dada informação.

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

Essa seção apresenta os recursos recomendados para o projeto de teste, suas principais responsabilidades, e seus conhecimentos ou conjunto de habilidades.

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 para desenvolvimento dos Testes

5. Cronograma

Tarefa	Data de Início	Data de Término
Planejar Teste	04 / 01 /2023	04 / 01 /2023
Executar Teste	04 / 01 /2023	04 / 01 /2023
Avaliar Teste	04 / 01 /2023	04 / 01 /2023

Visualizar Viabilidade

Data	Versão	Descrição	Autor
04/01/2023	1.0	Especificar etapas, fluxo de eventos, cenários e casos de teste	Gabrielle de Auda Cardozo

Caso de Uso: Visualizar Viabilidade

- **Caso de fluxo básico:**
 - FB1 – O usuário abre a página Index do site.
 - FB2 – O usuário clica no campo de login.
 - FB3 – O usuário é enviado para a página de Login.
 - FB4 – O usuário clica no campo de e-mail.
 - FB5 – O usuário digita seu e-mail.
 - FB6 – O usuário clica no campo de senha.
 - FB7 – O usuário digita sua senha.
 - FB8 – O usuário clica no botão de “Fazer Login”.
 - FB9 – O usuário é enviado para página Index logado.

- **Caso de fluxo alternativo 1:**

- FA1.1 – O usuário abre a página Index do site.
- FA1.2 – O usuário clica no campo de login.
- FA1.3 – O usuário é enviado para a página de Login.
- FA1.4 – O usuário clica no campo de e-mail.
- FA1.5 – O usuário digita seu e-mail.
- FA1.6 – O usuário clica no botão login.
- FA1.7 – Mensagem “Email e senha são obrigatórios.” aparece.

- **Caso de fluxo alternativo 2:**

- FA2.1 – O usuário abre a página Index do site.
- FA2.2 – O usuário clica no campo de login.
- FA2.3 – O usuário é enviado para a página de Login.
- FA2.4 – O usuário clica no campo de senha.
- FA2.5 – O usuário digita sua senha.
- FA2.6 – O usuário clica no botão login.
- FA2.7 – Mensagem “Email e senha são obrigatórios.” aparece.

- **Caso de fluxo alternativo 3:**

- FA3.1 – O usuário abre a página Index do site.
- FA3.2 – O usuário clica no campo de login.
- FA3.3 – O usuário é enviado para a página de Login.
- FA3.4 – O usuário clica no campo de e-mail.
- FA3.5 – O usuário digita seu e-mail errado.
- FA3.6 – O usuário clica no campo de senha.
- FA3.7 – O usuário digita sua senha.
- FA3.8 – O usuário clica no botão de “Fazer Login”.
- FA3.9 – Mensagem “Usuário incorreto” aparece.

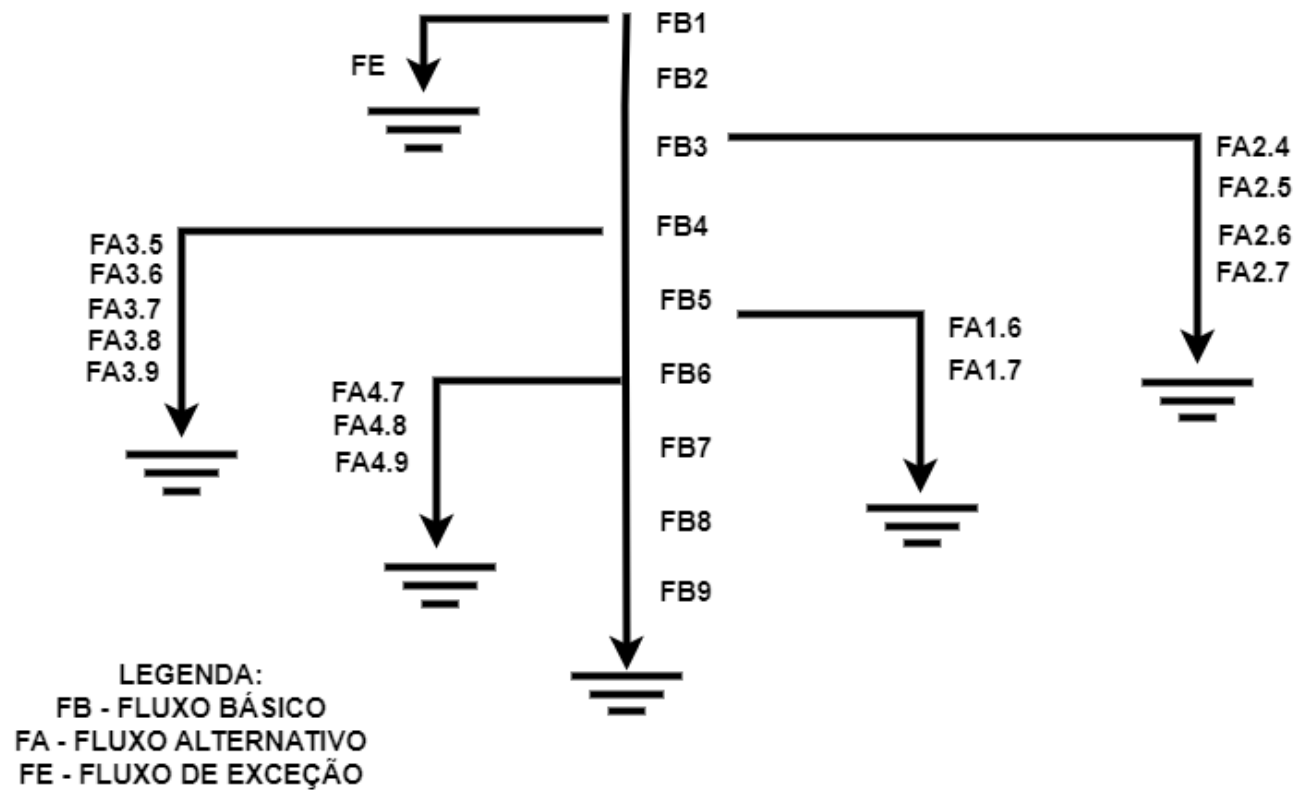
- **Caso de fluxo alternativo 4:**

- FA4.1 – O usuário abre a página Index do site.
- FA4.2 – O usuário clica no campo de login.
- FA4.3 – O usuário é enviado para a página de Login.
- FA4.4 – O usuário clica no campo de e-mail.
- FA4.5 – O usuário digita seu e-mail.
- FA4.6 – O usuário clica no campo de senha.
- FA4.7 – O usuário digita sua senha errada.
- FA4.8 – O usuário clica no botão de “Fazer Login”.
- FA4.9 – Mensagem “Senha incorreta” aparece.

- **Caso de exceção:**

- FE – Servidor inacessível.

1ª Etapa – Levantamento dos fluxos de evento:



2ª Etapa - Definição dos cenários de teste:

CENÁRIO	FLUXO
Cenário 1	FB1 - FB9
Cenário 2	FB5/FA1.9
Cenário 3	FB3/FA2.7
Cenário 4	FB4/FA3.9
Cenário 5	FB6/FA4.9
Cenário 6	FE

3ª Etapa - Definição da tabela de casos de teste:

CENÁRIO	CASO DE TESTE	ENTRADAS	RESULTADOS ESPERADOS
CENÁRIO 1	CT1	Entrar no site	Exibir tela principal do site.
	CT2	Clicar em login	Enviar para a página de login.
	CT3	Clicar no campo de digitação do email.	Mostar campo de digitação em destaque e atualizado a cada letra digitada.
	CT4	Clicar no campo de senha.	Mostar campo de digitação em destaque e atualizado a cada letra digitada.
	CT5	Clicar no botão “Fazer Login”	Enviar usuário para a pagina Index do site, dando a entender que o usuário está logado.
CENÁRIO 2	CT 6	Usuário clica no botão “Fazer Login” sem ter digitado email ou senha.	Exibir na tela mensagem “Email e senha são obrigatórios”
CENÁRIO 3	CT7	Usuário digita apenas o email e clica no botão “Fazer Login”	Exibir na tela mensagem “Email e senha são obrigatórios”

CENÁRIO 4	CT8	Usuário digita apenas a senha e clica no botão “Fazer Login”	Exibir na tela mensagem “Email e senha são obrigatórios”
CENÁRIO 5	CT9	Usuário digita email errado, senha correta, e clica no botão “Fazer Login”	Exibir na tela mensagem “Usuário incorreto”
CENÁRIO 6	CT10	Usuário digita email correto, senha errada, e clica no botão “Fazer Login”	Exibir na tela mensagem “Senha incorreta”
CENÁRIO 7	CT11	Usuário entra no site E-Players	Exibir na tela uma mensagem informando que o servidor está inacessível no momento.