

UC11 - Atividade Online 2

Plano de Teste

Helena Albino de Souza

[Introdução](#)

[Objetivo](#)

[Escopo](#)

[Recursos que serão utilizados](#)

[Elementos que serão testados](#)

[Caso de Teste](#)

[Desenho do teste](#)

[Resultados do teste](#)

Introdução

Objetivo

Esse plano de teste tem como objetivo:

1. Levantar todos os passos necessários para testar a tela de login site GameMania de forma automatizada;
2. Discriminar todos os elementos que deverão ser testados;
3. Listar todos os recursos que serão utilizados e
4. Apresentar os resultados dos testes realizados e correções necessárias.

Escopo

O teste será realizado no site GameMania, ainda não publicado na web. A funcionalidade testada será a tela de login, com três tentativas alternando entre login/senha corretos e incorretos. Os testes serão automatizados e seus resultados serão analisados por uma pessoa especializada, responsável por apresentar as correções necessárias caso caibam à situação.

Recursos que serão utilizados

Para a realização dos testes devemos configurar todo o ambiente de teste com as ferramentas corretas. Para este teste utilizaremos:

- Navegador Chrome versão 101
- Eclipse
- JDK-18
- Apache Maven
- WebDriver

Elementos que serão testados

O elemento testado neste planejamento é o formulário de login da GameMania, apresentado na figura abaixo:

A captura de tela mostra a interface de login do site GameMania. No topo, há uma barra azul com o logo 'GameMania' e um menu de navegação com links para Home, Lançamentos, Consoles, Computador, Games, Acessórios, Comunidade e Minha conta. À direita da barra, há uma barra de busca com o texto 'O que você procura?' e um botão 'Buscar'. Abaixo, o formulário 'Acesso do cliente' é exibido em um fundo azul escuro. O formulário contém dois campos de entrada: 'E-mail' com o placeholder 'Seu e-mail cadastrado' e 'Senha' com o placeholder 'Sua senha'. Abaixo dos campos, há um botão 'Entrar' em um retângulo laranja. Na base do formulário, há dois links: 'Esqueci minha senha' e 'Não possui conta? Cadastre-se agora'. Na parte inferior da página, há uma barra azul com quatro colunas de links: 'GameMania' (Quem somos, Trabalhe conosco), 'Minha conta' (Meus pedidos, Meu cadastro, Meu carrinho), 'Categorias' (Lançamentos, Consoles, Computador, Games, Acessórios) e 'Termos e condições' (Política de privacidade). À direita da barra, há ícones para redes sociais (Instagram, YouTube, Facebook).

Caso de Teste

Identificador	TesteLoginGameMania
Item de teste	Campo de busca da home do site
Procedimentos	<ol style="list-style-type: none">1. Selecionar o campo de e-mail2. Digitar o valor "heleninha@email.com" no campo (válido)3. Selecionar o campo de senha4. Digitar o valor "senhaum" no campo (inválido)5. Clicar no botão "Entrar"6. Selecionar o campo de e-mail7. Apagar o conteúdo anterior8. Digitar o valor "heleninha@email.com" no campo (válido)9. Selecionar o campo de senha10. Apagar o conteúdo anterior11. Digitar o valor "outrasenha" no campo (inválido)12. Clicar no botão "Entrar"13. Selecionar o campo de e-mail14. Apagar o conteúdo anterior15. Digitar o valor "heleninha@email.com" no campo (válido)16. Selecionar o campo de senha17. Apagar o conteúdo anterior18. Digitar o valor "senhaerrada" no campo (inválido)19. Clicar no botão "Entrar"20. Selecionar o campo de e-mail21. Apagar o conteúdo anterior22. Digitar o valor "heleninha@email.com" no campo (válido)23. Selecionar o campo de senha24. Apagar o conteúdo anterior25. Digitar o valor "abelhinha123" no campo (válido)26. Clicar no botão "Entrar"
Especificações de saída	Após o procedimento, a tela deve mudar para a home, pois apenas a última combinação e-mail e senha colocados é válida. Nos outros resultados, devem aparecer mensagens de erro.
Ambiente necessário	Google Chrome atuando junto a Eclipse, JDK, Maven e WebDriver

Desenho do teste

```
1 package gamemania;
2
3 import java.util.concurrent.TimeUnit;
4
5 import org.junit.Before;
6 import org.junit.Test;
7 import org.openqa.selenium.By;
8 import org.openqa.selenium.WebDriver;
9 import org.openqa.selenium.WebElement;
10 import org.openqa.selenium.chrome.ChromeDriver;
11
12 public class TesteLoginGameMania {
13     private WebDriver driver;
14
15     @Before
16     public void abrirNavegador() {
17         System.setProperty("webdriver.chrome.driver", "C:\\Arquivos de Programas\\chromedriver\\chromedriver.exe");
18         driver = new ChromeDriver();
19     }
20
21     @Test
22     public void testeNavegador() {
23         driver.get("http://localhost:4200/login");
24         driver.manage().timeouts().implicitlyWait(3, TimeUnit.SECONDS);
25
26         WebElement inputEmail = driver.findElement(By.id("email"));
27         WebElement inputSenha = driver.findElement(By.id("password"));
28         WebElement botaoLogin = driver.findElement(By.id("submit"));
29
30
31
32         String[] listaSenhas = {"senhaum", "outrasenha", "senhaerrada", "abelhinhal23"};
33         for(int tentativas = 0; tentativas < listaSenhas.length; tentativas++) {
34             try {
35                 inputEmail.clear();
36                 inputSenha.clear();
37
38                 inputEmail.sendKeys("heleninha@email.com");
39
40                 inputSenha.sendKeys(listaSenhas[tentativas]);
41                 botaoLogin.click();
42
43                 Thread.sleep(3000);
44             } catch (InterruptedException e) {
45                 e.printStackTrace();
46             }
47         }
48     }
49 }
50
```

Resultados do teste

Todas as três primeiras tentativas deram os resultados esperados (senha incorreta) e a última finalizou com senha correta, com redirecionamento de página, realizando o login do usuário.