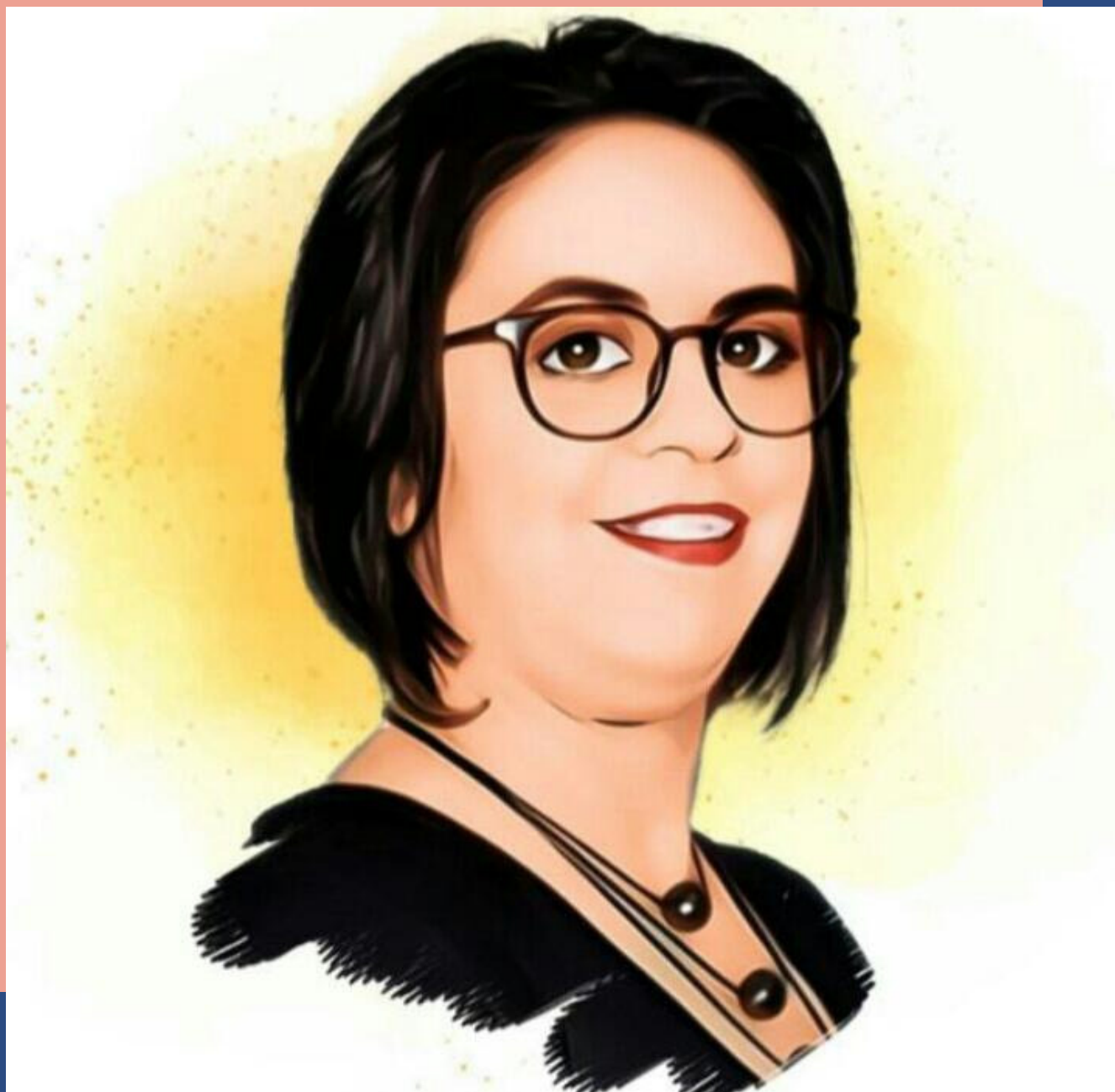


# MindSet de um QA - Ponto de Partida



## Leude Roure

 [leude.roure@gmail.com](mailto:leude.roure@gmail.com)

 [www.linkedin.com/in/leude-roure](http://www.linkedin.com/in/leude-roure)

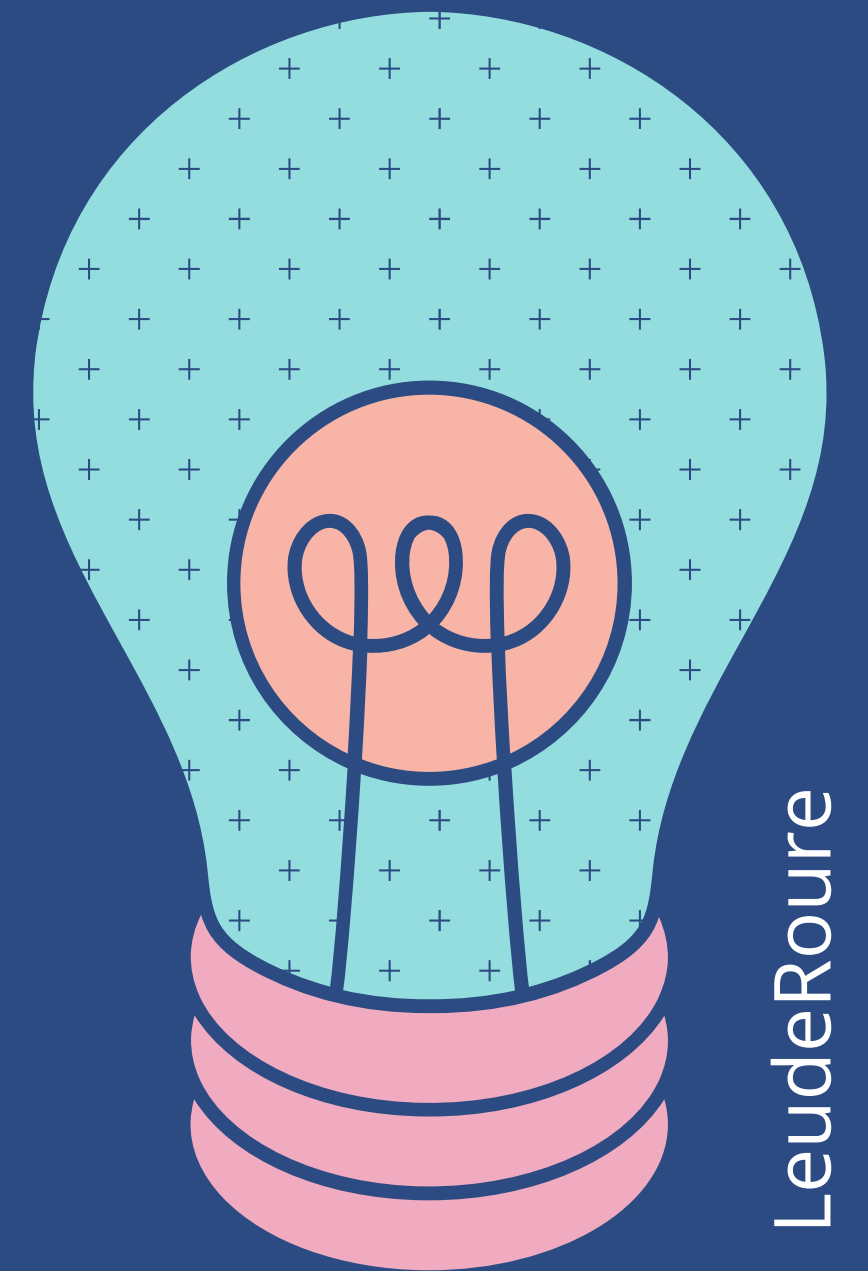
 [@leuderoure](https://www.instagram.com/leuderoure)

Não compartilhe. Deu muito trabalho fazer, honre isso. Passe meu contato caso alguém queira o material, fiz justamente para ajudar quem quer entrar e não sabe como. Aqui tem tudo o que uma pessoa que está iniciando precisa saber. Inclusive, foi com muito menos do que há nesse material, que eu entrei.

Voaaaa QA's



**QA** Pensadores no processo de desenvolvimento que, juntamente com o time busca evidenciar a necessidade do usuário final, prezando pela qualidade em todo o processo, de modo a antecipar comportamentos inesperados.

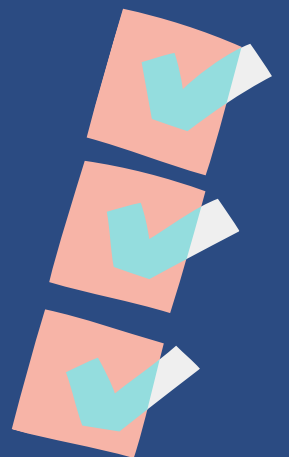


LeudeRoure

MINHA DEFINIÇÃO DO QUE É SER QA, POR TUDO O QUE ENTENDI ATÉ AQUI

# FARÁ PARTE

- *Conhecer a fundo o PRODUTO e a REGRA do que deverá ser testado;*
- *Criar um plano que alcance maior cobertura dentro do tempo e do que foi requerido;*
- *Testar de forma a descobrir problemas que ameacem o valor do produto (Risco);*
- *Sempre ser detalhista e ir a fundo;*
- *Ser crítico com relação ao produto e processo - fazer sempre a pergunta correta;*
- *Coletar as evidências e saber reportar os Bugs e problemas encontrados;*
- *Fornecer feedback ao time, gestor;*
- *Priorizar o face-a-face.*





# COMUNICAÇÃO

SE COMUNICAR BEM  
É FUNDAMENTAL

"VOCÊ FAZ PARTE DE UM TIME"

- SABER EVIDENCIAR O ERRO E EXPOR ISSO
- SABER CLASSIFICAR A COMPLEXIDADE DA ATIVIDADE EXECUTADA
- TUDO DEVE LEVAR A SOLUÇÃO DO PROBLEMA

HÁ UM OBJETIVO COMUM

Por isso não alimente batalhas,  
ênfatize os benefícios.

SEJA OBJETIVO E FACTUAL

Fundamente seus argumentos em  
dados, evidências...

CONFIRME

Sempre confirmando se o outro  
entendeu, ou se você mesmo  
entendeu



# QUALIDADE PRECISA

**FAZER PARTE DA CULTURA  
DO TIME COMO UM TODO**

**VOCÊ DIRECIONA, AJUDA**





# TESTAR É

O processo que consiste em todas as atividades do ciclo de vida, tanto estáticas quanto dinâmicas relacionadas ao Planejamento, Preparação e Avaliação de produtos de Software e produtos de trabalho/serviço, para determinar se satisfazem os requisitos especificados (\*) e se são adequados à sua finalidade evidenciando o usuário final (\*) assim como detectar e reportar defeitos.

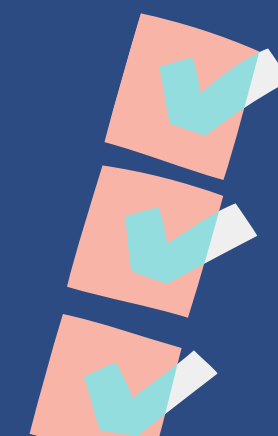
## VALIDAÇÃO & VERIFICAÇÃO

- **VERIFICAR** se o software atende aos requisitos funcionais e não funcionais especificados.

**Estamos construindo o produto da maneira correta?**

- **VALIDAR** se o sistema atende as expectativas e necessidades do cliente.

**Estamos construindo o produto correto?**



# VALIDAÇÃO E VERIFICAÇÃO

## VALIDAÇÃO

Estamos construindo  
o produto certo?

SE SATISFAZ OS REQUISITOS  
PARA ELE ESPECIFICADOS

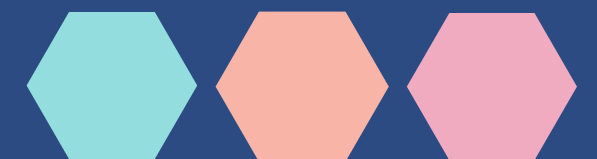
68%

85%

## VERIFICAÇÃO

Estamos construindo  
certo o produto?

SATISFAZEM AS  
CONDIÇÕES IMPOSTAS





## PRODUTO

# CONHECER A FUNDO O QUE SE TESTA

VOCÊ É O QUE MAIS CONHECERÁ AQUILO QUE SEU TIME ESTÁ DESENVOLVENDO  
POIS VOCÊ PRECISARÁ TESTAR CADA FLUXO, CADA PONTO DO SISTEMA

## CLIENTE

SÃO TODAS AS PESSOAS  
IMPACTADAS PELO PRODUTO

- MAPEAR QUEM SÃO
- QUAIS EXPECTATIVAS
- GOOGLE ANALYTICS

É uma ferramenta para se entender  
o comportamento do usuário

## CONHECER

- Regras de Negócio
- Requisitos Funcionais
- Requisitos não Funcionais
- Histórias de Usuário





## PRODUTO

# CONHECER A FUNDO O QUE SE TESTA

**VOCÊ PRECISA ENTENDER O PRODUTO QUE ESTÁ SENDO CRIADO. ABSORVER E REVELAR OS PONTOS RELACIONADOS DO PRODUTO DE MODO QUE TODOS TAMBÉM ENTENDAM.**

**VOCÊ COLABORA SOB A PERSPECTIVA DE QUALIDADE DESDE O INÍCIO DO PROCESSO NAS REUNIÕES INICIAIS E NAS TAREFAS CATALOGADAS PARA A SPRINT.**



**TODOS:** é uma tela de LOGIN e uma tela de cadastro de PRODUTO



**QA:**

Quantos produtos? Existem categorias diferentes? O produto tem valor? As pessoas podem se logar quantas vezes quiser? Qualquer pessoa pode se logar? Dentro do Login precisa da senha? A senha expira? Se errar 3 vezes?

# REGRAS DE NEGÓCIO para “vender coco na praia”:

- O coco somente será entregue ao cliente que realizar o pagamento.
- Somente serão aceitos pagamentos em dinheiro vivo. Não serão aceitos cartões de crédito, cartão de débito ou cheque.
- Clientes que comprarem 4 cocos ganharão um coco de graça. Esta promoção não terá data para término.
- Quando a caixa de isopor (onde ficam os cocos) ficar sem gelo o vendedor deverá parar, abastecer a caixa com gelo e somente aí continuar a vender.
- O vendedor deverá portar ferramenta que permita furar o buraco no coco para que o cliente possa bebê-lo. Esta ferramenta não pode ser cortante nem serrilhada nas bordas.
- O vendedor deverá portar canudinho e fornecê-lo ao cliente ao entregar-lhe o coco, para que o cliente possa bebê-lo. Sempre deverá oferecer o canudinho, mas deverá abri-lo após o cliente aceitar recebe-lo, pois se o cliente não quiser, uma vez não aberto o canudinho (não tirado o plástico), não haverá desperdício deste material.



## COMO FAZER





# REQUISITOS FUNCIONAIS :

- Processar venda de coco.
- Aplicar promoções vigentes na realização da venda.
- Calcular quantidade de gelo conforme o tamanho da caixa de isopor.
- Calcular quantidade de canudinhos para a quantidade de cocos contidas na caixa de isopor.
- Incluir desconto padrão na venda de cocos.

## O QUE É NECESSÁRIO



COM ESSE CONHECIMENTO  
VOCÊ JÁ PODE PARTIR ADIANTE

e TOMAR VÁRIOS CAMINHOS



AGORA: DEPENDE MUITO DA  
EQUIPE QUE VOCÊ ESTIVER  
INSERIDO, MAS EM SUMA,  
APRENDA UM POUCO DE  
TUDO AGORA:



QUANDO DIGO  
QUE DEPENDE DA  
EQUIPE, É PORQUE  
CADA UM ADOITARÁ  
UMA METODOLOGIA  
ESPECÍFICA

CASCATA

**\*CASCÁGIL**

*não é nem um nem o outro*

**ÁGIL**

*em adaptação  
maduro*

INDEPENDENTE DISSO:

**CASCATA**

**\*CASCÁGIL**

*mistura dos 2*

**ÁGIL**

**DANCE**  
**CONFORME A**  
**MÚSICA**





# AGORA QUE CONHECE A METODOLOGIA ÁGIL



TÁ NA HORA DE ENTENDER  
COMO FUNCIONA O TIME



## O Cliente - Dono do Negócio - Stakeholders

Stakeholders - o termo significa parte interessada. stakeholders. Podem ser: colaboradores; clientes; fornecedores; acionistas.



## P.O. - Product Owner

A tradução para Product Owner é, literalmente, "dono do produto". O PO, em linhas gerais, representa os interesses de stakeholders (no sentido de agregar valor ao negócio), define funcionalidades do produto e faz a gestão do backlog, priorizando tarefas segundo métodos ágeis, como o Scrum.



## P.M. - Product Management

É o Gerente de produto - Ele trabalha na interseção entre negócios, marketing e planejando e controlando todas as etapas e equipes envolvidas, do desenvolvimento à implementação de produtos para usuários



## TECH LEAD (muitas empresas tem)



## QA - Tester (Manual e/ou Automatizados)



Time Dev de UX - UI (Design)



Time Dev de FRONT-END



Time Dev de BACK-END



Time Dev de API



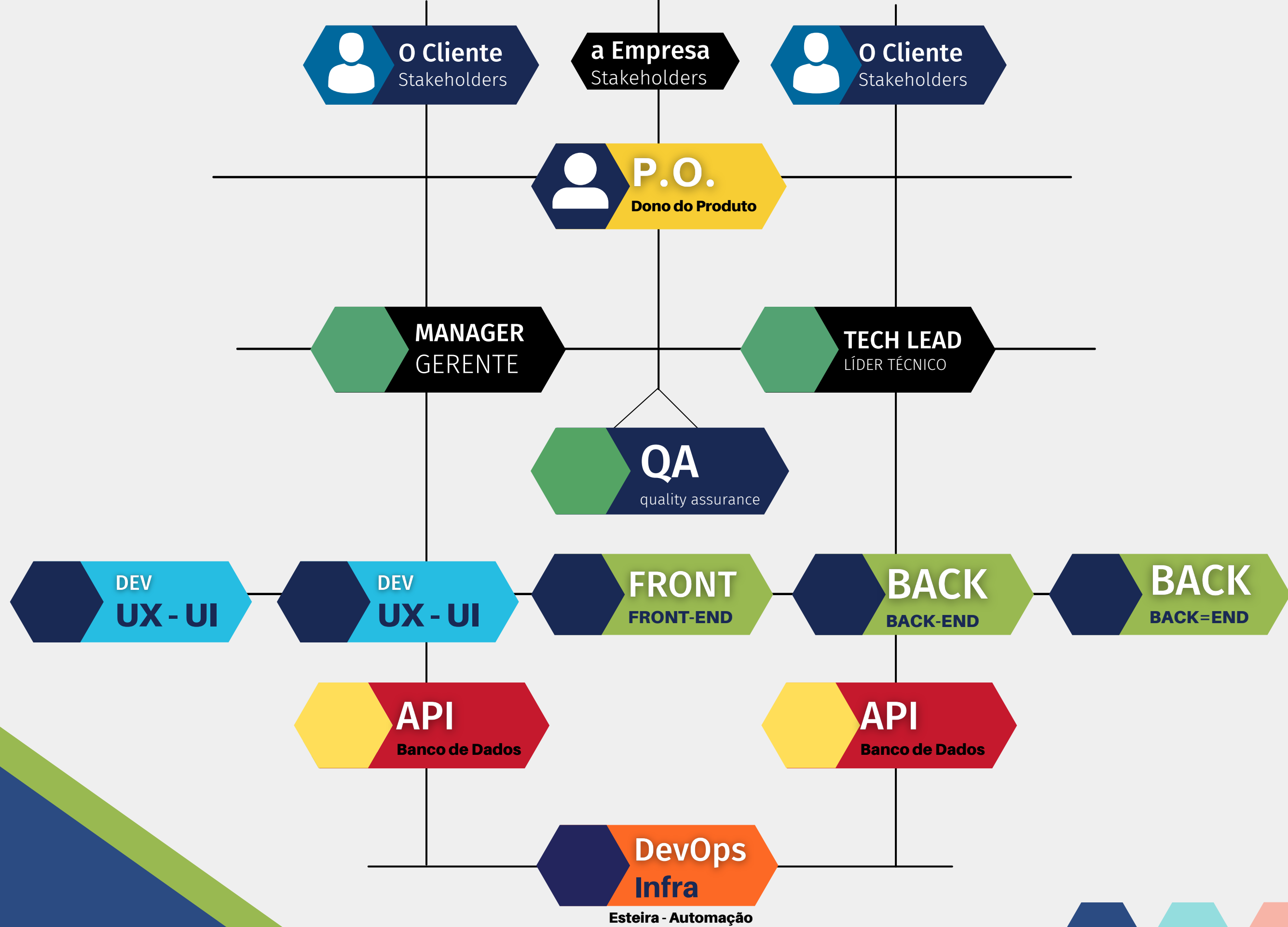
Time Dev de DEVOPS \*

{ fullstack

o DevOps é uma prática por causa da entrega contínua. Daí a pipeline CI/CD gerenciado por equipes de desenvolvimento nessa área.

\*essa é uma noção básica a partir do meu time, lembrando que pode variar de uma empresa para outra

# O TIME DE SOFTWARE



Leude QA



# PLANEJAMENTO DE TESTES

**TÁ NA HORA DE VOCÊ PARAR E PENSAR**  
e desenvolver ideias sobre o que, e como testar

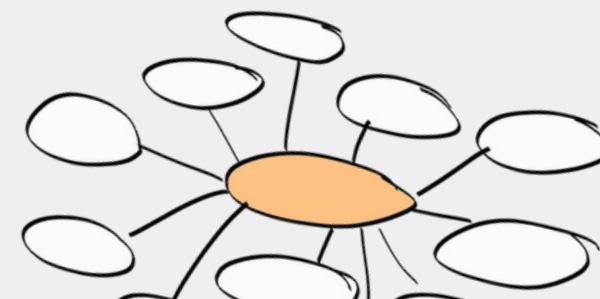
- O que pretendemos testar;
- Quando iremos testar;
- Como iremos testar

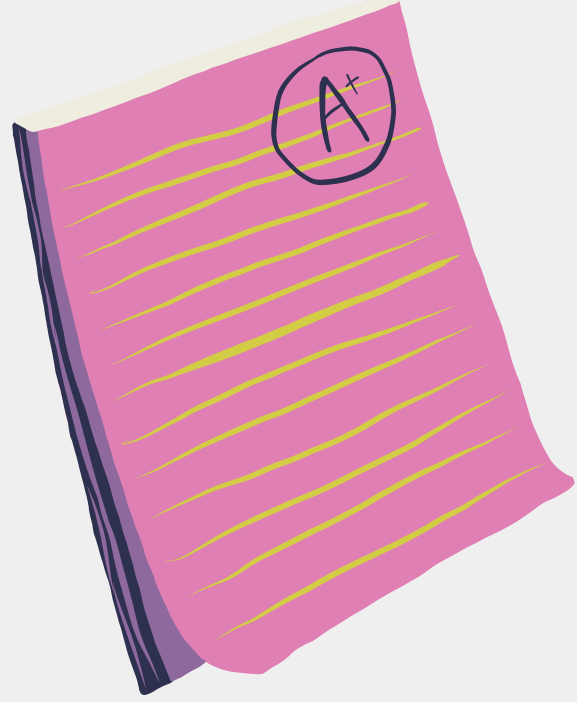
Você pensará nos cenários possíveis, de modo a antecipar comportamentos inesperados, o importante é a adaptatividade, flexibilidade e sobretudo a qualidade em todo o processo

**NESSA HORA DE PENSAR NOS TESTES  
VOCÊ É LIVRE E PODERÁ USAR PARA O SEU PLANEJAMENTO:**

✓ Excel, ✓ Rascunhos, ✓ Mindmaps, ✓ Fluxogramas, ✓ txt...

**Pense, Explore, Conheça  
aquilo a ser testado**





# PLANEJAMENTO



Quem define o que é importante é o cliente (PO)

\* daqui a pouco a gente fala sobre ele

**A tarefa de elaboração de testes e planejamento é coberta por :**

- REQUISITOS, AS REGRAS de NEGÓCIO | CRITÉRIOS DE ACEITE
- O QUE ESTÁ SENDO FALADO NAS REUNIÕES (TIME)
- VOCÊ TAMBÉM TEM OS PROTÓTIPOS DO PESSOAL DE UX

Outro ponto importante é que:

**É IMPOSSÍVEL TESTAR TODAS AS POSSIBILIDADES**  
A ideia aqui é empregar múltiplas técnicas e estratégias  
para "lapidar" e aumentar a cobertura dos testes.





# CENÁRIOS DE TESTES

GERADOS A PARTIR DOS REQUISITOS  
DE ACORDO COM A REGRA DE NEGÓCIO  
OU ATRAVÉS DA EXPERIÊNCIA

PRECISA TER A IDEIA DO QUE DEVE SER TESTADO  
- SEM DETALHAMENTO -  
O CAMINHO OU SITUAÇÃO A SER TESTADA

apenas uma interpretação

**DO QUE PRECISA TESTAR**

não é regra: mas o Cenário pode ser o título de um caso de teste





# CENÁRIOS DE TESTES

SEM TANTO DETALHAMENTO



## GERA OS CASOS DE TESTE

quando CABE dentro do time

TEVE A: INTERPRETAÇÃO DOS REQUISITOS FUNCIONAIS  
HISTÓRIAS DE USUÁRIO - CRITÉRIOS DE ACEITE

Pra converter isso em Casos de testes executáveis



É impossível testar todos os cenários, então você faz uso de:

### • TÉCNICAS DE TESTE SERVEM PARA GARANTIR MAIOR COBERTURA NOS TESTES

PARTIÇÃO DE EQUIVALÊNCIA

1

O valor testado dentro daquela partição garante a cobertura

VALOR LIMITE

2

Testa os valores limites de uma funcionalidade

TABELA DE DECISÃO

3

Quando existem mais de uma variável de entrada que podem ser combinadas

TRANSIÇÃO DE ESTADOS

4

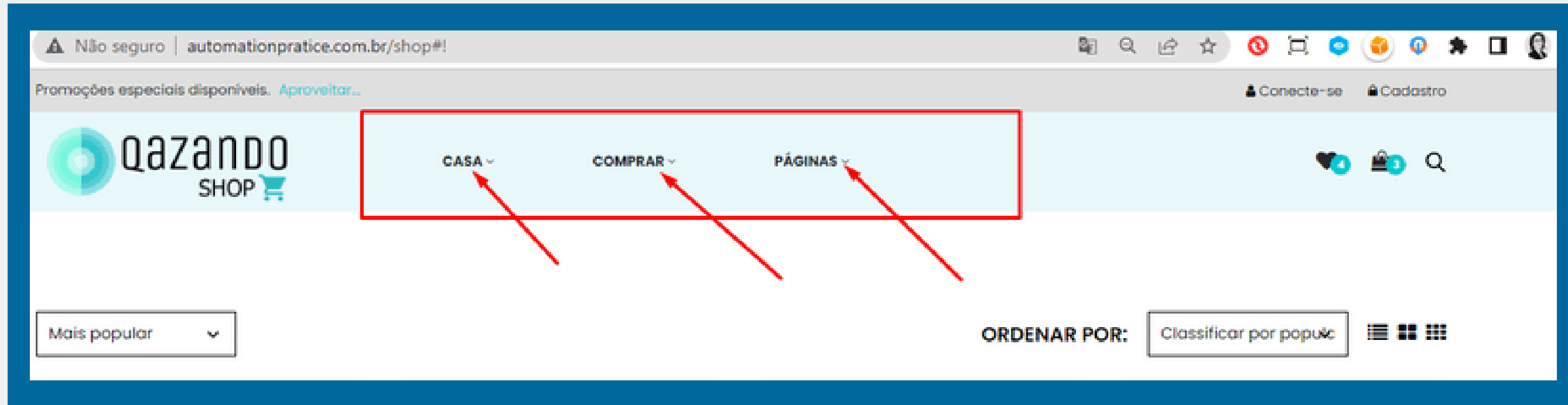
Quando aspectos do sistema podem ser descritos usando a transição de um estado para outro

ESTES SÃO TESTES

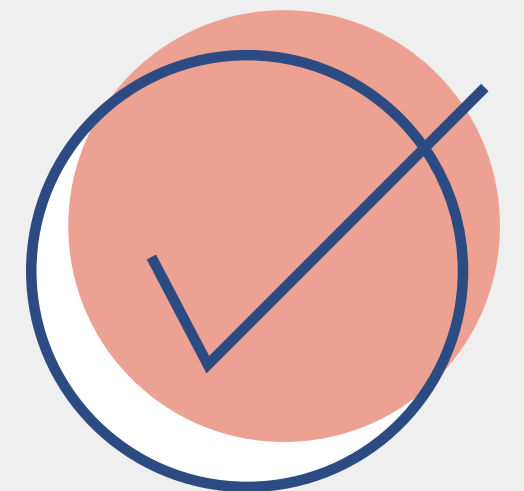




# FAÇA DE CONTA QUE VOCÊ VAI TESTAR O << HEADER >> DO SITE PRA TESTES <<QAZANDO SHOP



1. VOCÊ TOMOU CONHECIMENTO DO QUE ESTÁ NAS REGRAS DE NEGÓCIO
2. ESTÁ LENDO A 'TASK' COM A DESCRIÇÃO DA TAREFA E OS CRITÉRIOS DE ACEITE ALI
3. JÁ VIU O DESENHO DO PESSOAL DE UX (*PROVAVELMENTE NO FIGMA*)
4. E COMEÇA A PLANEJAR SEUS TESTES
5. PENSA NOS POSSÍVEIS CENÁRIOS
6. E (*DEPENDENDO*) FAZ SEUS CASOS DE TESTES
7. DAÍ EFETIVAMENTE E FINALMENTE VOCÊ: TESTA
8. VALIDA A ✓ FUNÇÃO OU ✓ LAYOUT OU ✓ COMPORTAMENTO DO SISTEMA
9. SE ACONTECER DE NÃO PASSAR, SE HOUVER BUG:
10. VOCÊ ABRE O BUG, VOLTA A TAREFA, ACOMPANHA E RETESTA PRA VALIDAR OU NÃO
11. VALIDANDO A TAREFA
12. VOCÊ FECHA O PROCESSO - DONE

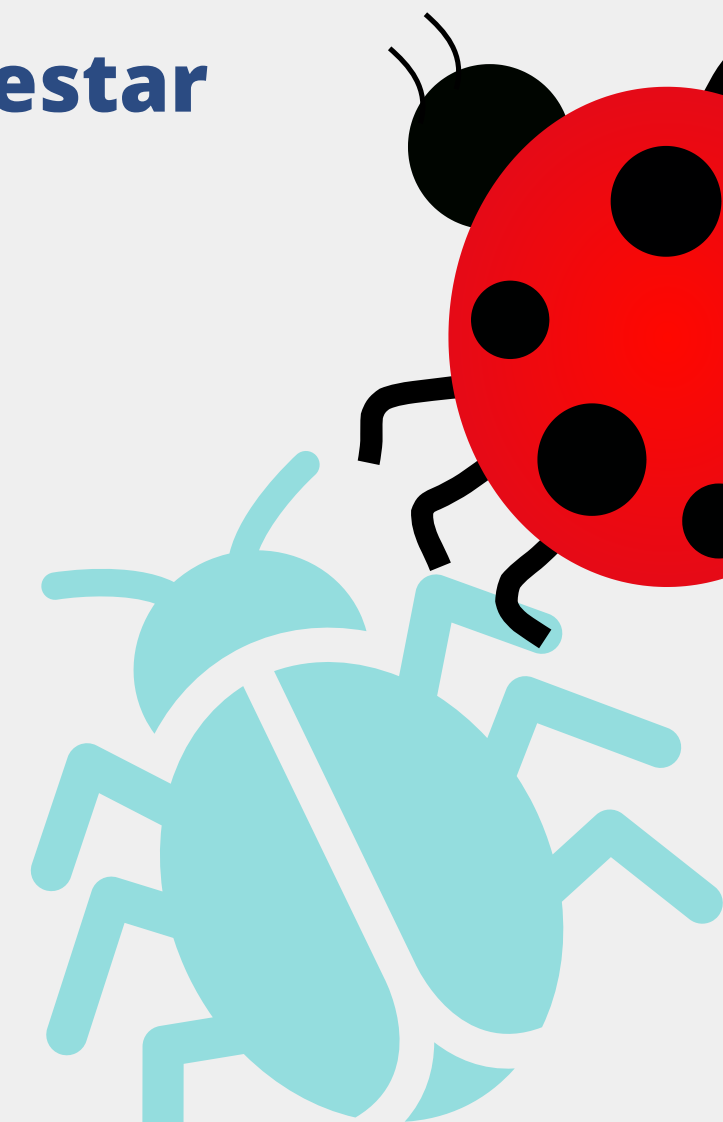




## ATENÇÃO

- ✓ **Você não só abre o Bug - Você acompanha para ver a correção - e Retestar**
- ✓ **Só registre o Bug depois de conseguir reproduzir o comportamento**
- ✓ **Veja como o Sistema gera o Bug - Identifique a causa**

- SAIBA EVIDENCIAR O ERRO E EXPOR ISSO
- SAIBA CLASSIFICAR A COMPLEXIDADE DA ATIVIDADE EXECUTADA
- TUDO DEVE LEVAR A SOLUÇÃO DO PROBLEMA





**O DETALHE  
TRAZ A  
EXCELÊNCIA**

# EVIDENCIE TUDO

→ o registro de suas atividades é a  
segurança futura que você necessita

**OS TESTES EXECUTADOS**

**PARA MONITORAMENTO, CONTROLE, RETESTE - RASTREIO**

**INCONSISTÊNCIAS / BUGS ENCONTRADOS**

**CLASSIFIQUE A GRAVIDADE E IMPACTO, SEJA CLARO E SUSCINTO**

**EVIDÊNCIAS**

**PRINTS** ( PEGUE A URL, O HORÁRIO, A DATA - ISSO É SEGURANÇA PARA VOCÊ)

**VÍDEOS**

**LOGS**



**NO FINAL TRAREI AS FERRAMENTAS  
QUE USO PARA ISSO**



**NÃO SE  
ESQUEÇA**

# VOCÊ ESTARÁ TESTANDO

- as funcionalidades do Sistema
- o comportamento do Sistema
- o layout do Sistema

