

Plano de testes

GAME MANIA

Henrique Araújo Monteiro

1. Modelo

Nome do sistema a ser testado: **GAME MANIA**

2. Introdução

A aplicação a ser testada é um e-commerce de jogos da loja GAME MANIA, no qual são comercializados consoles, acessórios, jogos entre outros.

2.1 Objetivos

Esse documento do Plano de Testes da plataforma GAME MANIA, compõe 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.

2.2 Escopo

Os testes serão realizados no site GAME MANIA, e visa aferir a navegabilidade, de modo a verificar a interação do usuário com a plataforma.

Serão testadas as seguintes funções do sistema:

- Verificar o comportamento da funcionalidade de login.

3. Requisitos de teste

O teste visa a interação com a função de login, no qual serão inseridos os dados de acesso (e-mail e senha). Espera-se como resposta que sejam validados os dados quando forem digitados corretamente. Entretanto, quando for digitado a senha incorreta, o sistema deverá retornar uma mensagem de “Usuário e/ou senha incorretos!”.

4. Estratégia de teste

Teste da funcionalidade de busca

Objetivo do teste:	Verificar o seguinte: <ul style="list-style-type: none">• Garantir a funcionalidade apropriada da função de login, incluindo navegação, entrada de dados e retorno das requisições, sem apresentar nenhum erro.
Técnica:	Simularemos a interação do usuário com o sistema, utilizando a ferramenta selenium, para executar um login válido para verificar o seguinte: <ul style="list-style-type: none">▪ Os resultados esperados ocorrem quando dados válidos são usados, validando-os e retornando à página inicial.

5. Ferramentas

Para realização dos testes serão utilizadas as seguintes ferramentas:

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

6. Equipe

Membros

Henrique Araújo Monteiro

7. Sistema

Recursos usados

Código automatizado de teste	Java, Selenium e JUnit
Repositório de Teste	1 PC

8. Cronograma

Descrição	Início	Término
Planejamento	11/01/2022	12/01/2022
Execução de testes	13/01/2022	14/01/2022
Avaliação	15/01/2022	16/01/2022