**Plano de Teste**

Site Game Mania –

Página de Login

**Índice:**

**1. Resumo.................................................................................................3**

**2. Introdução.............................................................................................3**

2.1 Introdução.................................................................................................3

2.2 Objetivos...................................................................................................3

**3. Escopo Geral..........................................................................................4**

3.1 Elementos que serão testados..................................................................4

3.2 Requisitos de testes..................................................................................4

**4. Estratégia de Testes...............................................................................5**

4.1 Técnica......................................................................................................5

4.2 Explicação Detalhada................................................................................5

4.3 Recursos Utilizados...................................................................................6

4.3.1 Ferramentas..................................................................................6

4.3.2 Sistema..........................................................................................6

**5. Cronograma das Atividades...................................................................7**

**6. Responsáveis.........................................................................................7**

**7. Normas e Referências Utilizadas............................................................8**

**1. Resumo**

Esse documento tem por objetivo testar a funcionalidade da página de login do site da Game Mania, através da técnica de teste funcional (caixa-preta) com o auxílio de softwares como a linguagem Java, o Eclipse IDE, entre outras ferramentas que serão apresentadas e melhor descritas na seção de “**Recursos Utilizados**”, seguindo a ordem de planejamento descrita neste mesmo documento.

**2. Introdução**

**2.1 Introdução:**

O site da Game Mania tem como objetivo divulgar produtos, serviços e informações com relação ao mundo da tecnologia e, em especial, do universo gamer. Atualmente, o site ainda está em desenvolvimento com o auxílio do framework Angular, o que o faz ainda não estar liberado para o público geral, e com isso, para sua visualização, é necessário possuir o projeto e rodá-lo no ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) Visual Studio Code (VSC) com o Angular (algumas ferramentas extras serão necessárias). Para mais informações e para adquirir o projeto, acesse <https://github.com/ig-nunes/PFS-UC10-ER>.

**2.2 Objetivos:**

Esse documento de Plano de Teste 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.

**3. Escopo Geral**

Os testes que serão realizados na plataforma do Game Mania poderão ser visualizados em um navegador no link “<http://localhost:4200/login>“, gerado pelo Angular através da utilização dos comandos em dois terminais do VSC “ng serve”, servindo para abrir um servidor para visualização, e “json-server db.json -m ./node\_modules/json-server-authon-server-auth” para simular um banco de dados que possui os dados de login dos usuários (para mais informações, acesse “<https://angular.io/cli/serve>” e “<https://www.npmjs.com/package/json-server-auth>”). Na página de login serão testados os campos de entrada de e-mail e senha, o botão “Fazer Login”, as mensagens de sucesso e falha referentes às tentativas de se fazer login e o funcionamento do sistema, verificando a interação do usuário com a plataforma.

**3.1 Elementos que serão testados:**

* Página de login (campos de entrada de e-mail e senha e botão “Fazer Login”).

**3.2 Requisitos de testes:**

Será considerado como aprovado sem erros o(s) seguinte(s) fluxo(s) de teste(s):

* O usuário abrir a página de login do Game Mania (“atualmente na porta <http://localhost:4200/login> ), clicar no campo de e-mail, inserir o e-mail “igor@email.com” (e-mail válido), clicar no campo de senha, inserir a senha “senha” (senha válida) e clicar no botão de fazer login, fazendo com que o sistema retorne com uma mensagem de login realizado com sucesso;
* O usuário abrir a página de login do Game Mania (“atualmente na porta <http://localhost:4200/login> ), clicar no campo de e-mail, inserir o e-mail “outro@email.com” (e-mail inválido), clicar no campo de senha, inserir a senha “senha” (senha inválida para o usuário em questão) e clicar no botão de fazer login, fazendo com que o sistema retorne com uma mensagem de erro;
* O usuário abrir a página de login do Game Mania (“atualmente na porta <http://localhost:4200/login> ), clicar no campo de e-mail, inserir o e-mail “igor@email.com” (e-mail válido), clicar no campo de senha, inserir a senha “outro” (senha inválida) e clicar no botão de fazer login, fazendo com que o sistema retorne com uma mensagem de erro.

**4. Estratégia de Testes**

**4.1 Técnica:**

Será utilizada a técnica funcional (caixa-preta) para o teste da funcionalidade dos componentes escolhidos. Serão analisados o fluxo e a conclusão do teste para verificar se ocorrerá ou não alguma anormalidade durante o processo com o auxílio de um projeto de automação na linguagem Java e algumas ferramentas que visará simular o uso do sistema pelo usuário final.

**4.2 Explicação detalhada:**

Inicialmente, a automação abrirá a página de login do site da Game Mania e inserirá os conteúdos “igor@email.com” no campo de e-mail, “senha” no campo de senha e, em seguida, a automação irá clicar no botão “Fazer Login”, simulando a interação de um usuário com a interface do site. Após isso, se o sistema não apresentar erros, deverá mostrar uma mensagem de sucesso na tentativa de login.

Após a conclusão da primeira parte, a automação irá inserir os conteúdos “outro@email.com” no campo de e-mail, “senha” no campo de senha e em seguida, clicar no botão “Fazer Login”. Com isso, deverá ser apresentada uma mensagem de falha na tentativa de se fazer login.

Em seguida, a automação irá inserir os conteúdos “igor@email.com” no campo de e-mail, “outro” no campo de senha e em seguida, clicar no botão “Fazer Login”. Novamente, uma mensagem de erro na tentativa de se fazer login será apresentada.

Por fim, a automação inserirá novamente os conteúdos da parte inicial, ou seja: “igor@email.com“ no campo de e-mail e “senha” no campo de senha, fazendo com que o sistema, mais uma vez, mostre uma mensagem de login bem sucedido. Durante o período de teste, o processo estará sendo analisado pelo responsável em questão. Para explicação do passo a passo do teste e obter mais detalhes, procurar o documento “Caso de Testes”.

**4.3 Recursos utilizados:**

Essa seção tem como objetivo apresentar as ferramentas e tecnologias utilizadas na realização do planejamento, execução e avaliação do teste. Note que aqui não são apresentadas as ferramentas necessárias para rodar a aplicação no framework Angular, mas apenas as ferramentas utilizadas para o teste.

**4.3.1 Ferramentas:**

As seguintes ferramentas são utilizadas nesse projeto:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Ferramenta** | **Proprietário** |
| **Planejamento de Teste** | Microsoft Office Word | Microsoft |
| **Desenho de Teste** | Eclipse IDE | Eclipse Foundation |
| **Execução de Teste** | Java (JDK 11) | Oracle |

**4.3.2 Sistema:**

A tabela a seguir mostra as condições do computador utilizado e alguns complementos necessários para a realização do projeto:

|  |  |
| --- | --- |
| **Sistema** | **Complementos** |
| Sistema operacional Windows 10 com processador Intel Core i7, memória RAM de 16GB e 512GB de armazenamento SSD. | Além das ferramentas citadas na seção anterior, foram importadas as bibliotecas Selenium e JUnit e instalados o gerenciador de dependências Apache Maven e o ChromeDriver (para utilização do recurso WebDriver do Selenium) |

**5. Cronograma das atividades**

A tabela a seguir mostra o cronograma para realização das atividades:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tarefa** | **Data de Início** | **Data de Término** |
| Planejar Teste | 20/02/2022 | 22/02/2022 |
| Executar Teste | 23/02/2022 | 23/02/2022 |
| Avaliar Teste | 24/02/2022 | 25/02/2022 |

**6. Responsáveis**

Os responsáveis pelo planejamento, execução e avaliação do teste, além de demais possíveis alterações e adaptações será a equipe:

|  |  |
| --- | --- |
| **Representante** | Igor dos Santos Nunes |
| **Descrição** | Responsável pelo planejamento, execução e avaliação do teste |
| **Tipo de Formação** | Graduando em Engenharia da Computação e Programador Full-Stack. |
| **Responsabilidade** | Testar a funcionalidade do componente escolhido, além de garantir integridade do teste, deste documento e dos outros relatórios advindos do projeto. |
| **Envolvimento** | Dedicado integralmente ao projeto. |

**7. Normas e Referências utilizadas**

A equipe responsável por esse projeto utilizou como base a norma IEEE 829 (2008) para a confecção do planejamento do mesmo e deste documento e seguiu o formato de modelo referência de plano de teste da IBM (disponível no seguinte link: <https://www.ibm.com/docs/pt-br/elm/6.0?topic=sections-test-plan-template-reference> ), sendo possível a existência de alterações e adaptações para a montagem do projeto.