

MindSet de um QA - Ponto de Partida



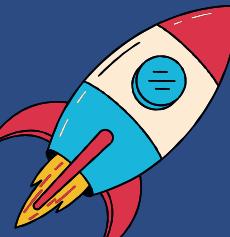
Leude Roure

 leude.roure@gmail.com

 www.linkedin.com/in/leude-roure

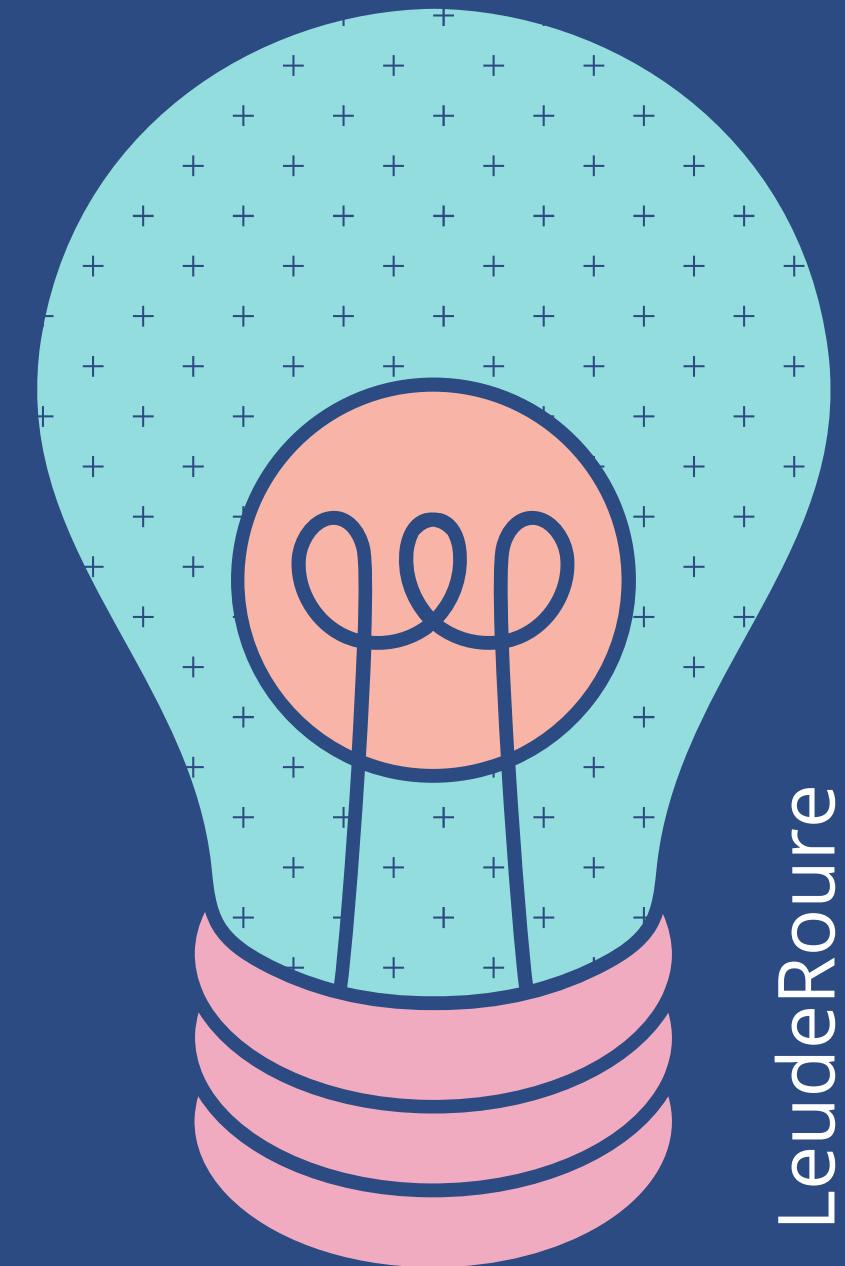
 [@leuderoure](https://www.instagram.com/@leuderoure)

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.

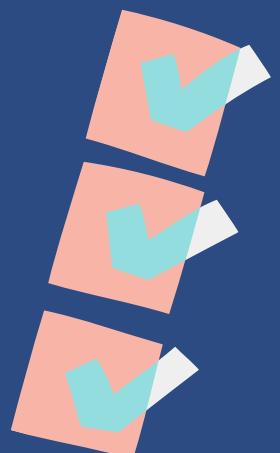


LeudeRoure

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;*
- *Fornece 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,
enfatize 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.

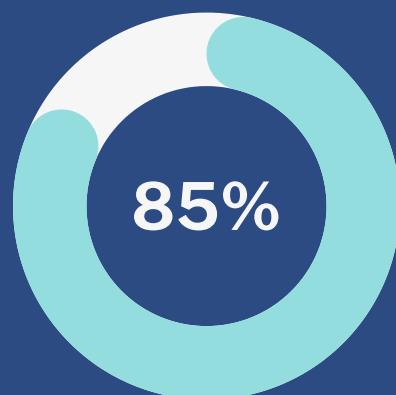
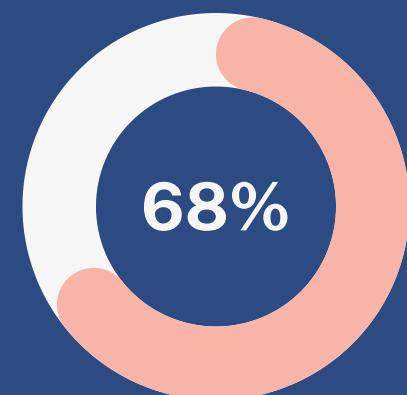
Estamos construindo o produto correto?



VALIDAÇÃO E VERIFICAÇÃO

VALIDAÇÃO

Estamos construindo
o produto certo?

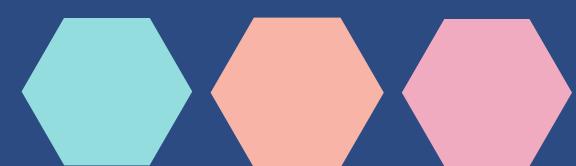


SE SATISFAZ OS REQUISITOS
PARA ELE ESPECIFICADOS

VERIFICAÇÃO

Estamos construindo
certo o produto?

SATISFAZEM AS
CONDIÇÕES IMPOSTAS



RE
U
S
H
E
N
C
O

PRODUTO

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 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

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 receber-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 ADOTARÁ
UMA METODOLOGIA
ESPECÍFICA**

CASCATA

***CASCÁGIL**

não é nem um nem o outro

ÁGIL

*em adaptação
maduro*

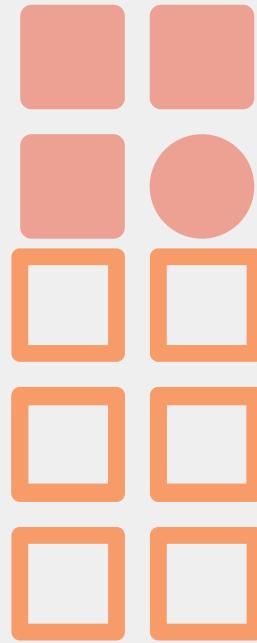


VOCÊ PRECISARÁ ESTUDAR E
CONHECER PRINCIPALMENTE

METODOLOGIA
ÁGIL

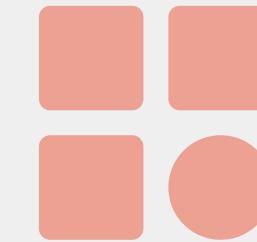
Fundamentos do Scrum
e Kanban

Backlog do Produto



Reunião de Planejamento pra decidir o que entra na SPRINT

Incrementos que entrarão

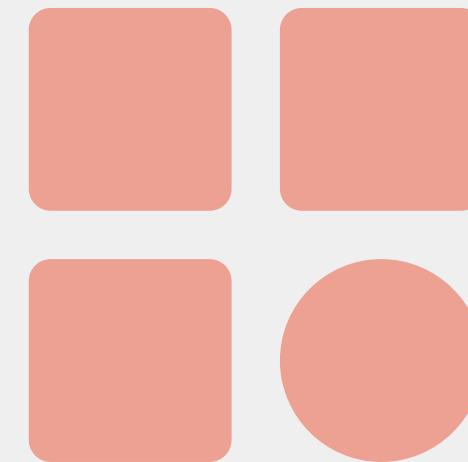


SPRINT de 2 a 4 semanas

DAILY
(15 min.)

Reunião de Revisão da SPRINT

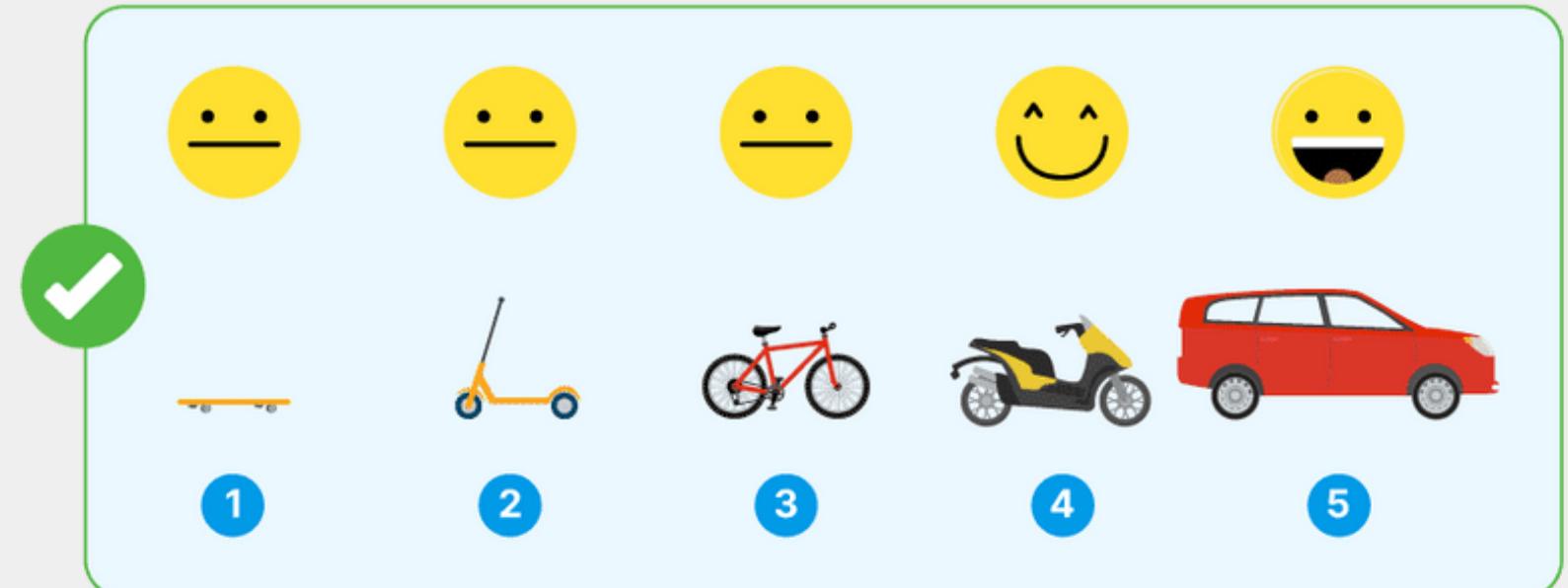
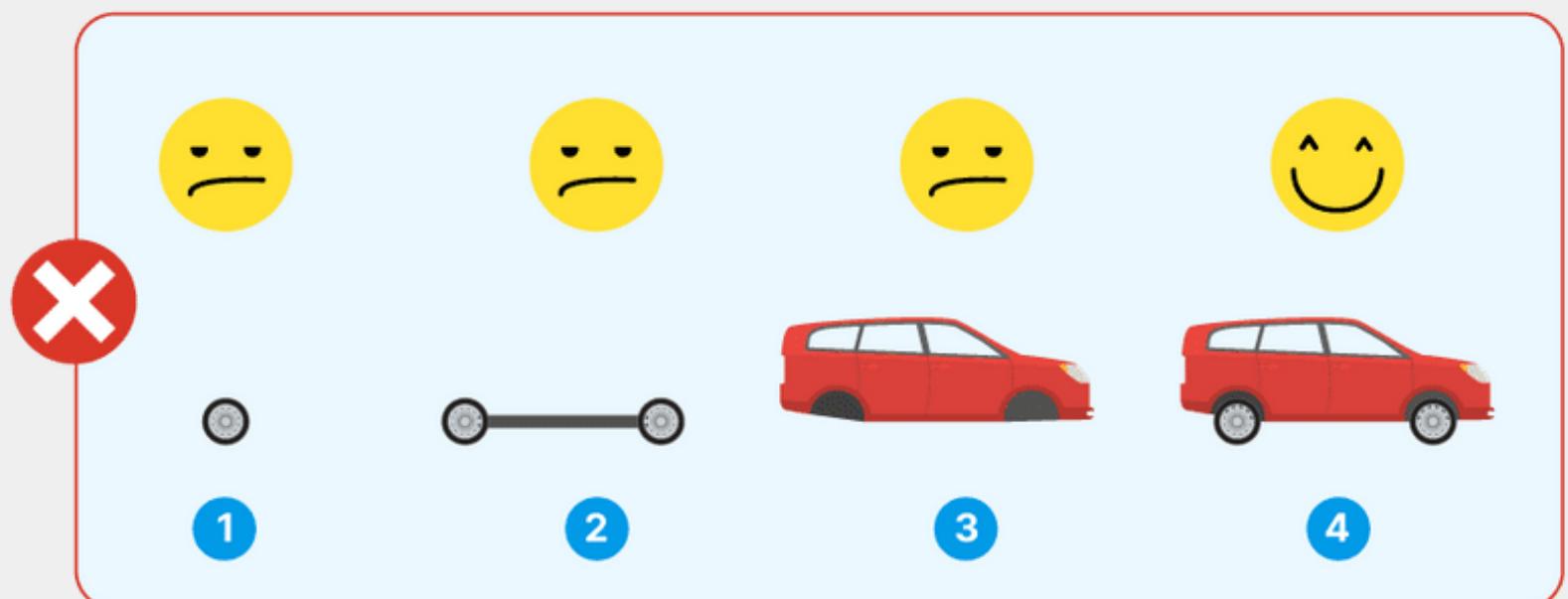
Incremento entregue



SCRUM

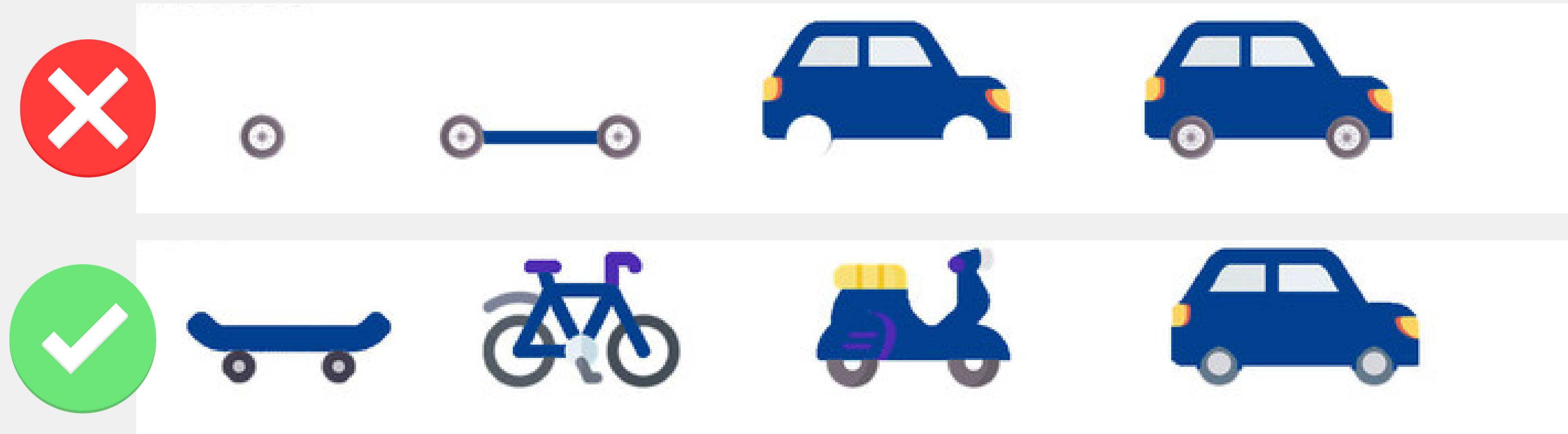


Incremento entregue



ÁGIL PRODUTO MÍNIMO VIÁVEL (MVP)

NÓS ENTREGAMOS SEMPRE ALGO DE VALOR:



INDEPENDENTE DISSO:

CASCATA

*CASCÁGIL

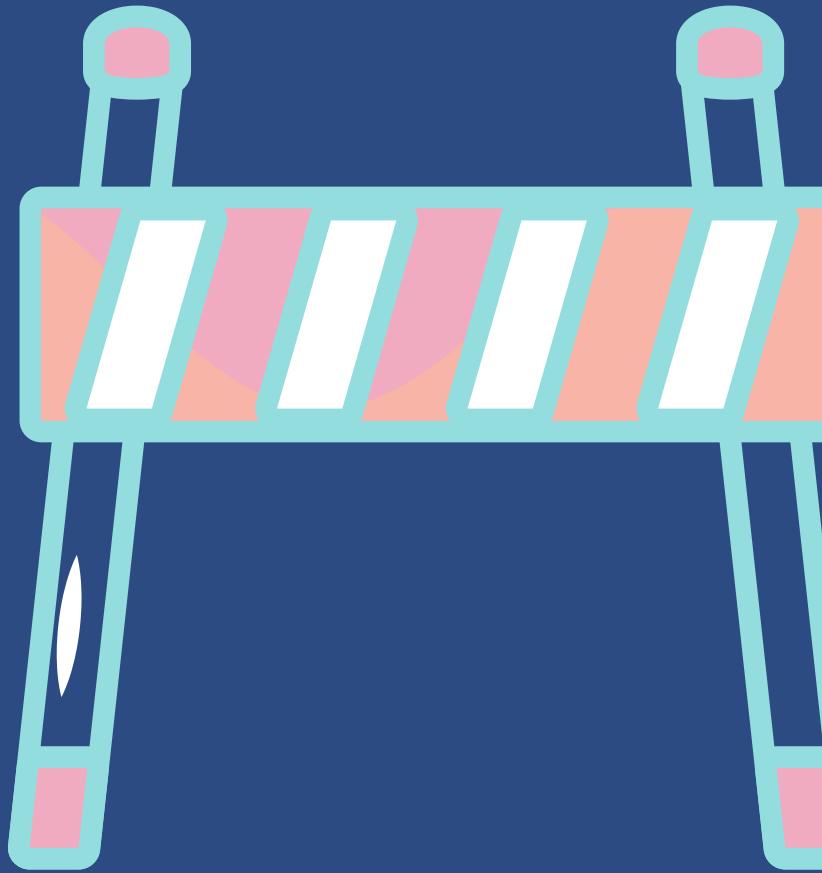
mistura dos 2

ÁGIL

DANCE
CONFORME A
MÚSICA



AGORA QUE CONHECE A METODOLOGIA ÁGIL

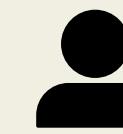


TÁ NA HORA DE ENTENDER
COMO FUNCIONA O TIME



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



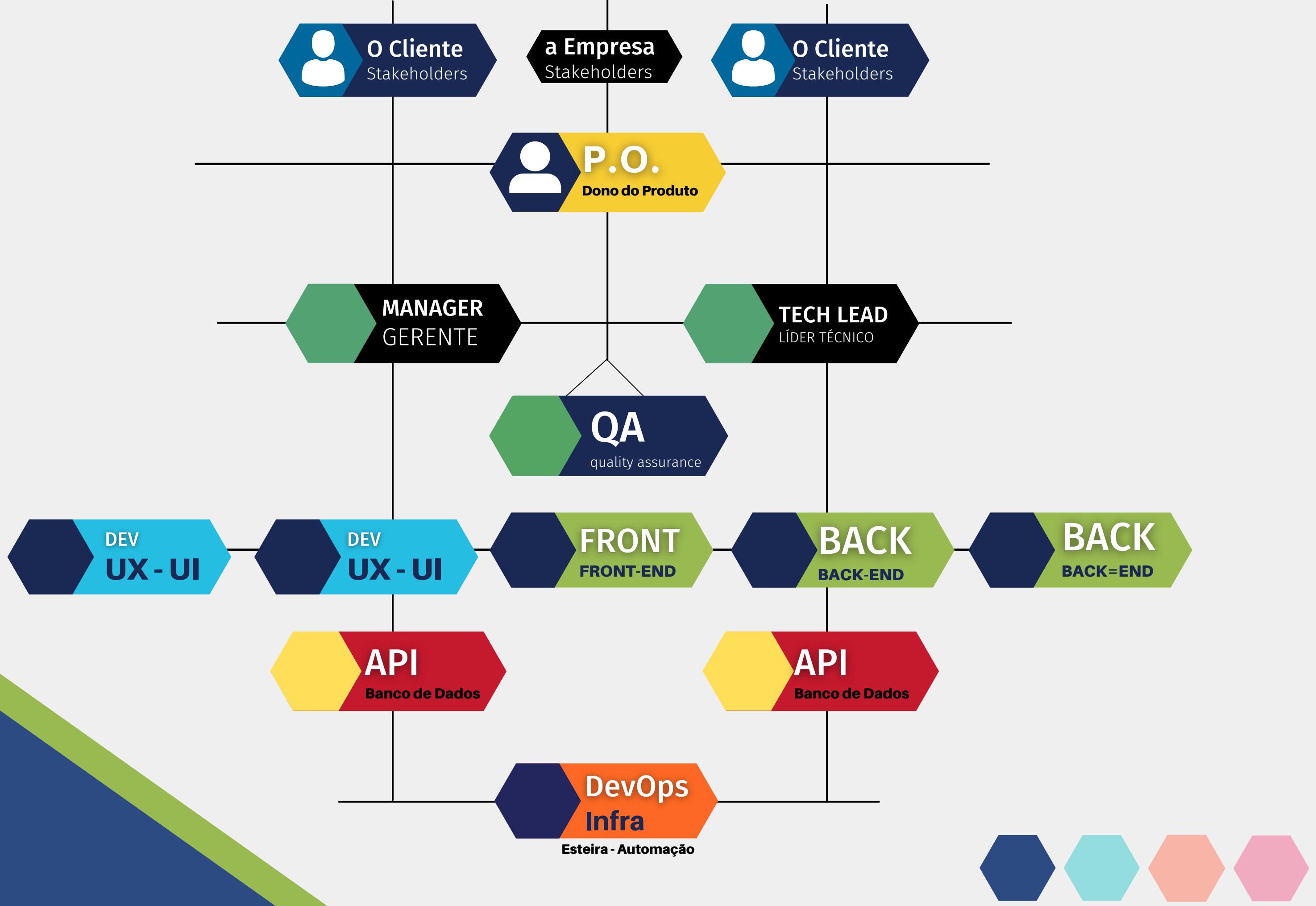
Time Dev de DEVOPS *

{ fullstack

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

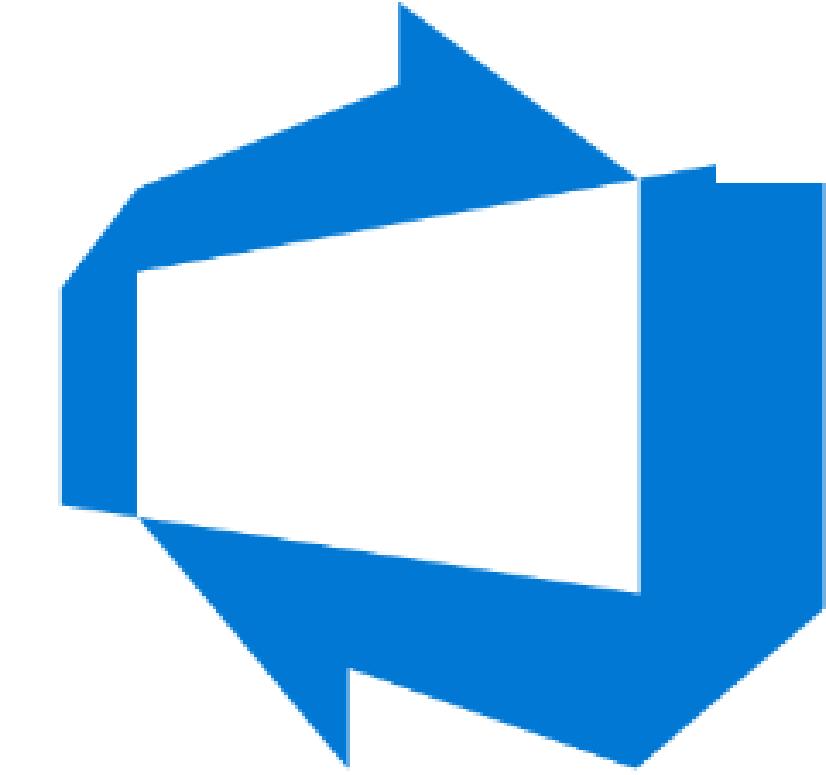
*essa é uma noção básica a partir do meu time, lembrando que pode variar de uma empresa para outra

O TIME DE SOFTWARE



Há também as Ferramentas de Gerência Projeto

É a plataforma que sua equipe vai adotar para o time para obter visibilidade do progresso do trabalho.



Azure DevOps



Jira

Ajuda a manterem todos alinhados para garantir organização e eficiência de todo o processo.



Depende muito do time

FERRAMENTAS DE GESTÃO DE PROJETO



The screenshot shows the Jira Software interface with a blue header bar containing the Jira logo and the text "jira.teamsinspace.com". On the left, a sidebar menu includes links for Teams in Space Software project, Backlog, Board (which is selected), Reports, Releases, Components, Issues, Repository, Add item, Settings, Help, and Profile.

The main area displays a Kanban board titled "Board" with four columns:

- TO DO 5**:
 - Engage Jupiter Express for outer solar system travel (SPACE TRAVEL PARTNERS, TIS-25)
 - Create 90 day plans for all departments in the Mars Office (LOCAL MARS OFFICE, TIS-12)
 - Engage Saturn's Rings Resort as a preferred provider (SPACE TRAVEL PARTNERS, TIS-17)
 - Enable Speedy SpaceCraft as the preferred (TIS-18)
- IN PROGRESS 5**:
 - Requesting available flights is now taking > 5 seconds (SEESPACEEZ PLUS, TIS-8)
 - Engage Saturn Shuttle Lines for group tours (SPACE TRAVEL PARTNERS, TIS-15)
 - Establish a catering vendor to provide meal service (LOCAL MARS OFFICE, TIS-15)
 - Engage Saturn Shuttle Lines for group tours (TIS-16)
- CODE REVIEW 2**:
 - Register with the Mars Ministry of Revenue (LOCAL MARS OFFICE, TIS-11)
 - Draft network plan for Mars Office (LOCAL MARS OFFICE, TIS-15)
- DONE 8**:
 - Homepage footer uses an inline style - should use a class (LARGE TEAM SUPPORT, TIS-68)
 - Engage JetShuttle SpaceWays for travel (SPACE TRAVEL PARTNERS, TIS-23)
 - Engage Saturn Shuttle Lines for group tours (SPACE TRAVEL PARTNERS, TIS-16)
 - Establish a catering vendor to provide meal service (LOCAL MARS OFFICE, TIS-18)



ferramenta de desenvolvimento de software usada por equipes ágeis

AdventureWorks Mobile

Overview

Boards

Work Items

Boards

Backlogs

Sprints

Queries

Plans

Repos

Pipelines

Test Plans

Artifacts

FabrikamFiber Board

| New | Active | 5/5 | Staging | 15/5 | Deployed |
|---|--|-----|--|------|--|
| <p>+ New item</p> <p>Hotels filter page Carlos Slattery Xamarin</p> <p>Guests page Carole Poland ML, Xamarin</p> <p>NFC open door Cecil Folk Spikes, Xamarin</p> <p>Room Tab Celeste Burton Rooms [Detail]</p> <p>Map filter Carole Poland General, Room [List]</p> <p>Hotel reviews page</p> | <p>Home page (selected room) Kat Larson Design</p> <p>Top page controls Celeste Burton ML, Xamarin</p> <p>Search component complex features Cecil Folk General, Xamarin</p> <p>Images from api Carole Poland General</p> <p>Adapt some parts of UI to UWP for Desktop Carole Poland Blocked, Xamarin</p> | 5/5 | <p>Home page (no room selected) Carlos Slattery Spikes, Xamarin</p> <p>Entry + validations Carole Poland General</p> <p>Navigation menu Carlos Slattery All, Xamarin</p> <p>Login page Celeste Burton Blocked, Xamarin</p> <p>Ambient settings Carlos Slattery Xamarin</p> <p>Notifications list Carole Poland General</p> | 15/5 | <p>Mobile (Spikes) Celeste Burton Design</p> <p>Footer Cecil Folk ML, Xamarin</p> <p>Code of Conduct Celeste Burton General, Xamarin</p> |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Azure DevOps

 Trello

Boards | Search | + Create

Team Goal Setting Central

Trello Inc ENT | Public | Invite

Butler | Show Menu

Goal 1: Grow Customers By 25%

Trello Tips
Trello Tip: Set S. M. A. R. T Goals (Click for more info)

Goal Stakeholders


At Risk
Current Progress Towards "Grow Customers By 25%"


Up Next
Launch customer referral email program.
Due Jan 31


Trello Tips
Trello Tip: Cards can summarize specific projects and efforts that your team is working on to reach the goal.

+ Add another card

Goal 2: Reduce Office Supply Costs By 15%

Achieved! **Up Next** **At Risk**
Missed (for now) **In Progress**
On Track **Trello Tips** **Planning**
Trello Tip: Card labels! What do they mean? (Click for more info)

Goal Stakeholders


On Track
Current Progress Towards "Reduce Office Supply \$\$ By 15%"


In Progress
Reduce total team printing volume by 20%


Achieved!
Negotiate loyalty discount with supplier for new fiscal year


+ Add another card

Goal Template

Trello Tip: Keep a list "template" that you can copy and rename for each new goal.

Goal Stakeholders

On Track
Current Progress Towards Goal

Trello Tips
Trello Tip: Try these 6 team-building exercises for setting goals! (Click for more info)

Done (Q1 2019)

Trello Tips
Trello Tip: Put finished projects and closed goals here.

Achieved!
Hire 5 new people for 2019!


+ Add another card

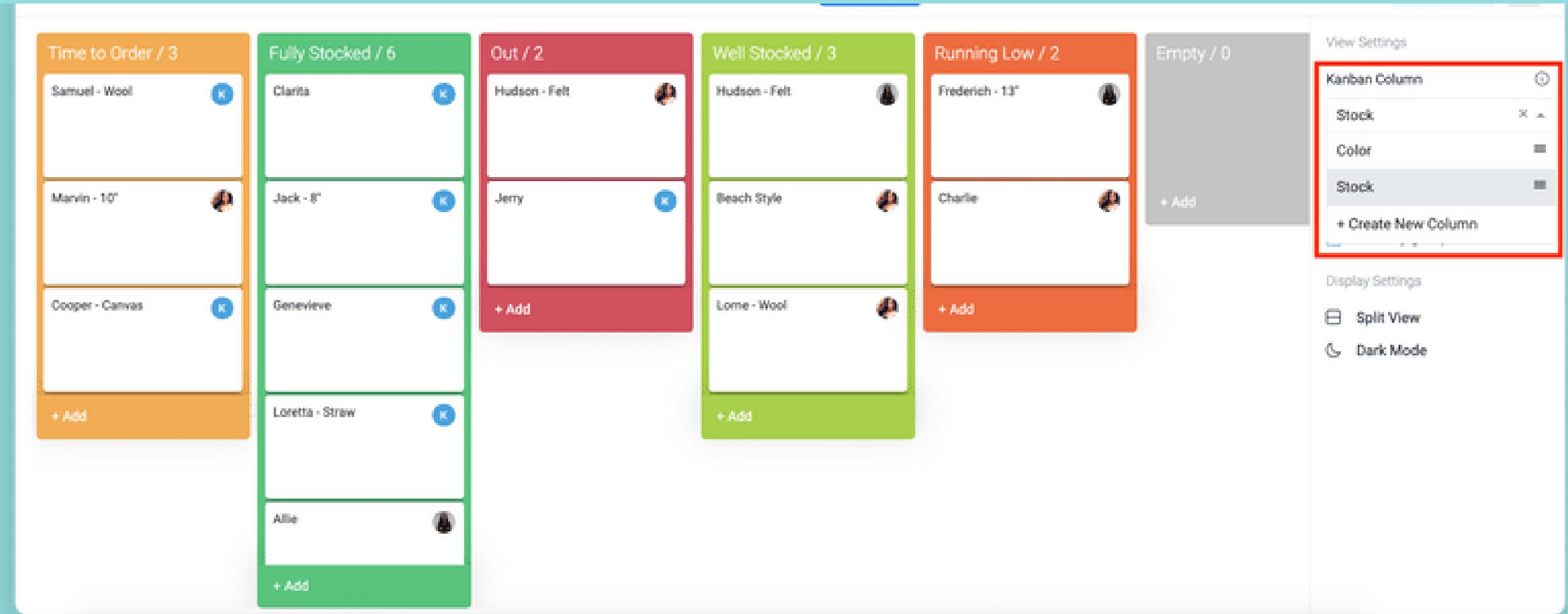
Done (Q4 2018)

Trello Tips
Trello Tip: Create new "Done" lists for each quarter to build a history of accomplished goals.

+ Add another card

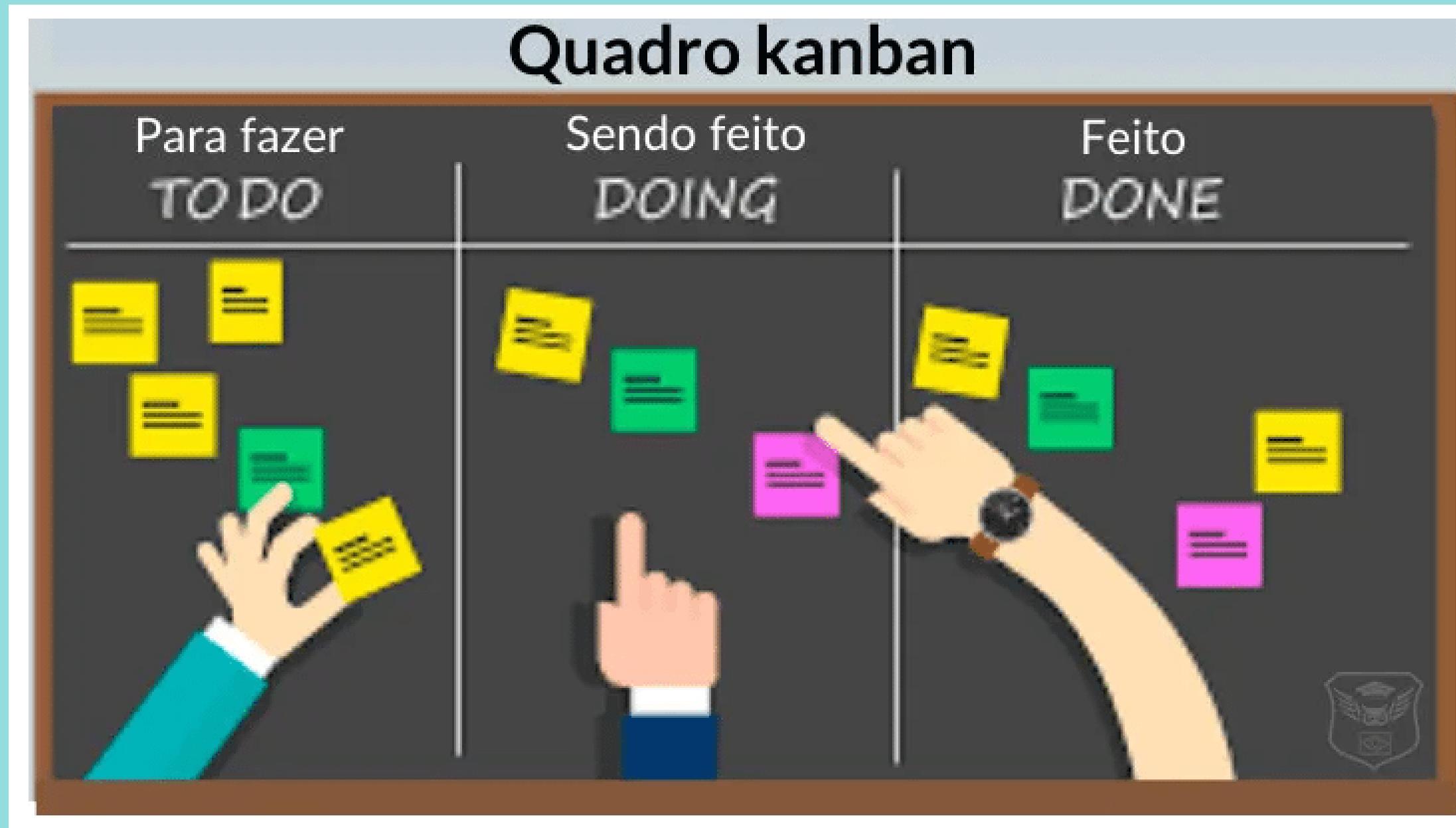
Trello

VOCÊ REPAROU QUE TODOS SE PARECEM



Porque é isso o que é **KANBAN**
UM SISTEMA DE FLUXO CONTÍNUO

AS ATIVIDADES SÃO MOVIDAS E ACOMPANHADAS PELO TIME



O termo “Kanban” é de origem japonesa e significa “sinalização” ou “cartão”, e propõe o uso de cartões para indicar e acompanhar o andamento da produção.

Exemplos de Estórias e Tarefas no Board

To do

Como usuário, desejo transferir grana a meus amigos sem sair de casa, pois odeio caminhar.

US1

Testes relacionados a Estória do Usuário

US1 > Task 1

Construir algoritmo de recomendação de transferência.

US1 > Task 2

Doing

Alterar endpoint de transferência

US1 > Task 3

Alterar endpoint de transferência

US1 > Task 4

Done

Desenvolver novos controles de transferência.

US1 > Task 5

To Do

aguardando

Doing

executando

Done

Feito/pronto

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

PLANEJAMENTO DE TESTES

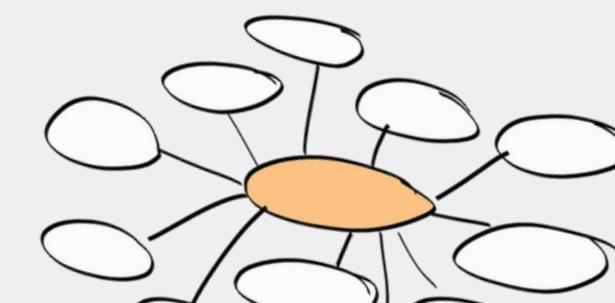
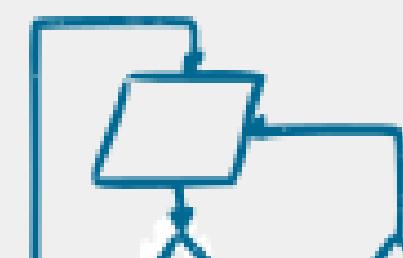
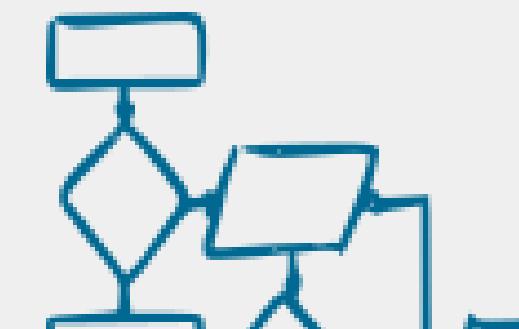
- O que pretendemos testar;
- Quando iremos testar;
- Como iremos testar

Você pensará nos cenários possíveis, de modo a antecipar comportamentos inesperados, o importante é a adaptabilidade, 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
aqui lo 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

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

quando CABE
dentro do time

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

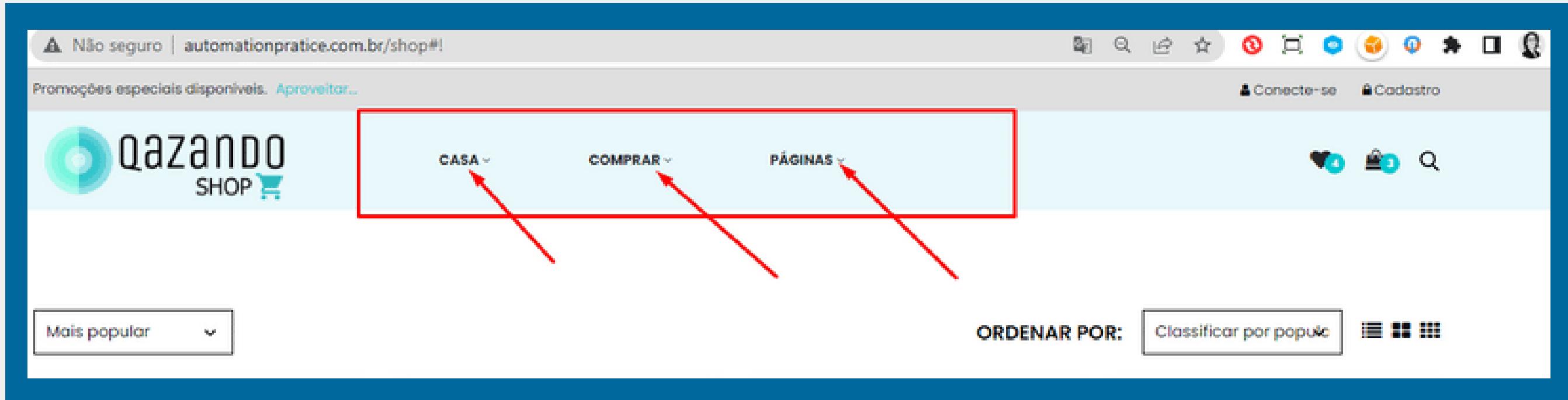
4

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**





ERRO - DEFEITO - FALHA



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

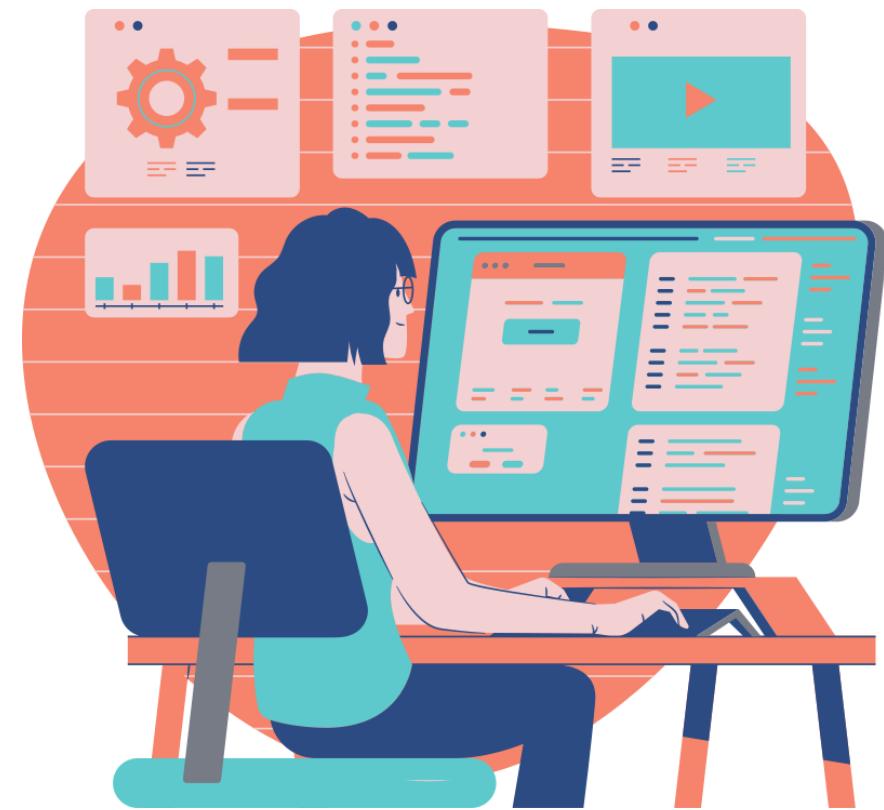
* NO FINAL TRAREI AS FERRAMENTAS
QUE USO PARA ISSO



NÃO SE
ESQUEÇA

VOCÊ ESTARÁ TESTANDO

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





BUSQUE MELHORIA CONTÍNUA

MAPEIE ESTRATÉGIAS - CRIE METAS

ESCUTA ATIVA - COMUNICAÇÃO OBJETIVA

CELEBRE SEU CRESCIMENTO PESSOAL
PROFISSIONAL

SUCESSO

vem quando o que
você aprende na
teoria, passa a
fazer parte
da sua rotina

