



CURSO PROGRAMADOR FULLSTACK
SENAI EAD

JOELMA REGINA SILVA

PLANO E CASO DE TESTES - GAMEMANIA

Salvador

2022

SUMÁRIO

| | |
|--|----------|
| 1. INTRODUÇÃO | 2 |
| 1.1 Objetivos | 2 |
| 1.2 Escopo | 2 |
| 2. REQUISITOS A TESTAR | 3 |
| 2.1 Verificar a funcionalidade do redirecionamento do cliente para a página de login ao clicar no link da homepage | 3 |
| 2.2 Verificar as validações dos campos de login, e consulta à API de dados dos usuários | 3 |
| 2.3 Verificar se a página retorna a mensagem de erro de login ou de sucesso no login | 3 |
| 2.4 Verificar se o site faz o redirecionamento do usuário após a inserção de e-mail e senha válidos de usuários | 4 |
| 3. ESTRATÉGIA DE TESTE | 5 |
| 3.1 Tipos de teste | 5 |
| 3.1.1 <i>Teste de interface do usuário</i> | 5 |
| 3.2 Ferramentas | 5 |
| 4. RECURSOS | 6 |
| 4.1 Sistema | 6 |
| 5. TÉCNICA | 7 |
| 6. CRONOGRAMA | 8 |

1. INTRODUÇÃO

1.1 Objetivos:

Este documento do Plano de Testes do Curso "Programador FullStack" do Senai, tem os seguintes objetivos:

- Identificar informações do projeto existentes, unidades a serem testadas e os requisitos necessários para a execução dos testes;
- Listar os requisitos a testar recomendados;
- Descrever as estratégias de teste que a serem empregadas;
- Listar os recursos utilizados no teste;
- Descrever os elementos resultantes dos testes.

1.2 Escopo:

Os testes serão realizados no site do Game Mania (Angular), executados localmente. O teste realizado nesta atividade foi o teste de navegabilidade na Home Page do site e teste de login na página de Login, verificando a interação do usuário com a plataforma e resposta do site à respectiva interação do usuário:

- 1.1 Verificar a funcionalidade do redirecionamento do cliente para à página de login ao clicar no link da homepage;
- 1.2 Verificar as validações dos campos de login, e consulta à API de dados dos usuários;
- 1.3 Verificar se a página retorna a mensagens de erro ou de sucesso no login para o usuário;
- 1.4 Verificar se o site faz o redirecionamento do usuário após a inserção de e-mail e senha válidos de usuários cadastrados.

2. REQUISITOS A TESTAR

A lista abaixo identifica os itens – use cases, requisitos funcionais e não funcionais – que serão os alvos do teste:

2.1 Verificar a funcionalidade do redirecionamento do cliente para à página de login ao clicar no link da homepage:

- ✓ Na página inicial do site, deve-se clicar no menu da página inicial do site e o link deverá redirecionar o usuário para a página de login do usuário.

2.2 Verificar as validações dos campos de login, e consulta à API de dados dos usuários:

- ✓ À inserção de entradas no campo de login e senha, o site precisa fazer consulta à API responsável pelo Login para que esta faça consulta aos dados presente na planilha de banco de dados de usuários cadastrados no site.

2.3 Verificar se a página retorna a mensagens de erro ou de sucesso no login para o usuário:

- ✓ Verificar se o site retorna as mensagens de erro ou sucesso de login configuradas na implementação do front-end do site, abaixo explicitadas:
 - Senha incorreta: Quando o usuário digita um e-mail cadastrado, porém com uma senha incorreta em relação ao e-mail digitado;
 - Usuário não está cadastrado: Quando o e-mail digitado não corresponde a nenhum usuário do banco de dados;
 - Senha muito curta: Quando o usuário digita uma senha com menos de 4 caracteres;
 - Atenção! Os campos de e-mail e senha não podem estar vazios: Quando o usuário clica em “Enviar”, com os inputs vazios.
 - Formato de e-mail digitado é inválido: Quando é digitado um e-mail de formato inválido (sem a presença do “@”);
 - “Login realizado com sucesso!”: Quando o usuário digita e-mail e senhas válidas de usuários cadastrados no banco de dados do site.

2.4 Verificar se o site faz o redirecionamento do usuário após a inserção de e-mail e senha válidos de usuários cadastrados:

- ✓ Verificar se após a inserção de e-mail e senhas válidos de usuários cadastrados no site, ocorre o redirecionamento do usuário para a página especificada pelo desenvolvedor.

3. ESTRATÉGIA DE TESTE

3.1 Tipos de teste:

Os tópicos abaixo são definidos como funções específicas que um usuário final do sistema executaria ao navegar pelo website, tais como adicionar, modificar e validar determinadas informações.

3.1.1 Teste da Interface do Usuário:

| | |
|----------------------------------|---|
| Objetivo do Teste: | <p>Verificar o seguinte:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ A navegação através dos alvos de teste acontece como o esperado, sem apresentar erros ou mal funcionamentos; ✓ Objetos e características da janela, tais como menus, tamanho, posição, estado, validação e foco conformam-se aos padrões; ✓ Verificar o funcionamento e respostas do site à interação com a página de login. |
| Técnicas: | <ul style="list-style-type: none"> • Interação com a o menu na homepage para redirecionamento para a página de login; • Inserção de dados no campo de e-mail e senha; • Envio dos dados para consulta à API. |
| Critérios de Finalização: | <ul style="list-style-type: none"> • É verificado se cada janela permanece consistente e dentro dos padrões aceitáveis; • Verificar se o site realiza as validações dos campos, consulta à API e retorna as mensagens de erro ou login com sucesso; • Verificar se o site redireciona o usuário após o login. |

3.2 Ferramentas:

As ferramentas abaixo elencadas, serão as utilizadas na elaboração e execução deste projeto:

| Etapas: | Ferramentas: | Proprietário: |
|-----------------------|-----------------------|----------------------|
| Planejamento de Teste | Microsoft Office Word | Microsoft |
| Desenho de teste | Eclipse IDE | Eclipse Foundation |
| Execução de Teste | Java | Oracle |

4. RECURSOS

Elencados aqui estão os recursos recomendados para o projeto de teste, suas principais responsabilidades e seus conhecimentos ou conjuntos de habilidades necessárias para a sua execução.

1.1 Sistema:

A tabela a seguir descreve os recursos do sistema para a execução do projeto de teste:

| Recursos do Sistema: |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Código automatizador do Teste• Java JDK 1.8 com Selenium e jUnit• Ferramenta de Automação – Apache Maven• WebDriver do navegador em uso (Neste caso WebDriver do Chrome) |
| Repositório de testes <ul style="list-style-type: none">1 PC ou notebook;1 PC ou notebook para desenvolvimentos dos Testes |

5. TÉCNICA

Será utilizado o teste funcional (caixa preta) onde o código será estruturado a partir da visão do usuário, objetivando testar dados de entradas e de saídas do sistema, cliques, navegabilidade e usabilidade. O resultado obtido, permitirá assim identificar os erros presentes nas funcionalidades testadas, tais como problemas de interface, acesso á bancos de dados externos, validação dos campos e resposta da página às solicitações realizadas pelo usuário.

6. CRONOGRAMA

| Tarefa | Data de início | Data de término |
|----------------|----------------|-----------------|
| Planejar teste | 24/01/2022 | 25/01/2022 |
| Executar Teste | 25/01/2022 | 25/01/2022 |
| Avaliar Teste | 25/01/2022 | 25/01/2022 |