

MindSet de um QA - Ponto de Partida



Leude Roure

 leude.roure@gmail.com

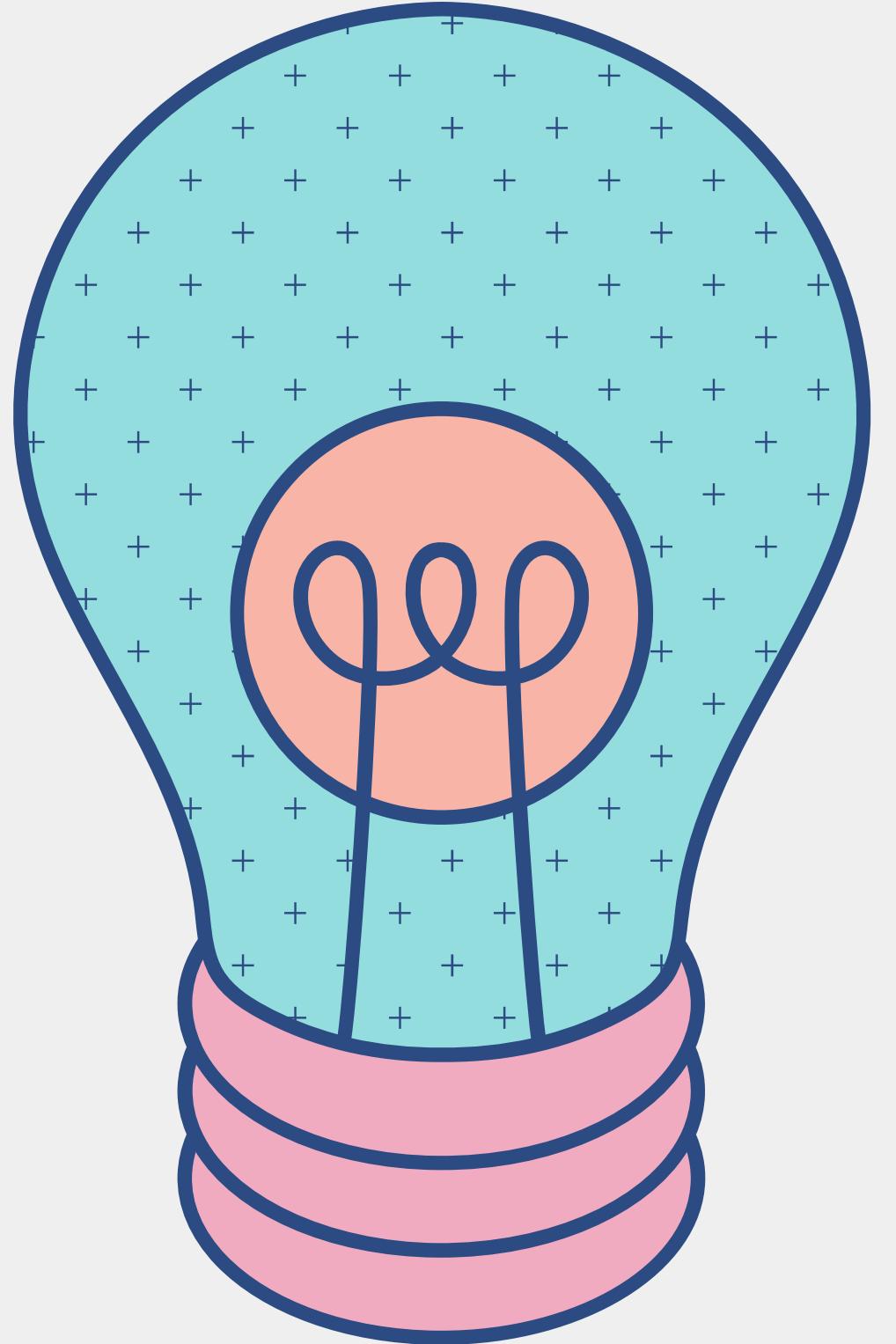
 www.linkedin.com/in/leude-roure

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

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





PENSE!

É MAIS PRODUTIVO

• O QUE PODEMOS CONSTRUIR HOJE

DO QUE FOCAR

• NO QUE NÃO DEU CERTO ONTEM

FIZ transição
de carreira



COM ESTUDO E FOCO
VOCÊ ENTRA

em tudo o
que você já fez até
aqui, cada
experiência: use
para agregar valor
ao seu CV hoje

MINHA DICA:

USE SEUS HOBBIES E
HABILIDADES PARA SE
SOBRESSAIR NAS
ENTREVISTAS, USE TUDO
O QUE VOCÊ TEM E FEZ
ATÉ AQUI

NO QUE VOCÊ É BOM?

EU DESENHO E USEI
ISSO AO MEU FAVOR

QUAL SUA HABILIDADE?

Pense nas suas profissões antigas
como algo que te treinou para estar
aqui.

O que dá para aproveitar? Qual a
semelhança de suas experiências
anteriores com QA? Como
aproveitar o que você fazia antes na
hora de montar seu Currículo para a
qualidade? Quais suas habilidades?



Eu trouxe do
meu Hobbie
que meu
olhar é:

-Crítico,
-Detalhista
-Criativo



"SUGESTÃO"

Use o Trello para organizar seus estudos, até poste isso. Use para engajamento. Imagina em uma entrevista você mostrar que já conhece uma ferramenta de gestão ;)

The screenshot shows a Trello board titled "Road Map Personal". The left sidebar includes sections for "Quadros", "Membros", "Configurações da Área de trabalho", "Visualizações da área de trabalho", "Tabela", "Calendário", "Seus quadros", "Road Map Personal" (which is selected), "Desenvolvimento", and "Testes rotineiros".

The main board has several columns:

- Backlog | Lista de tarefas**: Contains items like "co na Meta" and "agilista/Agilidade".
- Fazendo | Estudando**: Contains items like "[GN-010] PM25 | Fundamentos da Gestão de Projetos - Grátis", "[ESP-01] PUC | Inteligência Profissional", "[ESP-02] - Mindset Ágil | Métricas de Fluxo", "[ESP-03] - Liderança Antifragil", "[ESP-04] - Testes | Scrum (PSM I)", "[ESP-05] - JIRA", "[JPA-01] Vinicius | Gestão Ágil de Projetos (Agile Coach)", "[GN-10] ROBERTO BRASILEIRO | Métricas para Times Ágeis", "[CIRT_1] [01] Scrum Master - PSM I", "[CIRT_1] [02] Scrum™ Professional", and "[GN-10] ROBERTO BRASILEIRO | Métricas para Times Ágeis".
- Comendo e tirando**: An empty column.
- Bloqueio**: Contains items from "apilégi", "Scrum.org", "Agile School", and "Scrum.org".
- Cursos Concluídos**: Contains items like "[ESP-01] API - API", "[ESP-02] | Agile School | Curso Oficial Scrum Master", "[ESP-03] - Testes | MANAGEMENT 3.0", "[ESP-04] - Como Fazer Amigos E Influenciar Pessoas", "[ESP-05] - JIRA", and "[JPA-01] O Que Nenhum Scrum Master Te Contou...".
- Livros Terminados**: Contains items like "[ESP-01] O Poder do Hábito" and "GATILHOS MENTAIS".

At the bottom left, there is a "Tente o Premium gratuitamente" button.



TRACE ALGUNS PASSOS
MONTE
UM PLANO DE AÇÃO
PARA TER FOCO, SE
NÃO VOCÊ SE PERDE

O QUE DEU CERTO PRA MIM

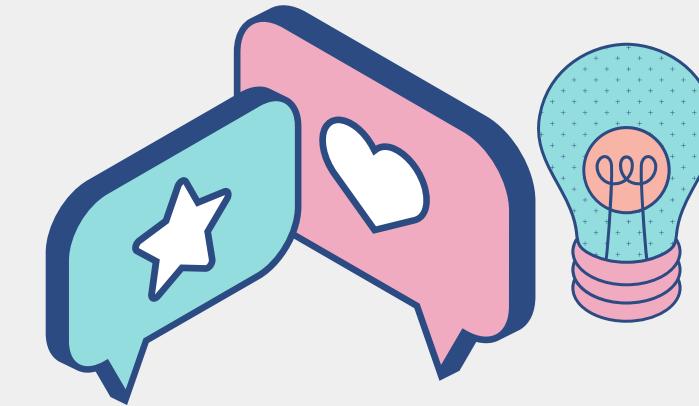
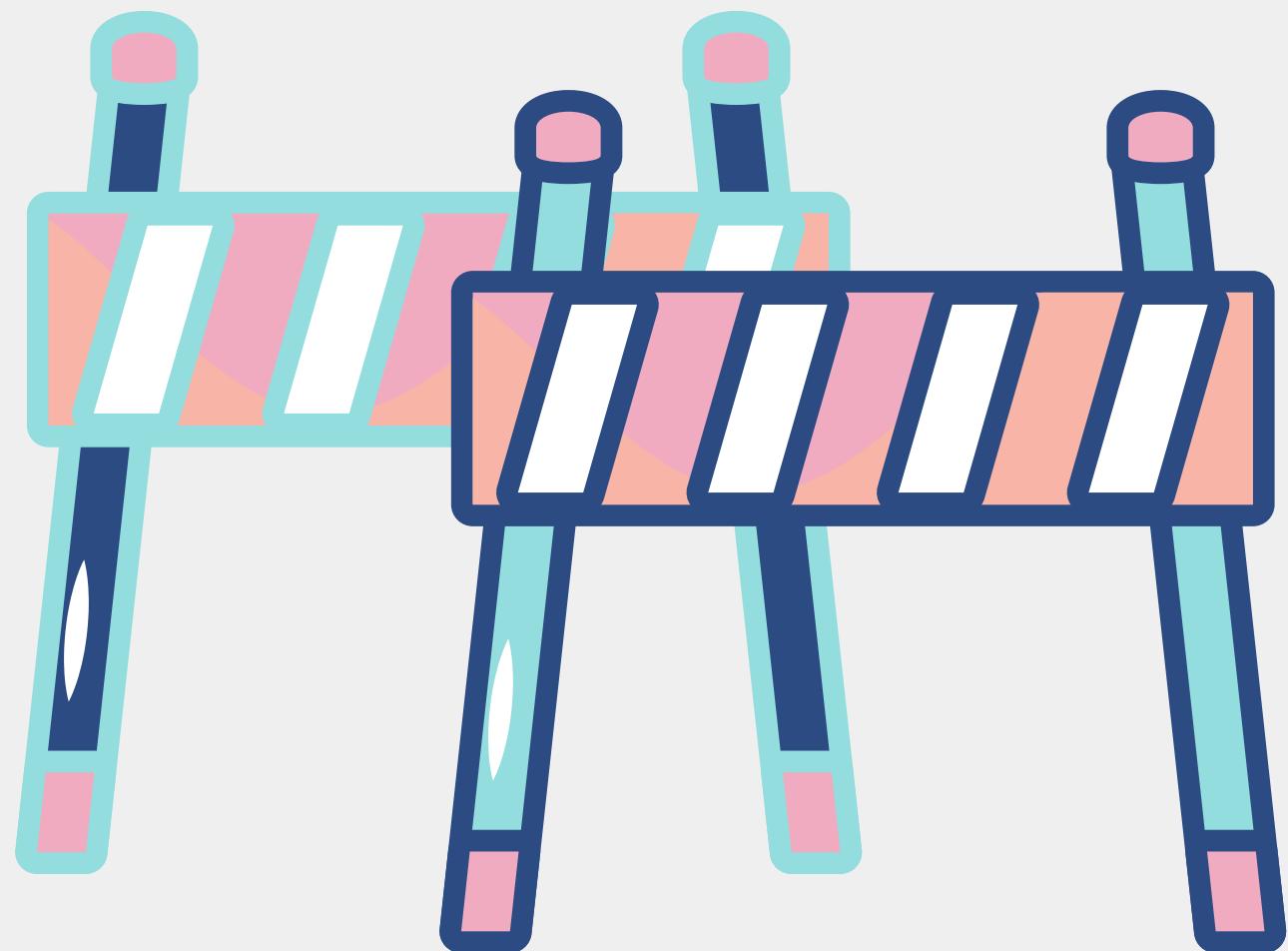
"SE INSPIRE"

- **1-CTFL** - PORQUE SÃO FUNDAMENTOS E IMPRIME UMA ROTINA DE ESTUDO.
- **2-FACULDADE** - É IMPRESCINDÍVEL PARA A ÁREA (AGORA OU *DEPOIS)
- **3-CURSO** - TRAZ CLAREZA SOBRE A PROFISSÃO, TE PROJETA PARA O INGRESSO NA ÁREA. AGREGA VALOR AO SEU CURRÍCULO. ÀS VEZES O CURSO É UMA MOLA PROPULSORA PRA VOCÊ ENTRAR NO MERCADO.

ACREDITO QUE MUDANÇAS PRECISAM SER TRAÇADAS
COM OBJETIVOS CLAROS E PASSOS PRECISOS.

NÃO ATIRE PARA TODO LADO = TEM MUITA COISA PARA ESTUDAR
FOCO É FUNDAMENTAL

ULTRAPASSE AS BARREIRAS DO MEDO E AVANCE



!CONHEÇA A ÁREA!

CONSUMA MUITO CONTEÚDO GRATUITO
- TUDO AGREGA VALOR -

FAÇA RESUMOS E
MOSTRE NO LINKEDIN O
QUE ESTÁ ESTUDANDO



ITERASYS – José Correia

Júlio de Lima

UDEMY

Vinicius Pessoni

Mari do QA

Girls Testing

4 ALL Testing

Automacode Play

QAZANDO

Qa.Coders

Agilizei

ChronosAcademy

(e muitos outros)

Revistas: Medium, TSPI

Site Devmedia...



LISTA DE CANAIS/PESSOAS NA ÁREA



CUIDADO CERTIFICADO DE HORAS
DE CURSO, NÃO É CERTIFICAÇÃO!

A CERTIFICAÇÃO DA ÁREA É A CTFL,
MAS TEM OUTRAS QUE PODEM
AGREGAR VALOR:

CERTIFICAÇÕES QUE PODEM AGREGAR VALOR:



- ✓ Scrum Foundation Professional Certificate - SFP
- ✓ Lei Geral de Proteção de Dados - LGPDF™
- ✓ Remote Work and Virtual Collaboration Certificate - RWVCPC™
- ✓ Kanban Essentials Professional Certificate - KEPC *

KANBAN VOLTOU A SER PAGA, MAS ACOMPANHE PODE VOLTAR A SER GRATUITA

✓ Scrum Fundamentals Certified (SFC™)

REALMENTE ACONSELHO ESSE, É MUITO IMPORTANTE E GERA UMA CERTIFICAÇÃO

Busque no Google

Provas: OnLine e Presencial

CTFL

(Certified Tester Foundation Level)



CTFL (Certified Tester Foundation Level)

Você estuda pelo Syllabus (material oficial).
Tem bastante vídeo no  para ajudar com o aprendizado.

Como funcionou pra mim:

- na hora do estudo:

1. Estudei o Syllabus
2. Fiz o Resumo dele
3. Fiz o resumo do meu resumo
4. Fiz muito simulado



é possível:
eu passei
com 83%

Como funcionou pra mim:

- na prova

40 Questões em 1 hora + Gabarito

1. Fiz uma rodada respondendo todas as questões que tinha certeza
2. Na segunda vez marquei 2 alternativas, eliminando outras 2
3. Na terceira revisão fechei a prova

CERTIFICAÇÃO CTFL
CURSO GRATUITO
Aula 0
Boas Vindas

Certificação CTFL - Aulas Gratuitas
Leo in Tech
31
VER PLAYLIST COMPLETA

Curso CTFL | Apresentação e Boas Vindas • 2:19
Curso CTFL | Como é a Prova para Certificação CTFL? Quanto Custa? Como Funciona? • 19:13

Aulão da CTFL-AT #01
951 visualizações • Transmitido há 11 meses
Iterasys

José Correia e a Iterasys têm ajudado milhares de candidatos em sua preparação para o exame. Venha participar deste aulão ...

TIexames
EDUCAÇÃO E TREINAMENTO PARA ALAVANCAR A SUA CARREIRA

CERTIFICADO DE TREINAMENTO

Leude Oliveira Roure
concluiu com sucesso no dia 28/07/2021 o curso
Fundamentos do Teste de Software Preparatório Certified Tester Foundation Level (CTFL)
com duração de 24 horas, ministrado por Kelvin Weiss.

Flávio R. Pinheiro
Flávio Rodrigo Pinheiro (CEO)

TIEXAMES CONSULTORIA E TREINAMENTO LTDA
CNPJ: 09.199.888/0001-08 FONE: (11) 2626-7934
WWW.TIEXAMES.COM.BR https://www.tiexames.com.br/certificado/108667-161

TIexames

Registro certificado: 108667-161

Preparatório completo para o exame
ISTQB **BSTQB** Certified Tester Foundation Level

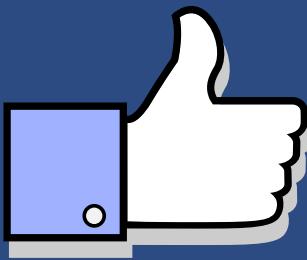
YOUTUBE

TRAZ AS AULAS EM CIMA DO SYLLABUS

YOUTUBE

HÁ VÁRIOS VÍDEOS COM A EXPLICAÇÃO DE SIMULADOS

SITE 'TIEXAMES'



- PAGO - É UM PREPARATÓRIO PARA A CTFL
- DÁ CERTIFICADO E AJUDA A ENTENDER A ÁREA
- TRAZ EXPLICAÇÃO E SIMULADOS, MUITO BOM
- CADA AULA É UM CAPÍTULO DO SYLLABUS

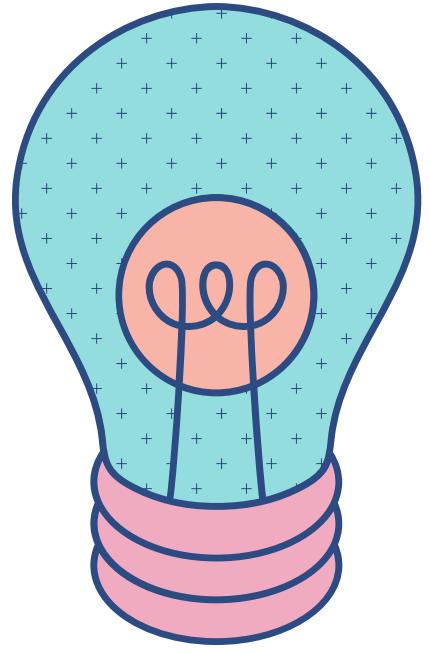


ESTUDO

QUANTO

MELHOR





TI - TECNOLOGIA

É um mundo enorme que se abre. Um leque de possibilidades. Mas com uma linguística técnica bem peculiar. Ferramentas própria. Linguagens de Programação, Versionamento (GIT), Banco de Dados...

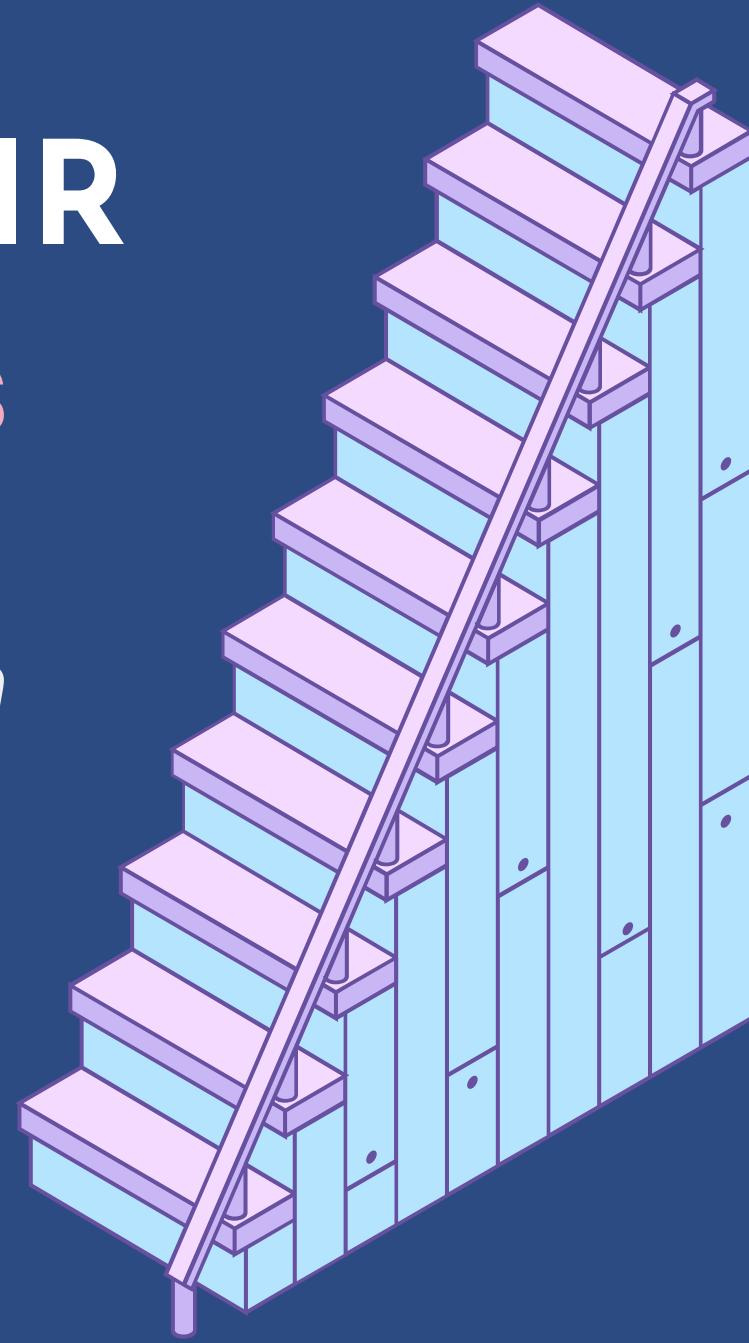
Estamos falando de domínios específicos. Muita coisa nova e muitas etapas a serem rompidas. Porém, se comparada a outras profissões, há uma curva de aprendizagem possível com disciplina e foco e um menor tempo de crescimento do que outras profissões.

Porém, estudar 2h por semana... pode tornar muito longa a jornada e te cansar pela demora em entrar.



VOCÊ TEM MUITOS DEGRAUS PARA SUBIR

E acredite, eu não era da área de Tecnologia, mas segui estudando, e quando comecei a trabalhar, tudo foi fazendo sentido (em 6 meses já conhecia boa parte do que tá escrito nesta apostila)



VOCÊ PRECISA DOMINAR OS TESTES MANUAIS

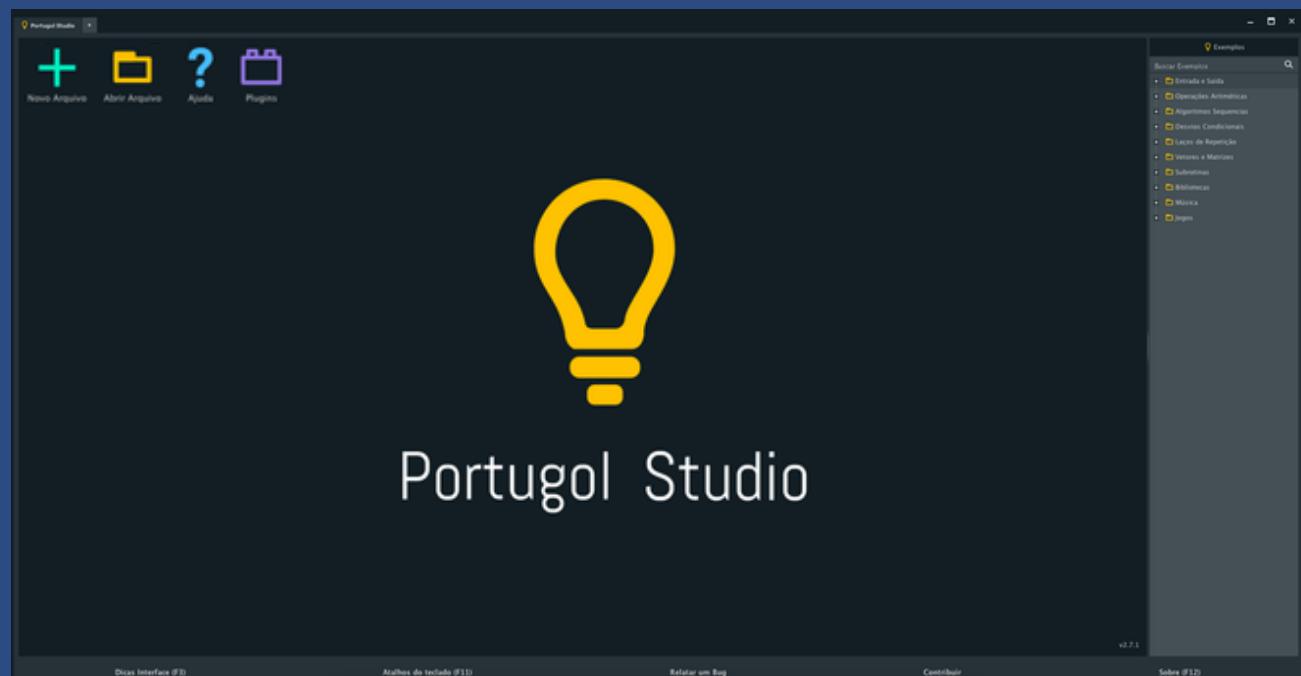
Entenda a rotina do time com o Scrum - Entenda como um Software é gerado (Histórias, Funcionalidades...)

E ENTÃO SIGA PARA AUTOMAÇÃO



- Lógica de programação
- Algorítimos
- Programação Orientada a Objetos

- eu gostei de usar o:



Portugol Studio

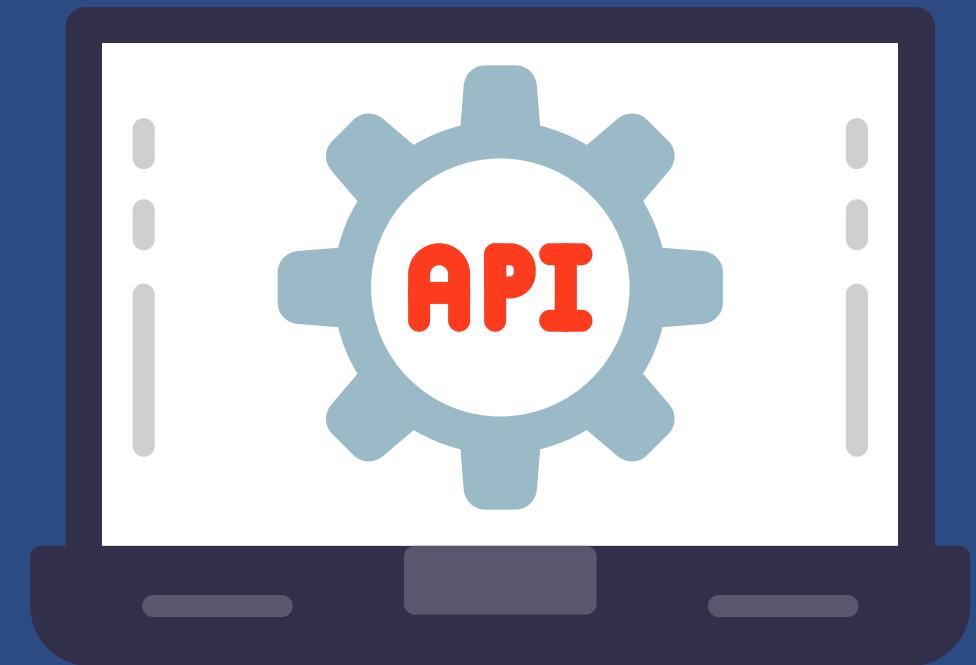
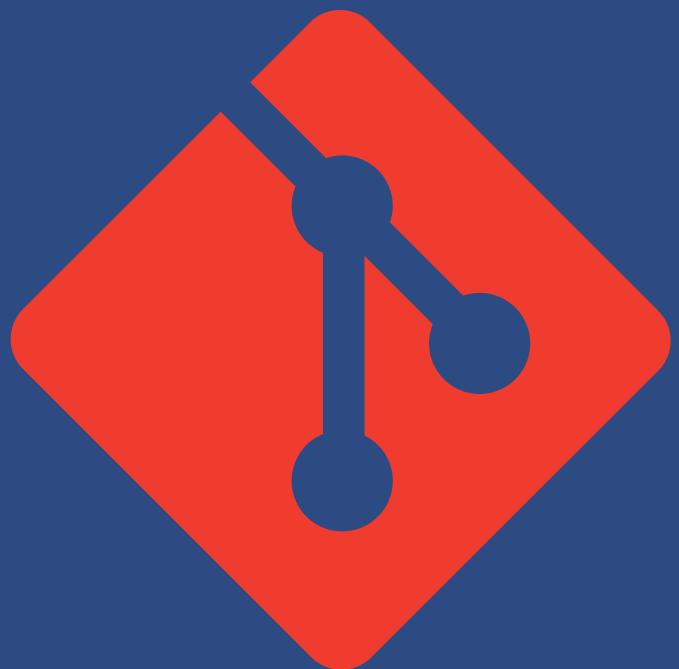
nesse processo

- Siga para uma linguagem que seja base para testes automatizados

Gostei de Python



Conheça de



*GIT e GITHUB
Banco de Dados
API*

*É processo de aprendizagem,
cada conhecimento é como
tijolinhos que vão se
encaixando, cada vez mais
vai fazendo sentido*


Você tá entrando
num mundo novo,
faça um bloco de
anotações com as
palavras se habitue

Ágil | SCRUM

MindMaps

FEATURE

Funcional
NÃO Funcional

Modal

métricas

Pop-up

Frontend
Backend

emulador

POC - PROVA
DE CONCEITOS

PIRÂMIDE DE
TESTE

figma

escopo

SCRIPTS DE
TESTE

teste de regressão

API

TDD - BDD

Ágil, Cascata, Cascágil

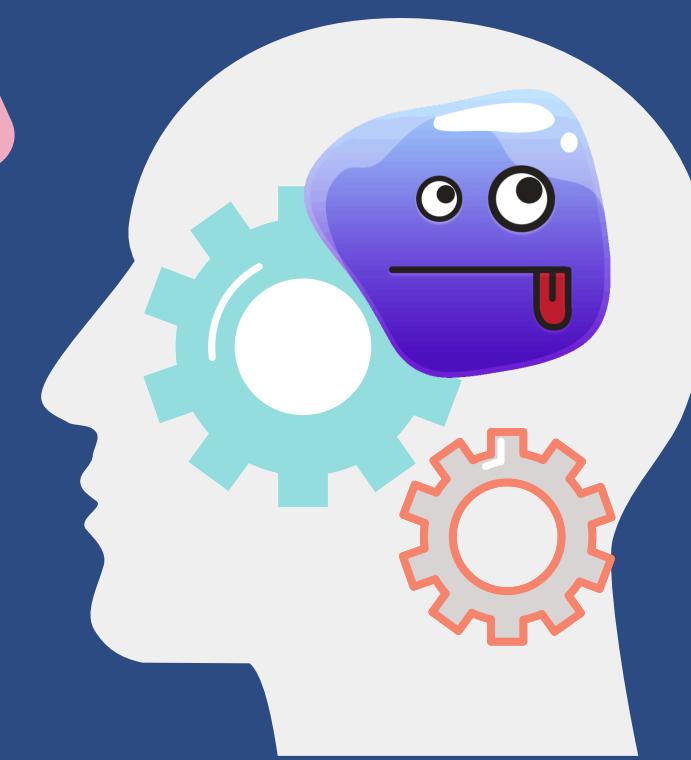
BANCO DE DADOS

Faz Caso de Teste, Não faz
Escreve usando gherkin
- NÃO ESCREVE

Modal

User Stories
REGRA
REQUISITO

montar ambiente
NUVEM
ferramentas
caixa branca
caixa preta





TODA VEZ QUE PARECER MUITA COISA... E A CABEÇA QUISER 'BUGAR' PARE E TOME UM CAFÉ !

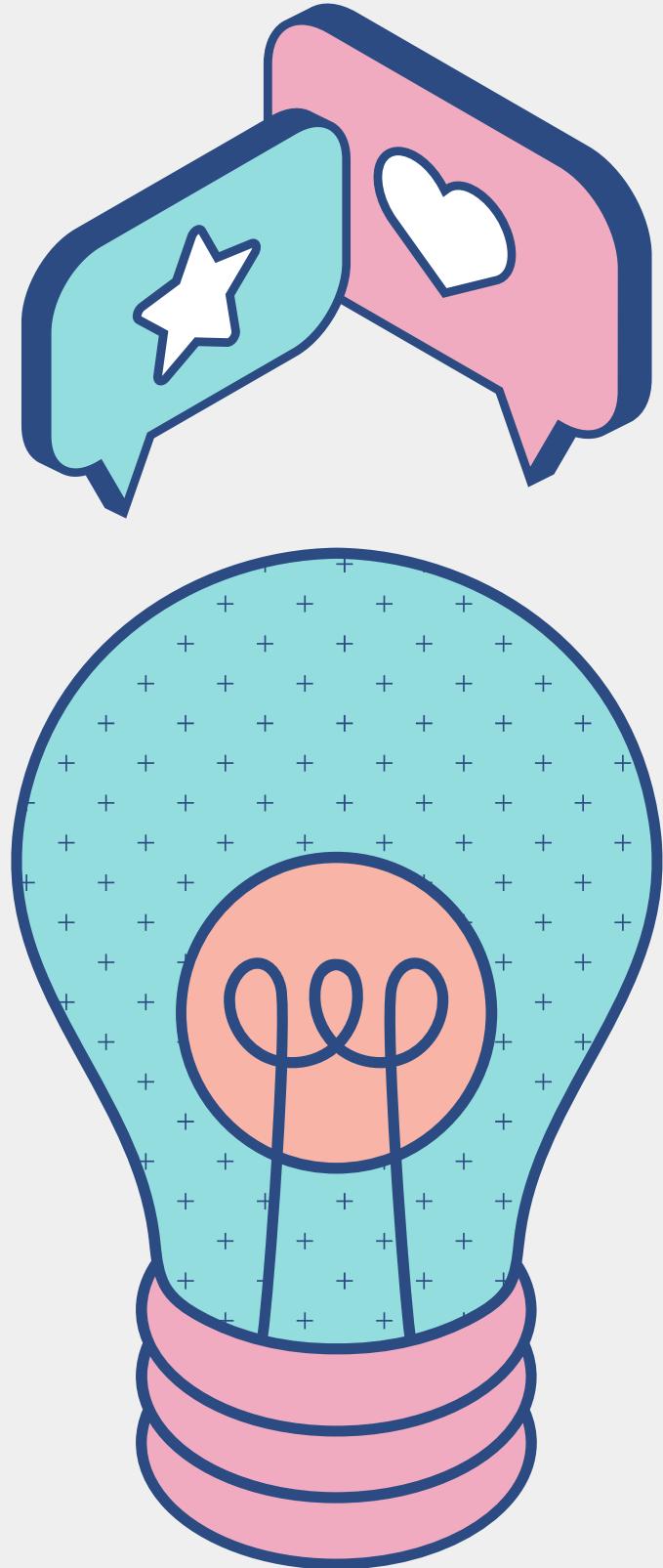
Você vai descobrir que tem muitas formas de trabalhar, muitas ferramentas, MUITA COISA NOVA. Mas no fim, tudo vai depender do time que você entrar: porque muitas práticas que alguns adotam, outros se quer conhecem. Por isso, fique em paz, o mundo que você está entrando só ganha forma com o tempo, só não pare.



O conteúdo com o tempo vai se encaixar



ÁREA DE QUALIDADE DE SOFTWARE



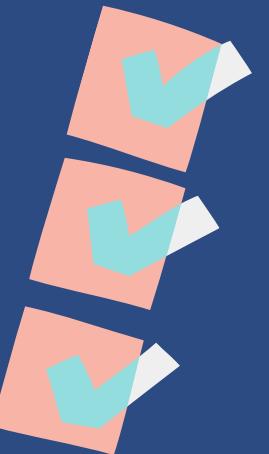
Habilidades interpessoais (Soft Skills)

- Ser comunicativo - essencial (Oral, Escrita)
- Alguém que entrega valor ao projeto e time
- Curiosidade | Gostar de explorar
- Não ter medo de se expor (Perguntar, Intervir, Questionar)
- Alguém que está em desenvolvimento constante
- Alguém que buscar nível técnico de excelência
- "Veste a camisa" - Senso de "dono"
- Tem empatia
- Senso de equipe

Habilidades sociais. Características, hábitos e habilidades necessárias para sobreviver e prosperar no ambiente de Qualidade de Software.

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 -

SEM COMUNICAÇÃO É IMPOSSÍVEL

"VOCÊ FAZ PARTE DE UM TIME"
E SE COMUNICA REPORTANDO
AS FALHAS, ENTENDENDO AS
FEATURES, OPINANDO NAS U.S.

- COMUNICAÇÃO ASSERTIVA (veja o que é isso)
- 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, métricas...



CONFIRME

Sempre confirmando se o outro
entendeu, ou se você mesmo
entendeu: você valida informações
lembra?!



QUALIDADE PRECISA

FAZER PARTE DA CULTURA
DO TIME COMO UM TODO

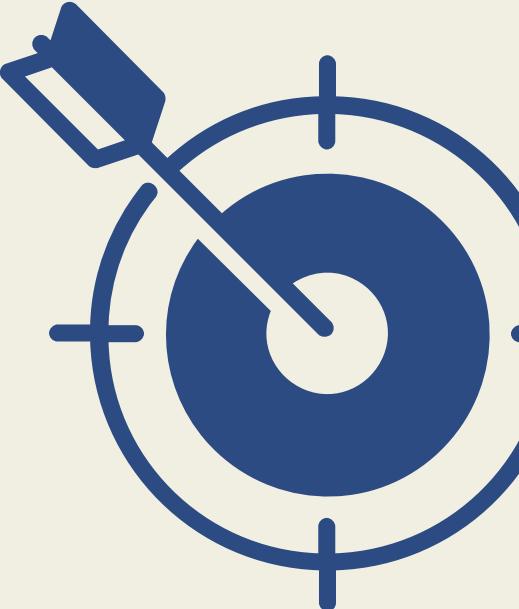
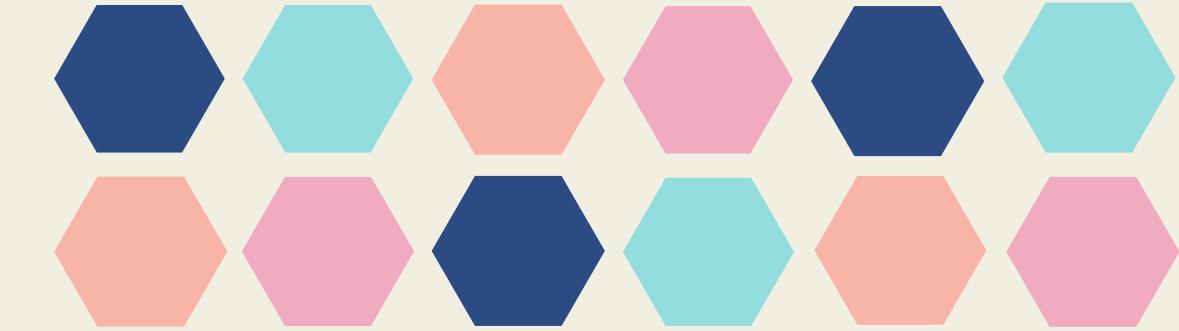
VOCÊ DIRECIONA, AJUDA



CULTURA DE QUALIDADE

- ✓ DESDE O BACKLOG
- ✓ NOS ITENS QUE ENTRARÃO NA SPRINT
- ✓ NA ESCRITA DE CADA TASK, VOCÊ LÊ, ACOMPANHA O PROCESSO
- ✓ NOS TESTES DE CADA DEV - VOCÊ EVANGELIZA A Q.A.
- ✓ NA ATENÇÃO DE TODOS EM CADA PROCESSO
- ✓ NA UNIÃO DO TIME PARA O BEM COMUM
- ✓ NA COMUNICAÇÃO EM TODO O PROCESSO

VOCÊ É O EVANGELIZADOR DA QUALIDADE NO TIME



Leude QA



SEM UM PADRÃO

cada um vai trabalhar da
forma como achar melhor

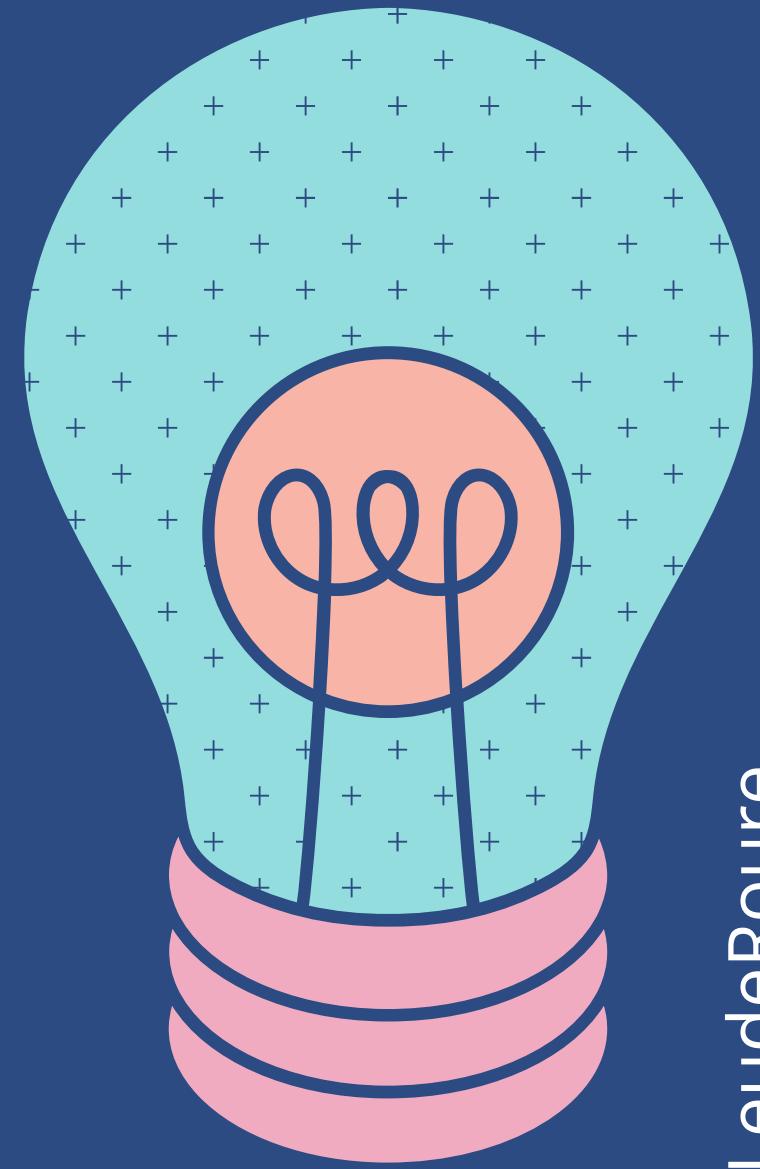
VOCÊ AJUDA COM ESSE
PADRÃO



POR ISSO ACREDITO QUE SOMOS:

QA

Somos 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 trazer a cultura de qualidade não só para os testes mas para todo o time. Sempre com foco em antecipar comportamentos inesperados, porque o teste é mais preventivo do que reativo.



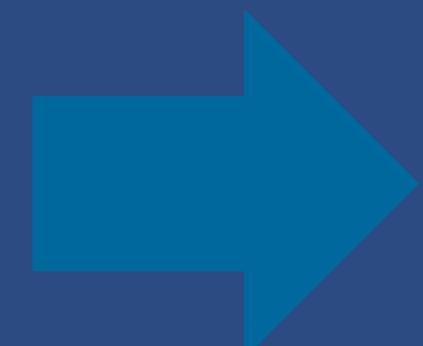
LeudeRoure

→ ESSA É MINHA DEFINIÇÃO DO QUE É SER QA
VOCÊ PRECISA INTERNALIZAR O QUE É - E ESTABELECER UM CONCEITO SEU

Outro
manual:

Porque Testamos?

- × para verificar se o software está fazendo o que foi pedido, se ele cumpre o requisito;
- × para garantir que o negócio não vai correr riscos em defeitos provocados por falhas no sistema;
- × para assegurar a qualidade do software e evidenciar as necessidades do usuário final;



**ENTENDE, HÁ VÁRIAS DEFINIÇÕES:
ENTÃO: O QUE É SER QA PARA VOCÊ?**

QUALIDADE

Outras
formas
de falar



O NÍVEL DE QUALIDADE IMPLICA DIRETAMENTE EM MENOS RETRABALHO E OTIMIZAÇÃO DO TEMPO DE UM PRODUTO, DO TIME OU SERVIÇO. E DEPENDE INTEGRALMENTE DO ENVOLVIMENTO DE **TODO O TIME**

Ainda: 'QUALIDADE' é cultura aliada aos processos. Onde o QA precisa pensar na cadeia como um todo: (1. Time, 2. Negócio/ Produto, 3. Tecnologia). Na cultura de qualidade você engaja o time porque QA é responsabilidade de todos. A qualidade não é reativa é preventiva. Pois, vamos prevenir comportamentos inesperados com testes feitos o quanto antes (shift left*). Há um conjunto de regras, requisições... a serem satisfeitos de modo que atenda as necessidades do usuário e você atua em todo o processo envolvendo o time nessa cultura.

O que entendi no QACoders

Na CTFL 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.

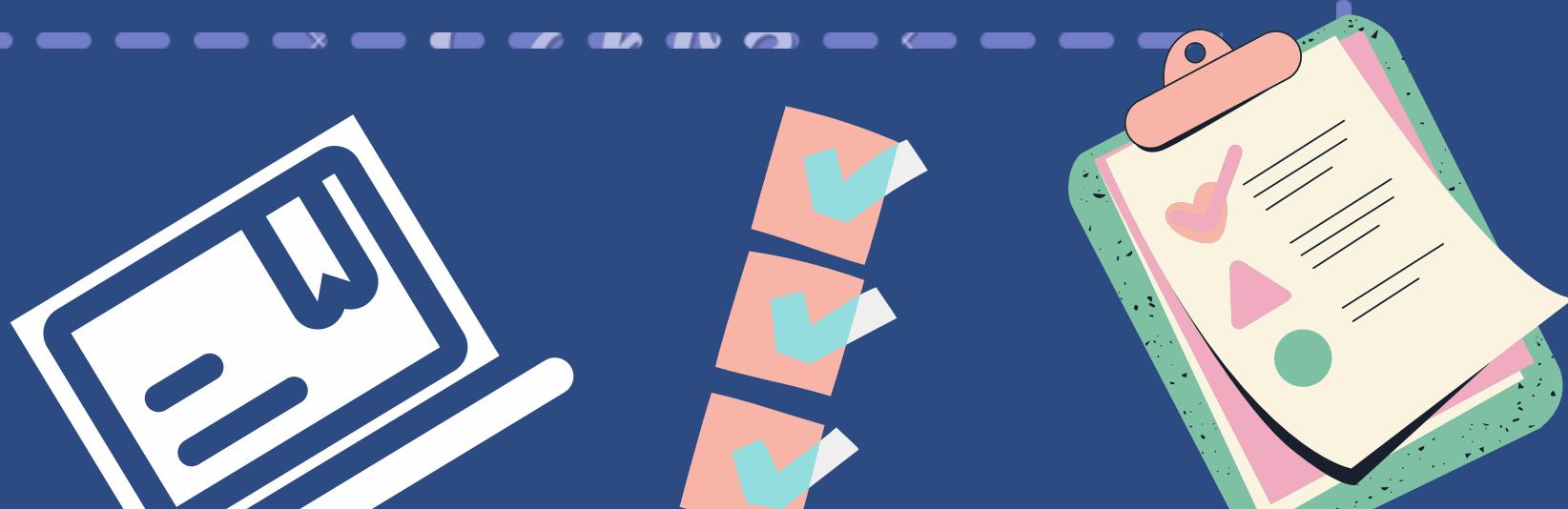
VALIDAÇÃO & VERIFICAÇÃO

- **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?





SE ACOSTUME COM OS TERMOS TÉCNICOS:

VALIDAÇÃO

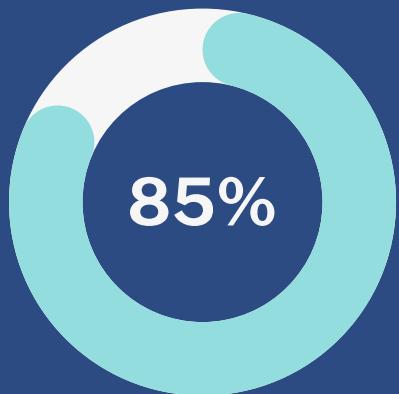
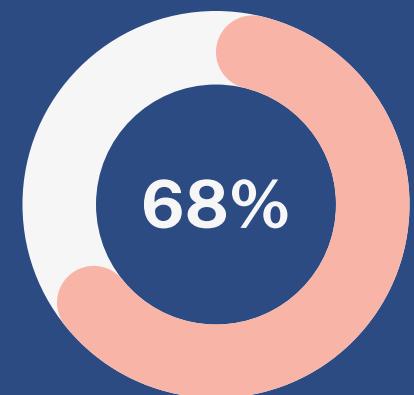
Estamos construindo
o produto certo?
-USUÁRIO-

ATENDE AS EXPECTATIVAS E
NECESSIDADES DO USUÁRIO

VERIFICAÇÃO

Estamos construindo
certo o produto?
-REGRAS-

SE SATISFAZ OS REQUISITOS
PARA ELE ESPECIFICADOS



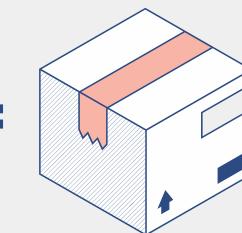
Você precisa conhecer: PRODUTO* - CLIENTES

SÃO TODAS AS PESSOAS
IMPACTADAS PELO PRODUTO

PRODUTO
Ex: ecommerce

FAZ PARTE: CONHECER A FUNDO O QUE SE TESTA. CONHECER AQUILO QUE SEU TIME ESTÁ DESENVOLVENDO. O QUE É O PRODUTO OU SERVIÇO? VOCÊ PRECISARÁ TESTAR CADA FLUXO, CADA PONTO DO SISTEMA - ENTÃO VOCÊ É O QUE MAIS CONHECE (Sistema/produto/o site/ o serviço)

NO SCRUM: INCREMENTO + INCREMENTO + INCREMENTO =



PRODUTO

VOCÊ PRECISA ENTENDER/ABSORVER E REVELAR OS PONTOS RELACIONADOS DO PRODUTO (SOFTWARE DESENVOLVIDO)
VOCÊ COLABORA SOB A PERSPECTIVA DE QUALIDADE: DESDE O INÍCIO DO PROCESSO, EM CADA REUNIÃO, ANALISANDO A ESCRITA DAS TAREFAS CATALOGADAS PARA A SPRINT... ATÉ "DONE" / VOCÊ QA CONHECE A FUNDO O PRODUTO

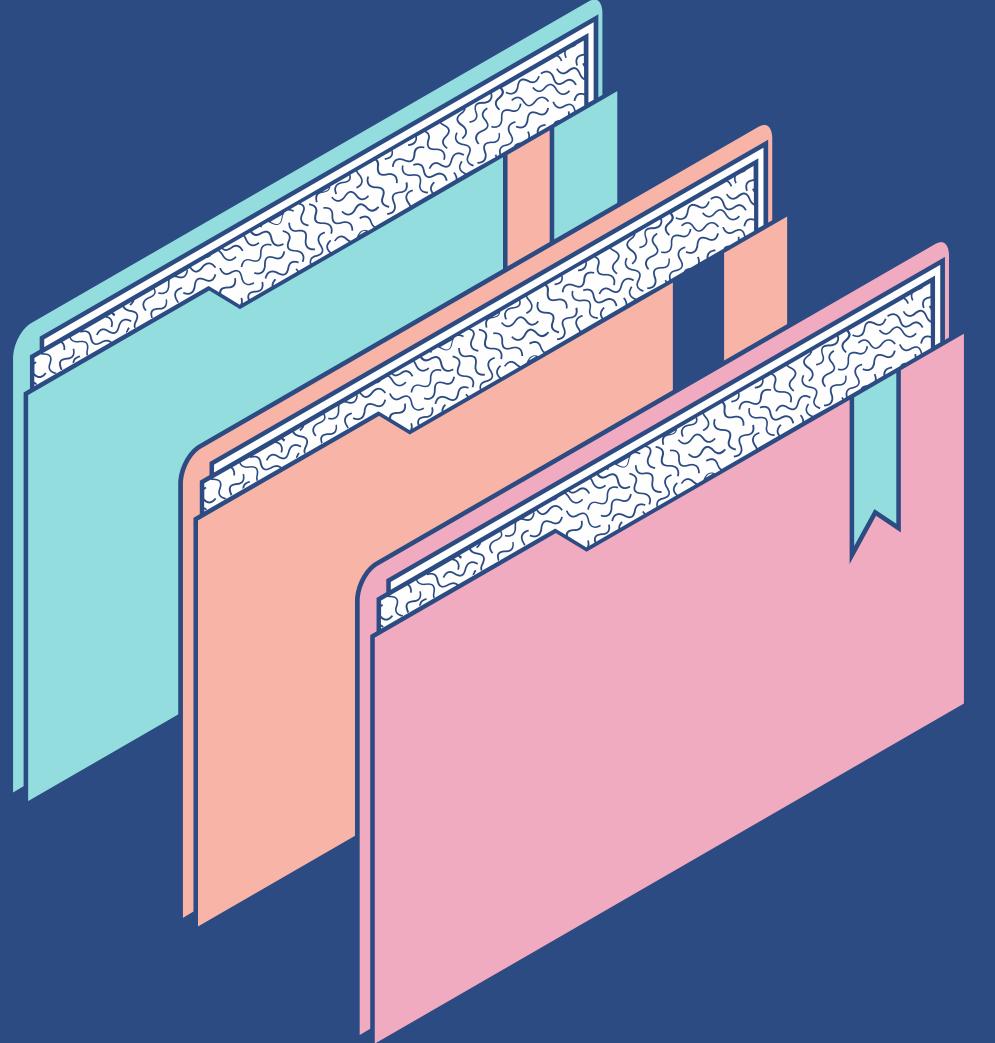


Produto

- É importante para o negócio
- Importante para os Stakeholders
- Resolve um problema
- Aumenta a retenção de usuários/produto
- Economiza/Evita desperdícios
- Aumenta os lucros
- Conquista novos clientes

CONHECER

- Regras de Negócio
 - Requisitos Funcionais
 - ou Histórias de Usuário
- e seus CRITÉRIOS DE ACEITE*



Digamos que teremos a: "Funcionalidade de pagamento"
Dai vem a REGRA, que é COMO SERÃO FEITOS OS PAGAMENTOS: pode ser que por enquanto apenas Cartões de Débito e Crédito (incremental, depois coloca PIX, etc)

É A PARTIR DAQUI QUE SURGIRÁ: "O QUÊ" A FUNCIONALIDADE FARÁ = Requisito ou o Critério escrito dentro da tarefa

REGRAS DE NEGÓCIO

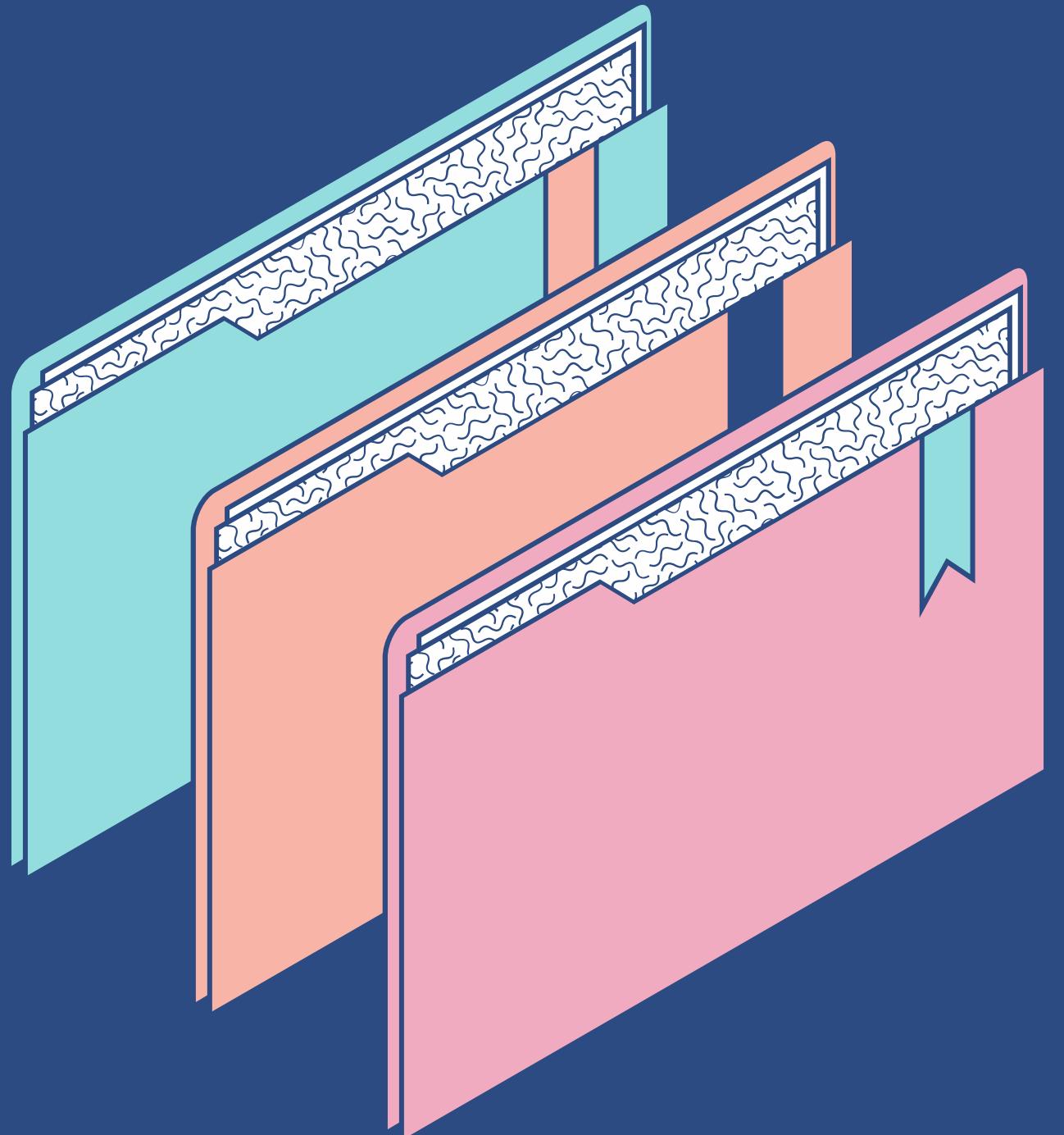
COMO O SISTEMA DEVERÁ FAZER

São restrições/critérios necessárias de como o negócio vai “acontecer”

A partir das regras de negócios, (*Critério de aceite*) inicia-se o processo de desenvolvimento do software, do qual todo o time tem acesso para saber **COMO** o sistema deverá fazer

o QA revisa, porque pode apresentar:

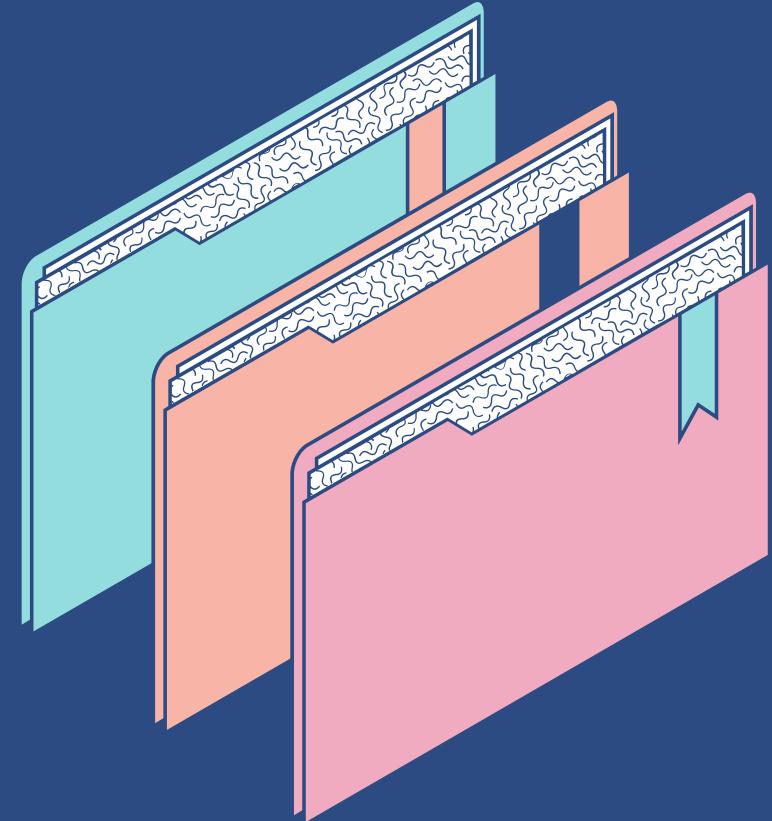
DUPLICIDADE, AMBIGUIDADE E INCOMPLETITUDE



REQUISITOS

O QUE É NECESSÁRIO PARA ATINGIR O OBJETIVO DE NEGÓCIO

- **Funcionais**
funções do sistema
- **Não funcionais**
ligados a
(ISO 25010-91261)



DE NEGÓCIO

Sigamos com a: "Funcionalidade de pagamento"

REGRA: Cartões de Débito e Crédito

O QUÊ: Agora vem o detalhamento, restrições, etc:

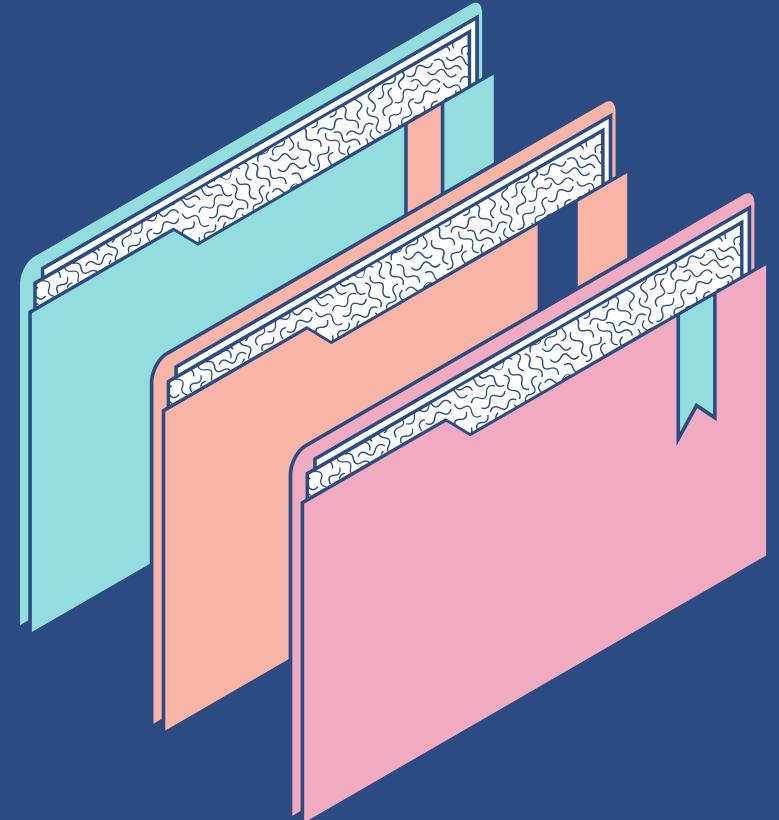
- Crédito à vista,
- Crédito parcelado até 3 vezes sem juros
- Crédito parcelado de 4 a 5 vezes com juros da loja
- Débito e Crédito, apenas as bandeiras Visa e Master Card

REQUISITOS FUNCIONAIS

- Observar a clareza
- Observar possíveis erros
- Fazer perguntas como:
 - Há restrições, quais?
 - Qual ambiente ele será disponibilizado
 - Quem é o público alvo?
 - Qual site/repositório/Navegadores?

QUAL O COMPORTAMENTO QUE NÓS ESPERAMOS?

O QUE OS SISTEMAS DEVEM FAZER



+ TÉCNICO

Corresponde ao que está por detrás do negócio

Aqui é mais técnico, ferramentas e recursos mais específicos. Você pode por exemplo ser QA e não fazer esse

tipo de teste. Ou pode dominar o JMeter e fazer teste de Performance...

Aqui tem um checklist de testes de usabilidade, por exemplo

REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

- ISO 25010 - 91261

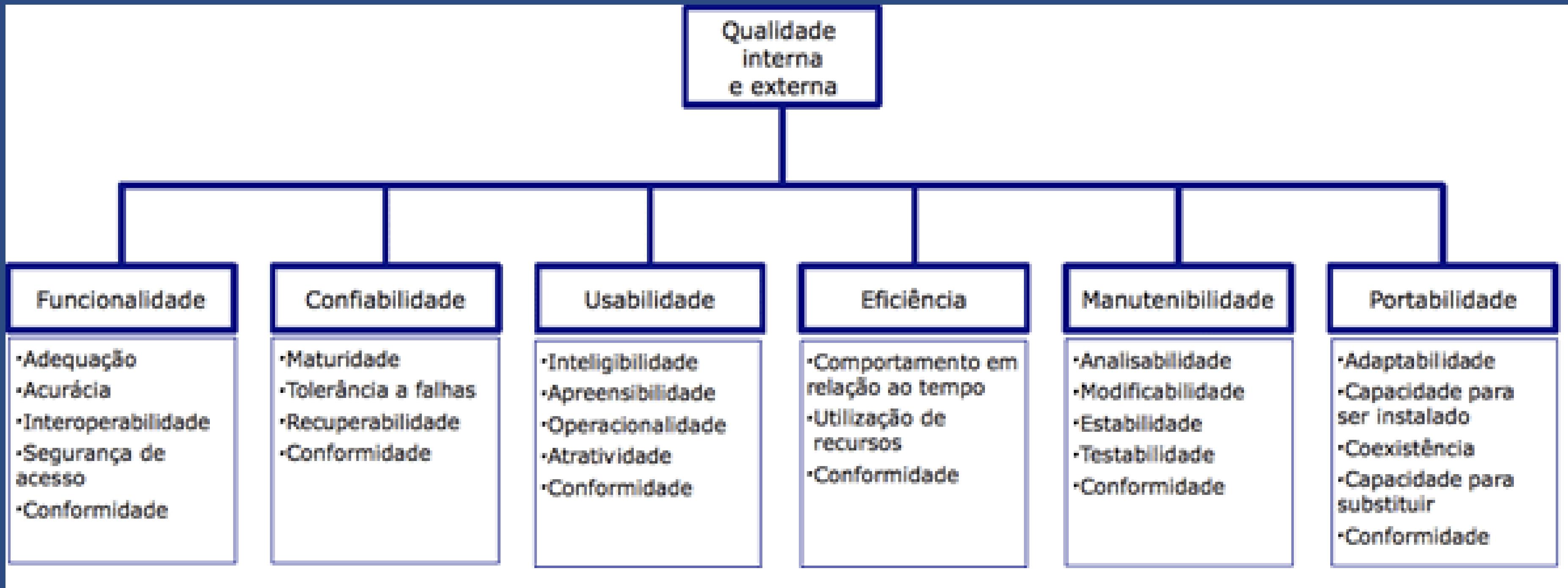
1. Confiabilidade
2. Usabilidade (*jornada usuário*)
3. Eficiência/Desempenho (*teste de Carga*)
4. Manutibilidade (*se sair uma versão nova?*)
5. Portabilidade (*se precisar instalar em local x*)
6. Segurança (*tem empresas que trabalham só com isso, de tão complexo que é*)
7. Compatibilidade (*navegadores diferentes...*)

AQUI É SOBRE

.....
QUÃO BEM O SISTEMA FUNCIONA
.....

- ISO 25010 - 91261

REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS



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



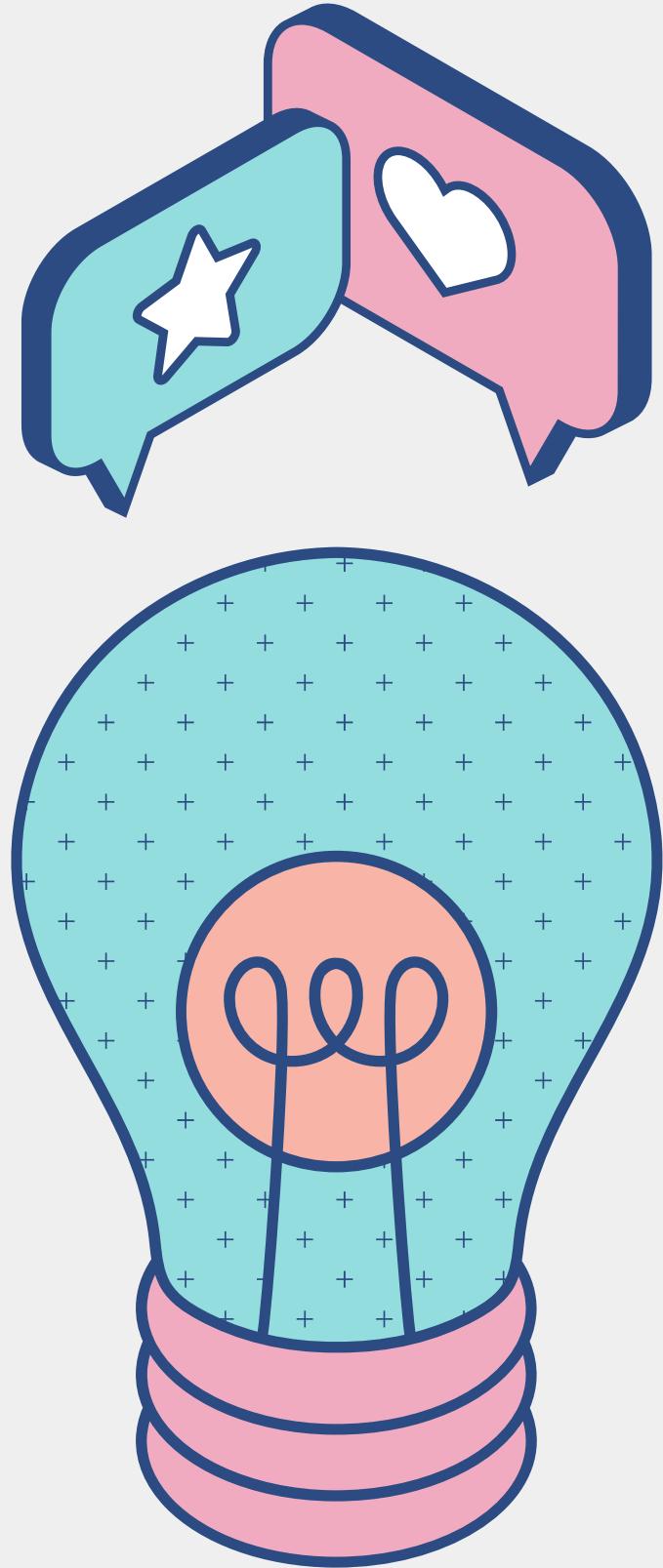


REQUISITOS FUNCIONAIS :

- 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





Pronto você está começando a entender:

- Como QA, eu preciso validar que as expectativas do cliente está sendo atendida
- Preciso antecipar comportamentos inesperados
- Preciso disseminar a Mentalidade de QA no time
- Contribuir com o negócio (Dono do Produto)
- Contribuir com os requisitos (se é claro e completo, se não tá ambíguo, se todo o time entenderá. Porque no geral analiso o que está escrito antes do desenvolvimento...)
- Ajudar a entender as 'dores' do time
- Entender o processo, contribuindo com a qualidade
- Conhecer os fluxos de testes de todo o sistema

**Todo o seu conhecimento vem dia a dia mudando, a cada momento:
as "peças" vão se encaixar melhor. Apenas não pare!**

COM ESSE CONHECIMENTO
VOCÊ JÁ PODE PARTIR ADIANTE

e TOMAR VÁRIOS CAMINHOS



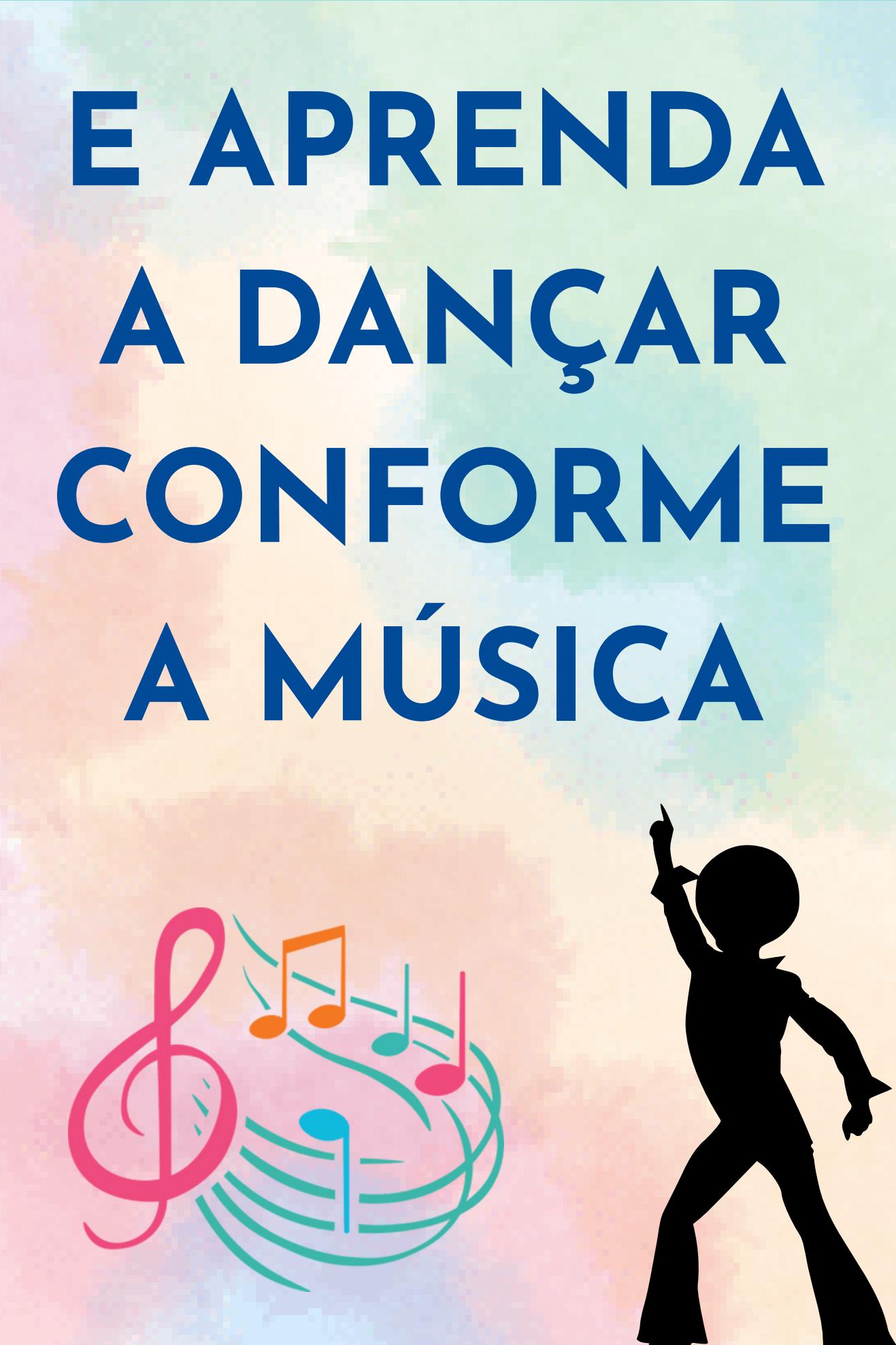
PORQUE DEPENDE MUITO DA EQUIPE QUE VOCÊ ESTIVER INSERIDO. UNS USAM BEM O ÁGIL, OUTROS NÃO. UNS USAM O JIRA OUTROS NÃO... UNS TEM CASOS DE TESTES, OUTROS NÃO - MAS EM SUMA, TUDO NESSA APOSTILA É BASE: **APRENDA ESSAS BASES!**



**Quando falo de: "vários caminhos" é
que o contexto, as ferramentas, a
metodologia, tudo depende muito
da equipe que você entrará.**

**Mas vamos construir as bases aqui que
consiste em você dominar o que é:**

- Processo Ágil
- Processo de Desenvolvimento
- Processo de Teste



PROCESSO

ÁGIL DE DESENVOLVIMENTO





ESTUDE A METODOLOGIA ÁGIL

CONHEÇA PRINCIPALMENTE
Fundamentos do Scrum

Udemy TEM VÁRIOS CURSOS: SCRUM + ÁGIL

Certificação Scrum Fundamentals (SFC)



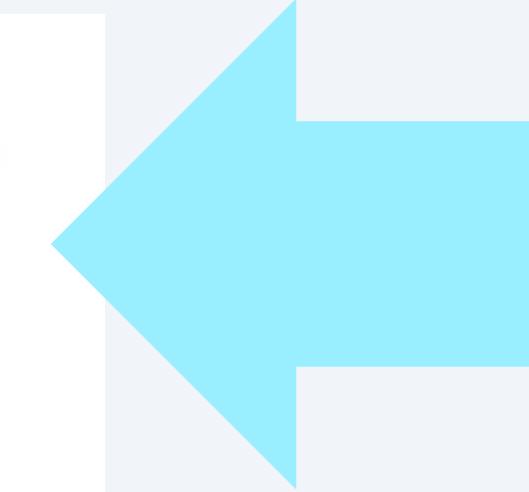
Fundamentos do Scrum + Certificação Scrum Fundamentals (SFC)

Aprenda os fundamentos do Scrum e prepare-se para a certificação gratuita Scrum Fundamentals Certified da ScrumStudy

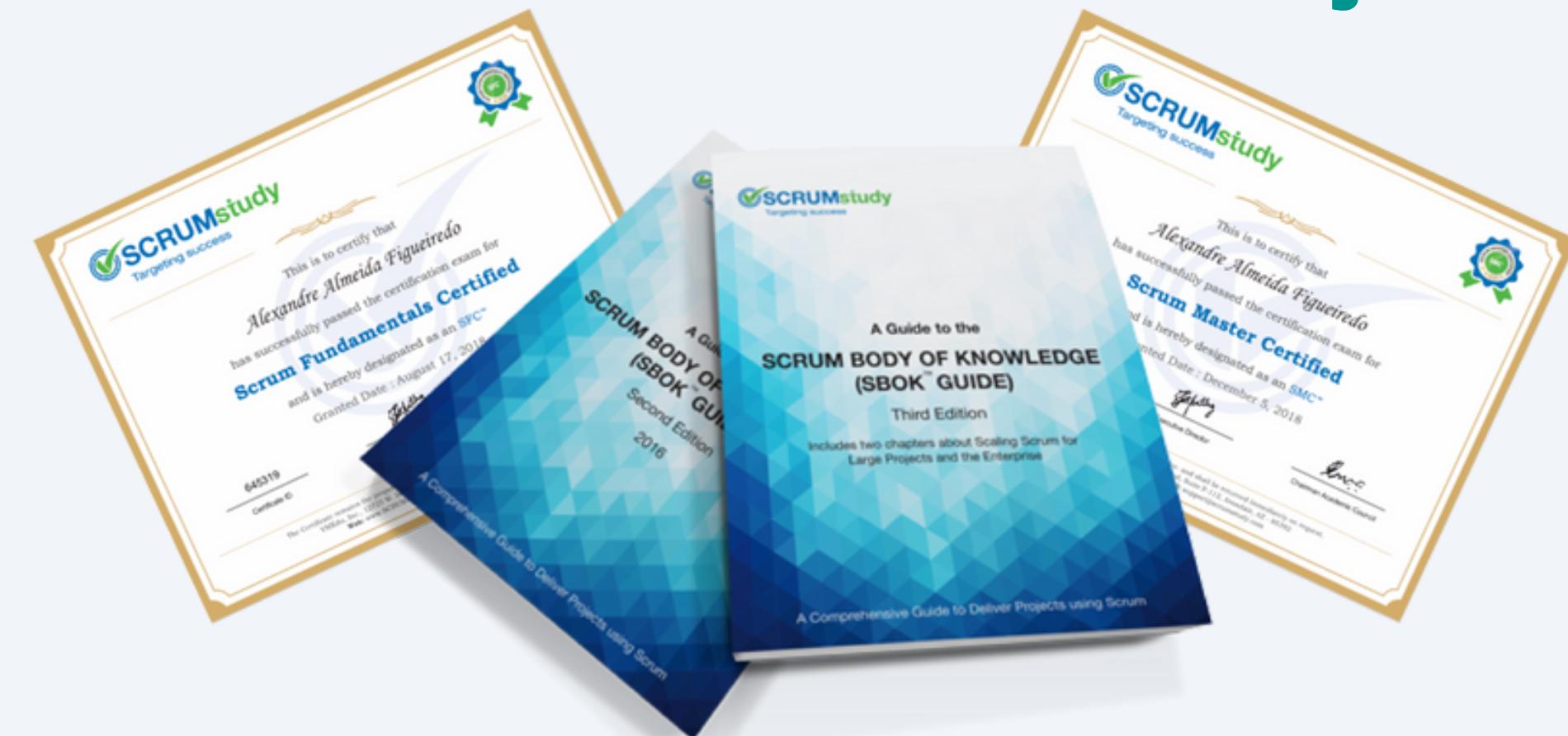
Pilar Sanchez Albaladejo

4,7 ★★★★☆ (3.963)

1,5 horas no total · 19 aulas · Todos os níveis



ESSA É UMA CERTIFICAÇÃO GRATUITA/ FUNDAMENTAL:



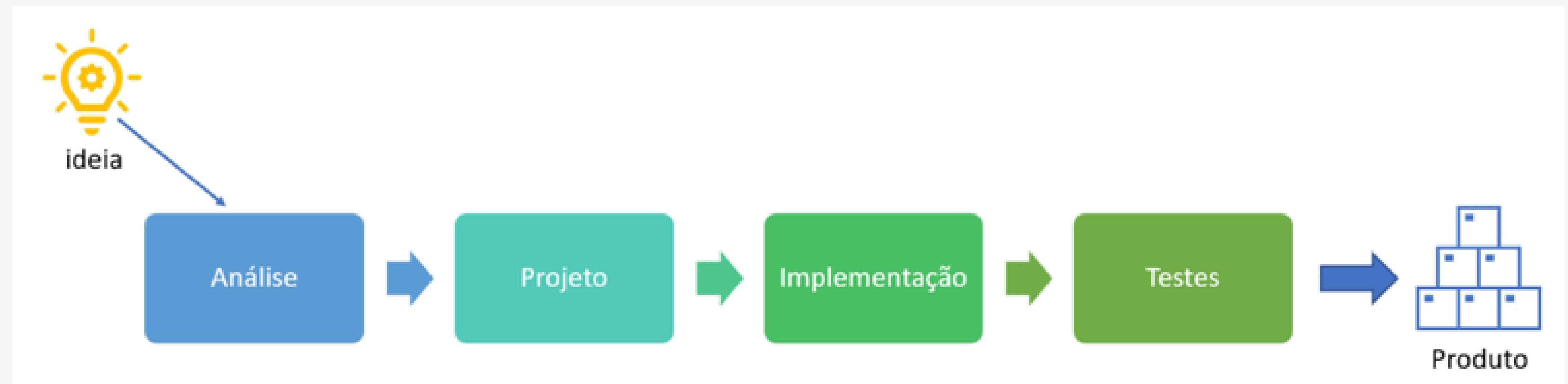
UM BOM PASSO PARA QUEM INICIA BUSQUE TIRAR ELA

Basicamente o cliente quer que dado produto seja desenvolvido, e para isso a Metodologia empregada é o que rege o processo para esse desenvolvimento



Desenvolvimento ágil de software

Antes a concepção de um projeto era dividido em etapas (Cascata) e essencialmente feito como um bloco completo no início. Tudo demandava muita documentação, por causa da construção do desenvolvimento por "blocos" ou etapas, e o acesso a essas informações geradas acompanhavam todo o processo.

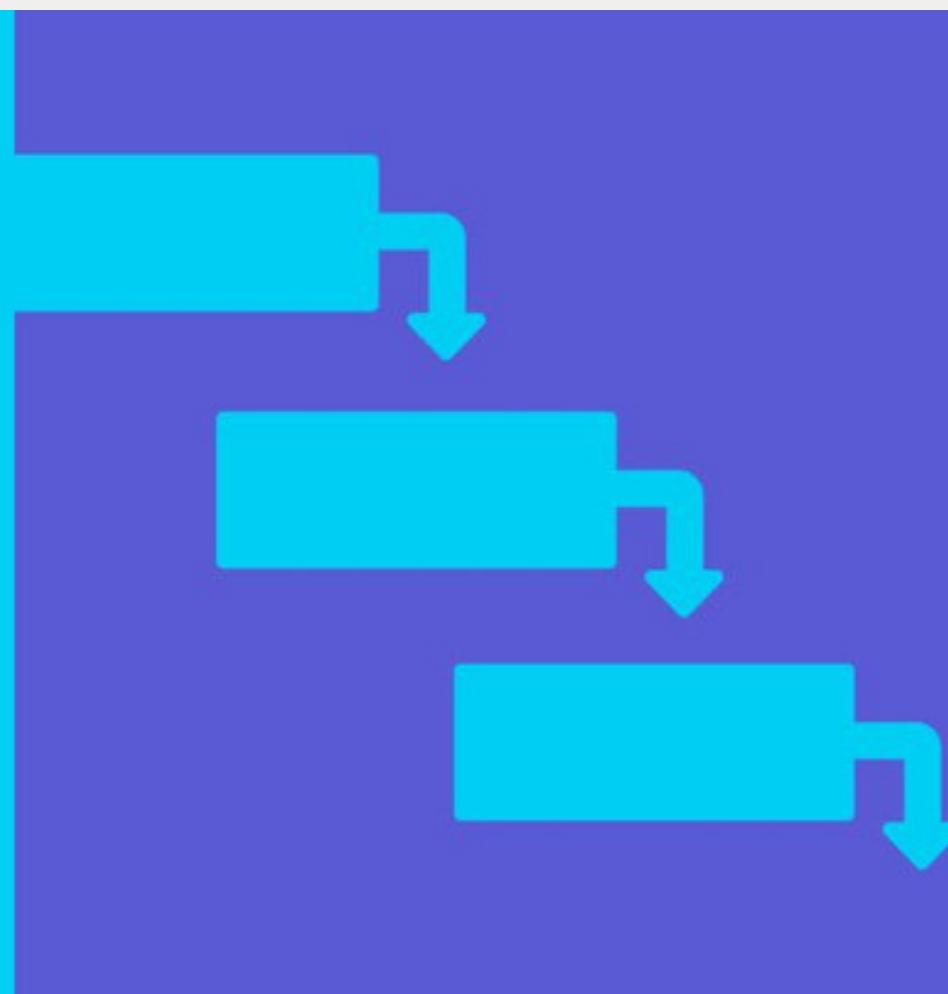


A expressão Agile vem do inglês *Agile software development*, isso é, desenvolvimento ágil de software. Trata-se de um nome atribuído a um conjunto de práticas para projetos de software que são consideradas inovadoras por quebrar determinados paradigmas que existiam até então na engenharia de software.

Basicamente a diferença é que em um time há um escopo fechado, onde depois de definido segue até a última fase. As iterações aqui são mais longas e há tanto a divisão das etapas como das equipes. TESTES É SÓ NO FINAL. Exemplo: fábrica de testes.

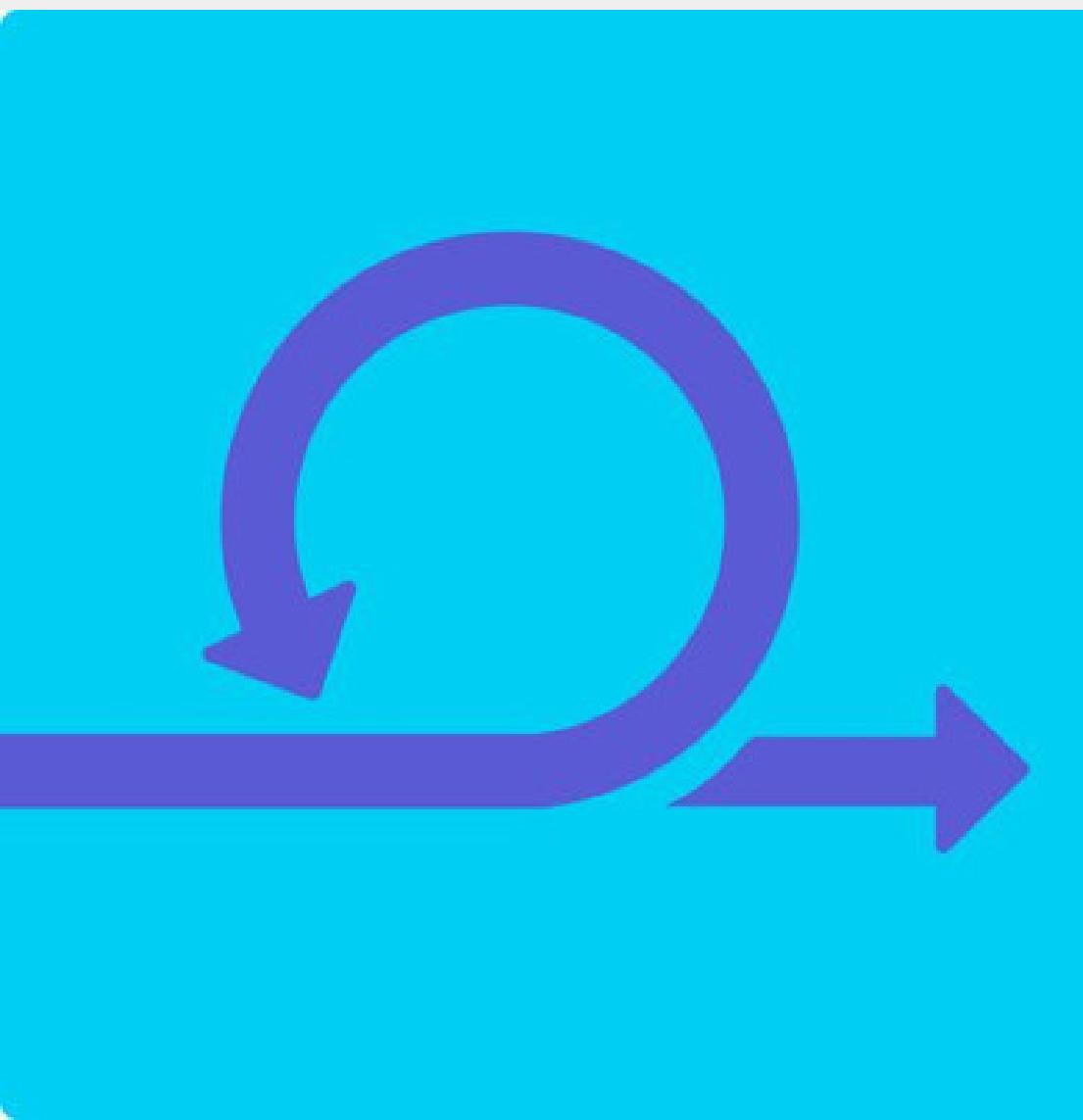
Como a área de teste aqui funciona separadamente, é necessário o planejamento documentado e a produção de Casos de Teste que serão utilizados durante o processo dos testes e esses documentos podem ser solicitado por outras pessoas.

WATERFALL - CASCATA



Quem testa aqui, está preocupado em produzir artefatos (documentos) tanto quanto cumprir testes para garantir a qualidade. Outro aspecto é que os papéis são muito bem definidos. Cada um no seu quadrado. Tem o Testador, o Testador automatizado... Aqui é Tester e não QA.

Já no outro time (Ágil) há a correria para testar dentro da Sprint (de 2 a 4 semanas) que produz entregáveis potencialmente utilizáveis no seu fechamento. Logo, o tempo para produzir documentação fica praticamente inviável, e cada time lida de uma maneira própria com essa questão. Tenha em mente que você dança conforme a música.



Até pelo ambiente flexível e a necessidade de ser adaptável, muitas vezes fluxogramas e mindmaps cumprirão bem o papel da baixa documentação. Alguns farão uso de Casos de Testes escritos Gherkin, embora não seja a via de regra, mas é uma realidade em muitos ambientes. Fato é, que há um processo de maturidade em boa parte das empresas sobre o que é ser ágil no dia a dia. Muitas vezes é você quem implanta o padrão de testes ágeis e um Mindset de qualidade compartilhado pelo time.

METODOLOGIA

ÁGIL

Foi a solução para o
modelo Cascata

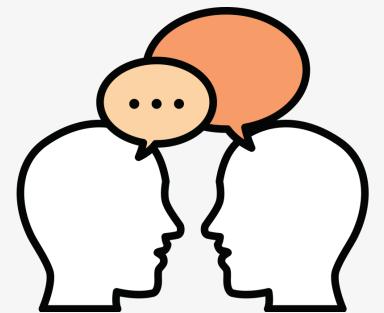
Envolve adotar uma nova mentalidade: BASEADA EM VALORES E PRINCÍPIOS ÁGEIS. Aplicar esses valores e princípios sobre como usamos métodos ágeis não só altera a nossa abordagem, mas altera toda a eficácia para as práticas seguintes.

➤ **ITERATIVO**

➤ **INCREMENTAL**

Área de domínio do •Scrum Master e •Product Owner

MANIFESTO TRAZ 4 VALORES



**INDIVÍDUOS E
INTERAÇÕES**

mais que processos
e ferramentas



**SOFTWARE EM
FUNCIONAMENTO**

mais que
documentação
abrangente



**COLABORAÇÃO
COM O CLIENTE**

mais que negociação
de contratos



**RESPONDER A
MUDANÇAS**

mais que seguir
um plano



MANIFESTO

12 PRINCÍPIOS

SATISFAÇA O CLIENTE

"Nossa maior prioridade é satisfazer o cliente através da entrega contínua e adiantada de software com valor agregado"

ACEITE AS MUDANÇAS

"Mudanças são bem-vindas, mesmo que tardivamente. Processos ágeis tiram vantagem das mudanças visando a vantagem competitiva para o cliente"

ENTREGAS FREQUENTES

E poucas semanas a poucos meses, com preferência à menor escala de tempo"

TRABALHO EM CONJUNTO

"Pessoas de negócio e desenvolvedores devem trabalhar em conjunto diariamente por todo o projeto"

CONFIANÇA E APOIO

Construa projetos em torno de indivíduos motivados. Dê a eles o ambiente e o suporte necessário e confie neles para fazer o trabalho"

CONVERSA FACE A FACE

"O método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para e entre uma equipe de desenvolvimento é por meio de conversa face a face"

SOFTWARE FUNCIONANDO

é a medida primária de progresso, desde o começo você entrega algo de valor

DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

"Os patrocinadores, desenvolvedores e usuários devem ser capazes de manter um ritmo constante indefinidamente"

ATENÇÃO CONTÍNUA

"Contínua atenção à excelência técnica e bom design aumenta a agilidade"

SIMPlicidade

a arte de maximizar a quantidade de trabalho não realizado – é essencial"

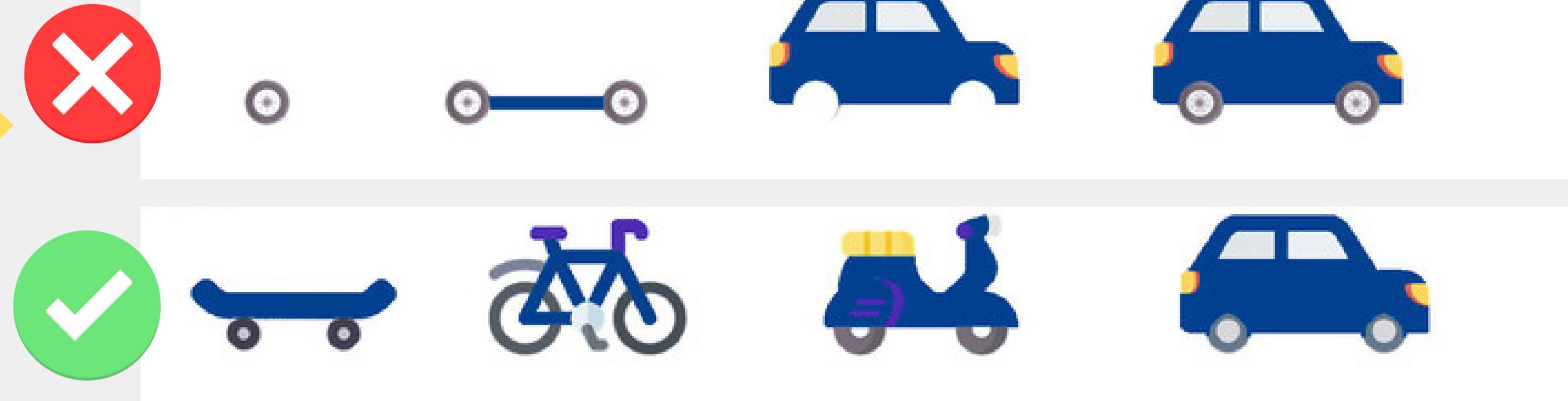
AUTO ORGANIZÁVEL

As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de equipes auto-organizáveis"

REFLETIR E AJUSTAR

"Em intervalos regulares, a equipe reflete sobre como se tornar mais eficaz e então refina e ajusta seu comportamento de acordo."

**NÓS ENTREGAMOS
SEMPRE ALGO DE VALOR:**



ITERATIVO E INCREMENTAL

ITERATIVO: progride através de refinamentos sucessivos. A cada iteração, o software é melhorado através da adição de um maior nível de detalhe. Entregamos algo funcionando/básico e depois incrementamos

INCREMENTAL: porque nesse ciclo que possui iterações, a cada iteração há a entrega de valor/ (entrega=incremento)de uma parte que será incrementada (utilizável) até formar o produto final

Não é testar features apenas, o QA participa de todo o ciclo de desenvolvimento. Até quando faz o deploy, o QA sabe o que precisa ser testado para garantir que esteja conforme o resultado esperado.

TESTE ÁGIL

TUDO É QUALIDADE

O Manifesto do Teste Ágil:

★
TESTAR
— continuamente —
MAIS QUE
• **testar** •
no final

★
previnir
— •DEFEITOS• —
MAIS QUE
encontrar
DEFEITOS

★
CONSTRUIR
MELHORIAS
MAIS QUE
• **quebrar** •
— o —
sistema

★
entender
— o teste —
MAIS QUE
• **verificar** •
a
funcionalidade

★
O TIME
responsável
• **MAIS QUE** •
— responsabilidade —
do
testador

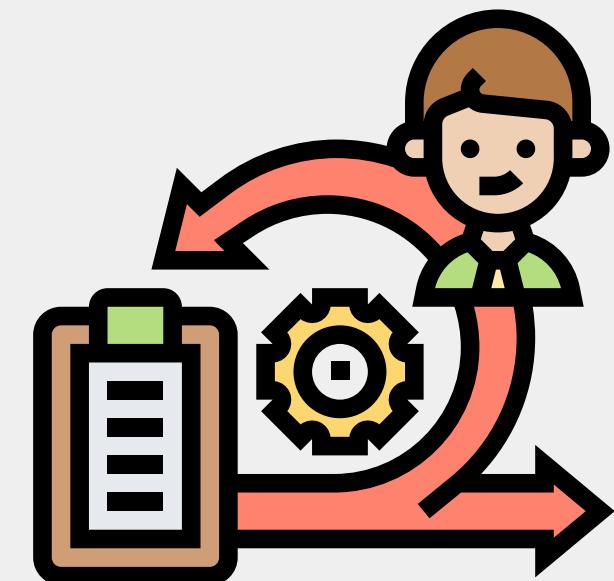
TESTE AGIL TUDO É QUALIDADE

“Agile Testing Condensed”, publicado em 2020, onde as autoras **Gregory e Crispin** descrevem como:

Práticas de teste colaborativas que ocorrem continuamente, desde o início até a entrega e além, apoiando a entrega frequente de valor para nossos clientes. As atividades de teste se concentram na construção de qualidade no produto, usando ciclos de feedbacks rápidos para validar nosso entendimento. As práticas fortalecem e apoiam a ideia de responsabilidade de todo o time pela qualidade. (p.6)

dentro do Ágil há o SCRUM

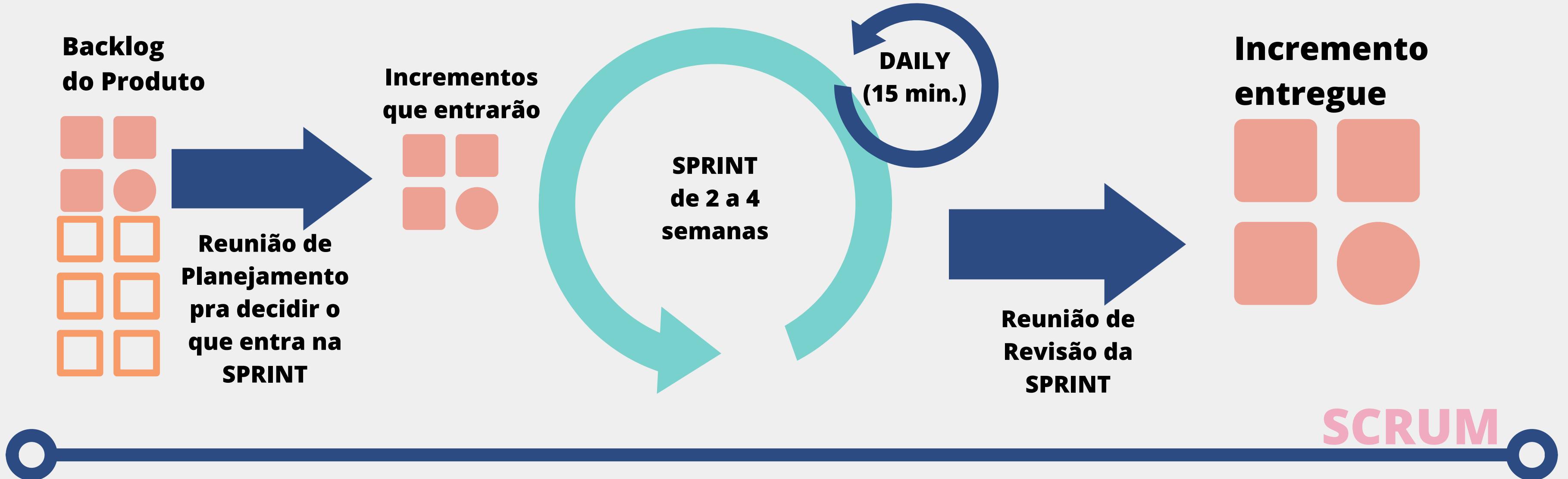
SCRUM



É UM FRAMEWORK ÁGIL MAIS USADO

- de gerenciamento de projetos.

DENTRO DO ÁGIL TEM A FERRAMENTA: SCRUM, QUE FAZ A COISA ACONTECER



Scrum - No Gerenciamento Ágil

- EXISTEM PÁPEIS
- CERIMÔNIAS/EVENTOS
- VALORES
- PILARES

QUE AFETA O DIA A DIA DA EQUIPE

- Foco no Cliente
- Ambiente de Alta Confiança
- Responsabilidade Coletiva
- Ambiente Inovador
- Alta Velocidade

O MÉTODO SCRUM FAZ PARTE DO ÁGIL

SCRUM esse é um termo já bem popular no mundo da tecnologia, sendo largamente utilizado por times de desenvolvimento de software

Dentro do Scrum tem os Papéis:

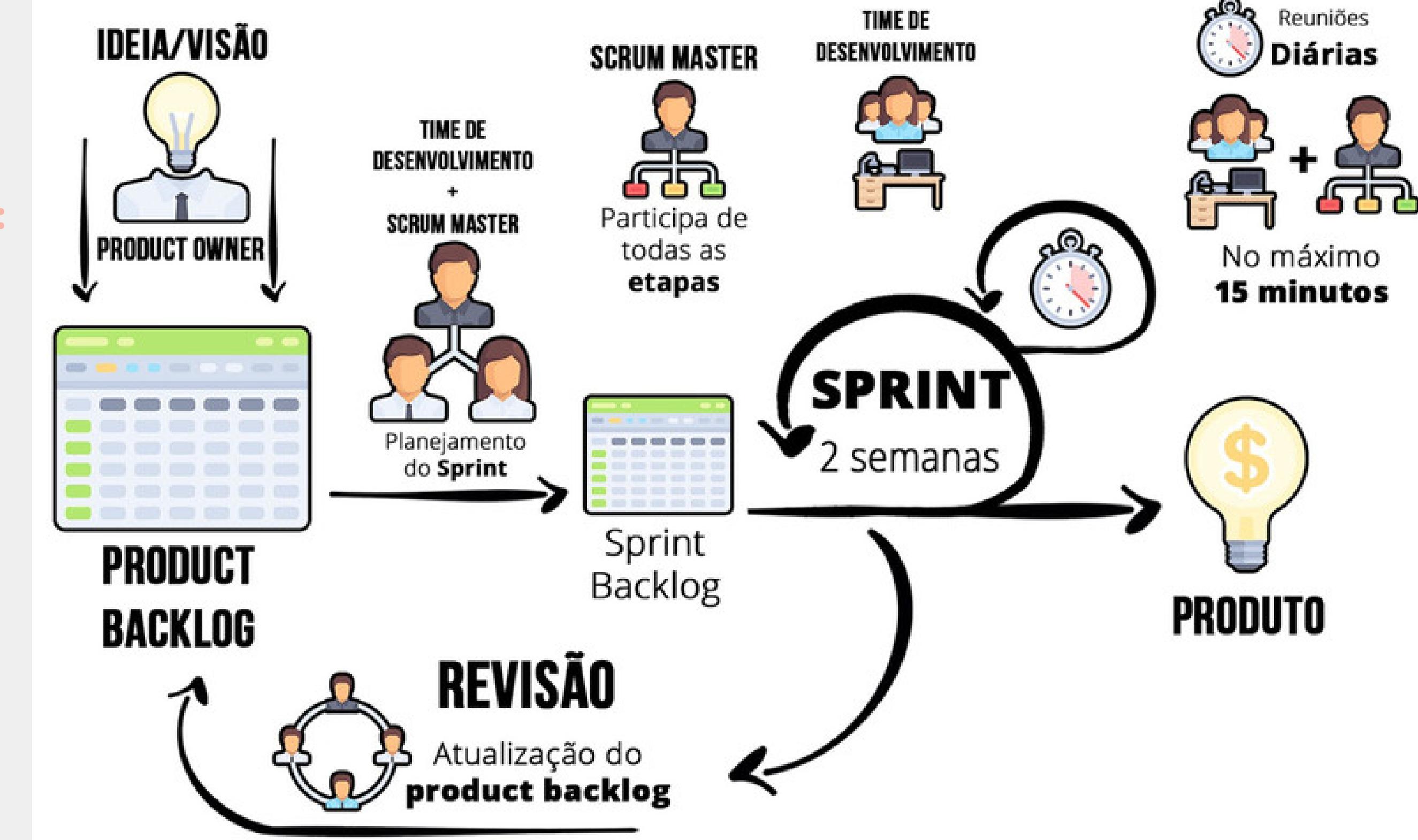
- Product Owner,
- Scrum Master e
- Development Team

Principais reuniões:

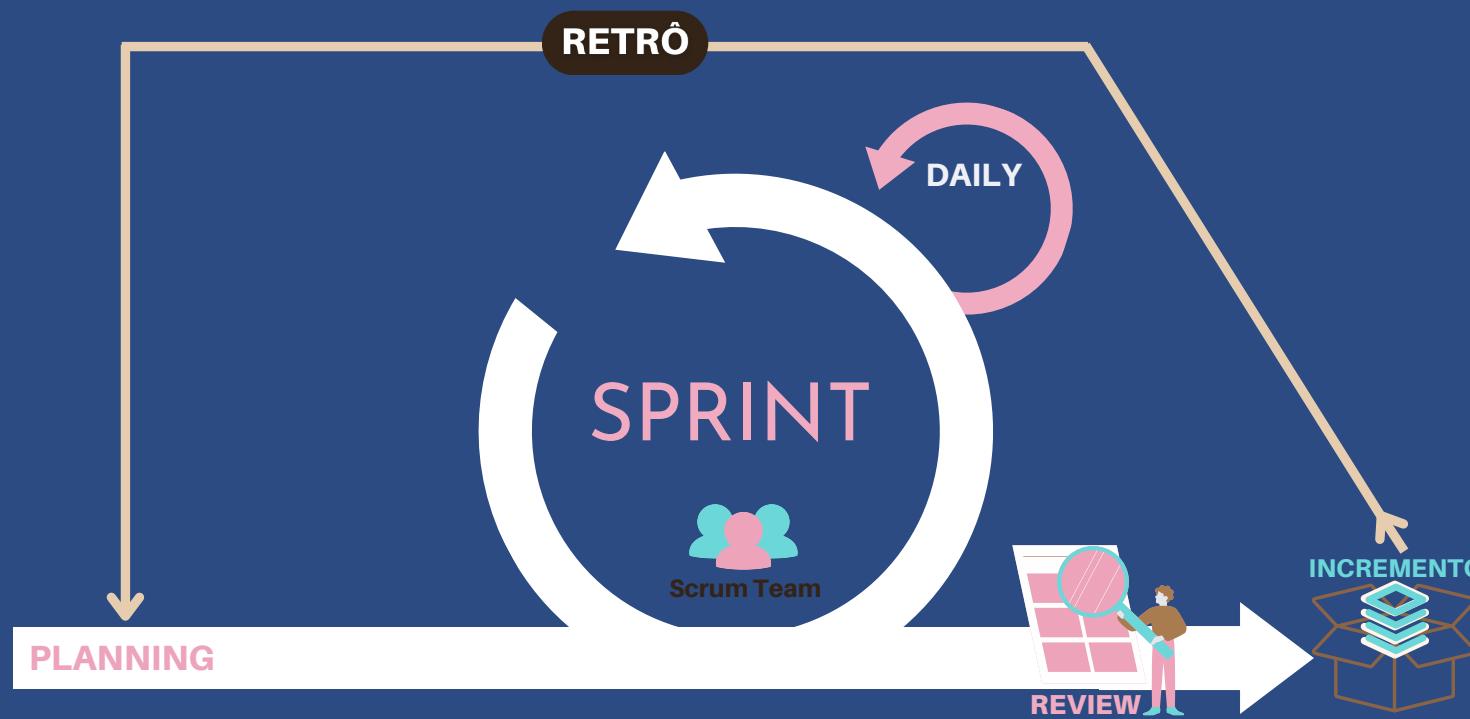
- Planning: Planejamento
- Review: Onde o que foi produzido é apresentado
- Daily

- SPRINT
- BACKLOG

PROCESSO SCRUM



SCRUM e o QA



O QA no planejamento

Fornece insights, revisa os Cards escritos para a Sprint, confere se está claro, se há ambiguidade ou incompletude...

Há muitas tarefas com "retrabalho" por conta desse único detalhe, logo: essa revisão é qualidade!

A partir daqui o profissional de QA já começa a énsar nos seus testes.

O QA na Daily

Compartilha sobre os testes, traz pontos relevantes quanto a Meta da Sprint e o fechamento no que se refere aos testes. Pode ajudar a equipe a ter uma visão clara sobre a conclusão do ciclo e o quanto todos estão seguros para esse fechamento.

O QA na Review

Pode demonstrar, participar ativamente da entrega, pode trazer dados sobre a qualidade, e riscos mitigados. Pontos sensíveis do sistema e o que está sendo feito para a mitigação...

O QA na Retrospectiva

Sugerir o que pode ser feito para a melhoria da qualidade em todos os níveis. Sugerir o que pode ser feito para melhoria daquilo que pode estar sendo reincidente. Ouvir, ver como pode melhorar os testes.

Entendendo os papéis no Scrum

Domina o Scrum

precisa ser capaz de passar isso para todos os envolvidos no projeto

Não é, chefe do time

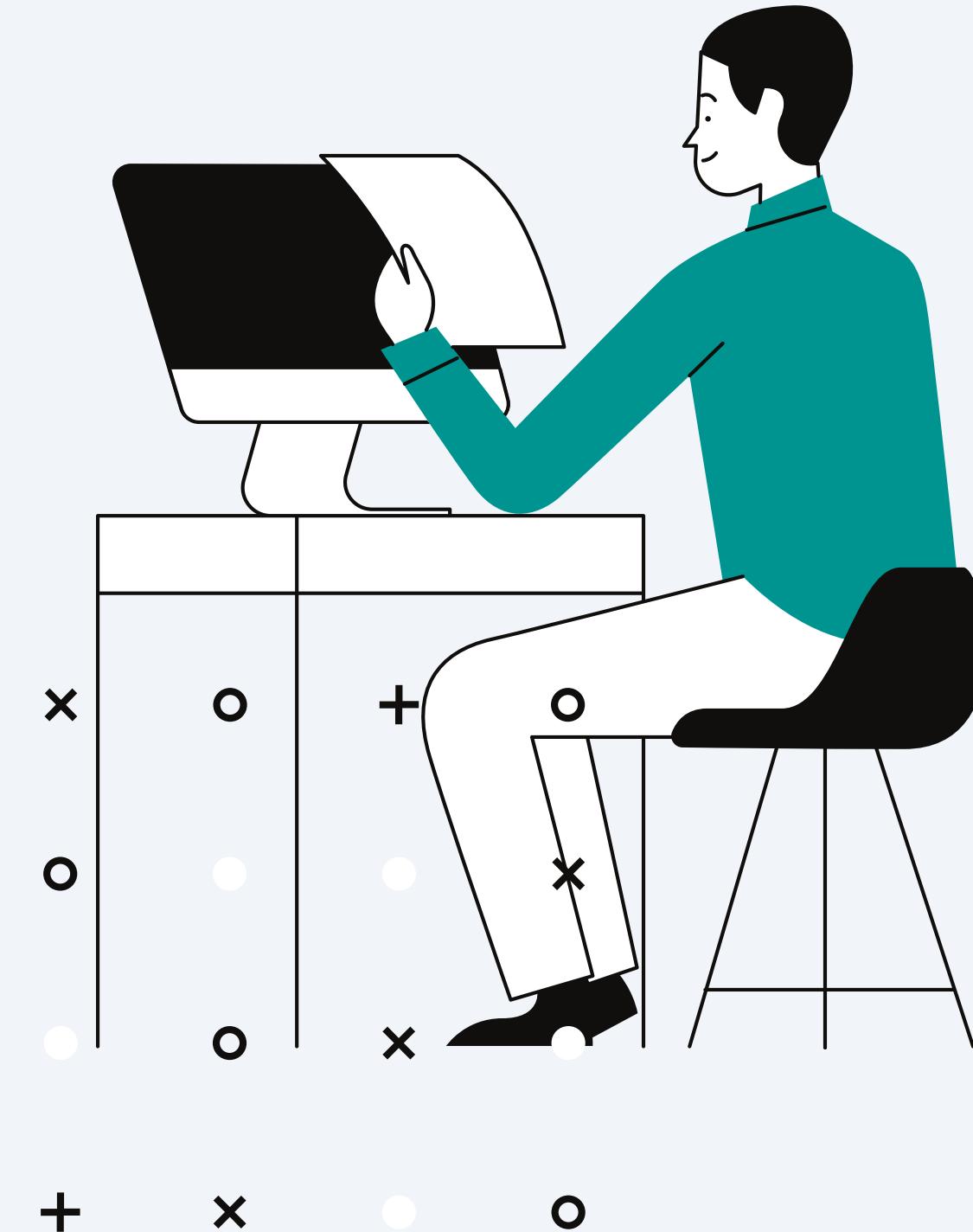
é um facilitador e coach excelente, atua como Líder Servidor, isto é, livrando o time dos problemas que o impede de ter uma melhor performance. Faz a coisa acontecer.

- Facilitar as reuniões, quando necessário;
- Atentar para o cumprimento dos time-boxes e explicar o porquê deles;
- Educar desenvolvedores, product owner e clientes sobre o processo;
- Remover ou reduzir impedimentos (não problemas!);
- Buscar continuamente ferramentas para ajudar o time a evoluir.
- E no que pode estar impedindo o time de melhorar sua performance.

Enquanto o P.O. foca no produto a ser desenvolvido e em atender as necessidades do cliente, a função principal do Scrum Master é focar no processo e se assegurar que o time esteja tirando o maior proveito possível dele.

Scrum Master

O FACILITADOR LÍDER QUE SERVE



Entendendo os papéis no Scrum

União dos dois mundos equipe Dev - cliente

Agrega o máximo de valor possível a cada Sprint, ele ouve a todos, mas a palavra final é dele.

Representa o cliente

Imagina o cliente cheio de ideia falando com o time atarefado e sem muito tato. É a voz do cliente, garante a construção do que o Cliente pediu e o valor. Diz DONE,

Detém a visão do Produto

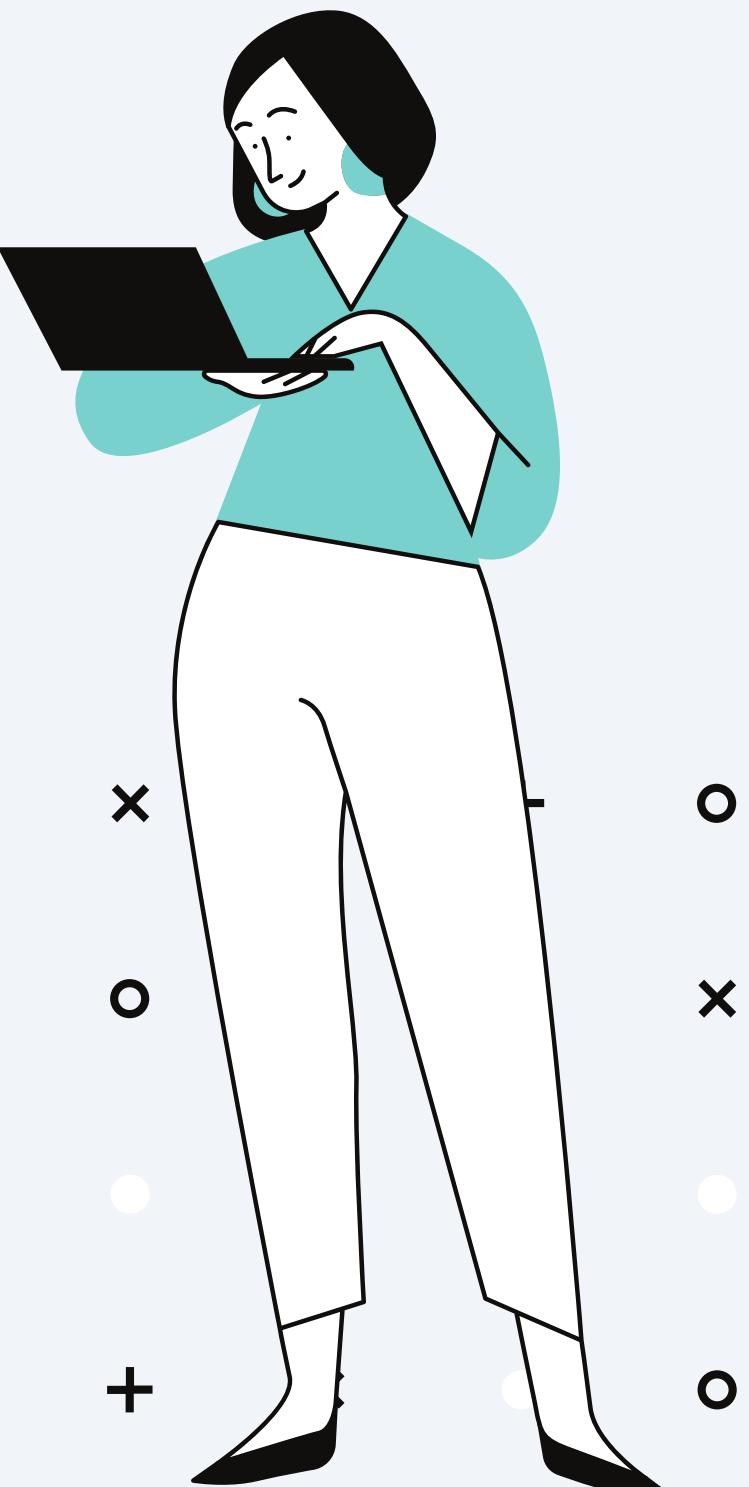
Mantém o Product Backlog o mais atualizado possível.

Quando não sabe responder sabe quem pode

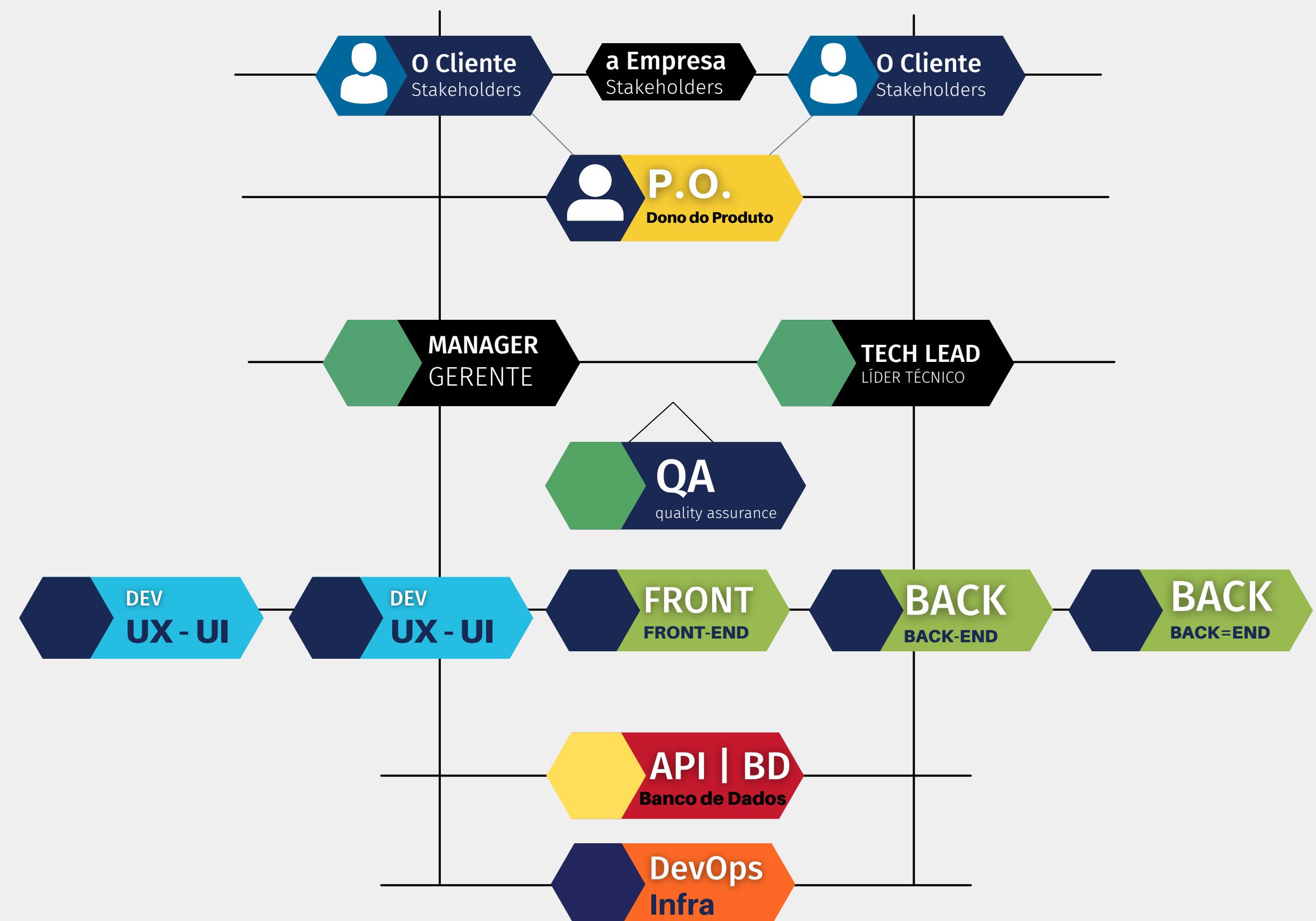
Ao ser questionado sobre algo, que não seja a área de domínio (ex: finanças) o PO vai atrás, e para que não fique um telefone sem fio, cheio de pontos falhos, o PO junta o que perguntou, o que vai responder em uma conversa a 3

Product Owner

- participar das reuniões;
- responder dúvidas dos desenvolvedores sobre histórias ou indicar quem poderia respondê-las melhor;
- deixar claro para o time qual o valor de negócios de cada Sprint;
- obter feedback e expectativas dos diversos clientes e extrair delas as necessidades;
- manter o Product Backlog atualizado.



O TIME DE SOFTWARE



ESSE TIME TODO SE MOVE COM A METODOLOGIA ÁGIL

Agora o time de Desenvolvimento

QUE CONSTRÓI O SISTEMA

colaboração, auto-organização e auto-motivação

O Time de Desenvolvimento é um grupo multidisciplinar encarregado por realizar o trabalho de desenvolvimento do produto de ponta a ponta.

Colabora, esclarece dúvidas técnicas, tem a visão do produto clara através das US, Critérios e Regras escritas pelo PO, que Planeja a Sprint juntamente com o time.

O desenvolvimento acontece a partir das prioridades definidas pelo Product Owner, em cada Sprint. Ali um Incremento do Produto pronto é entregue.

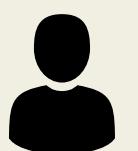
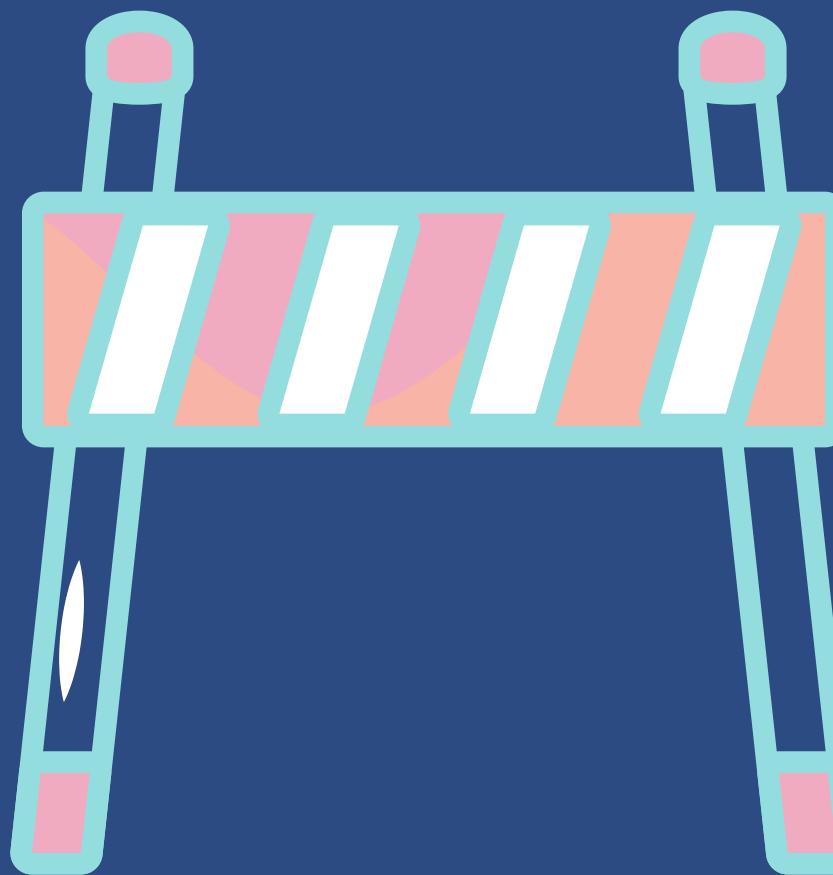
Essas entregas (de 2 a 5 US por Sprint) ocorrem com frequência, de modo pré definido no backlog da Sprint.

Esse time é auto gerenciável, ou melhor: **Auto-organizado; Multifuncional e Empoderado**. Todos estão envolvidos, estimam o esforço das tarefas, decidem quem faz o que e como as coisas são feitas.



O TIME

VARIA MUITO DE UMA AMPRESA
PARA OUTRA, E NEM TODAS SEGUEM
A CARTILHA DOS PAPÉIS DO SCRUM



O Cliente - Dono do Negócio - os 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 /não é Scum, mas é muito visto nas Squads

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



SCRUM MASTER- Líder que cuida das práticas Scrum diretamente com o time



TECH LEAD | HEAD | AGILISTAS ... São variações dentro desse mundo



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 | Banco de Dados



Time Dev de DEVOPS *

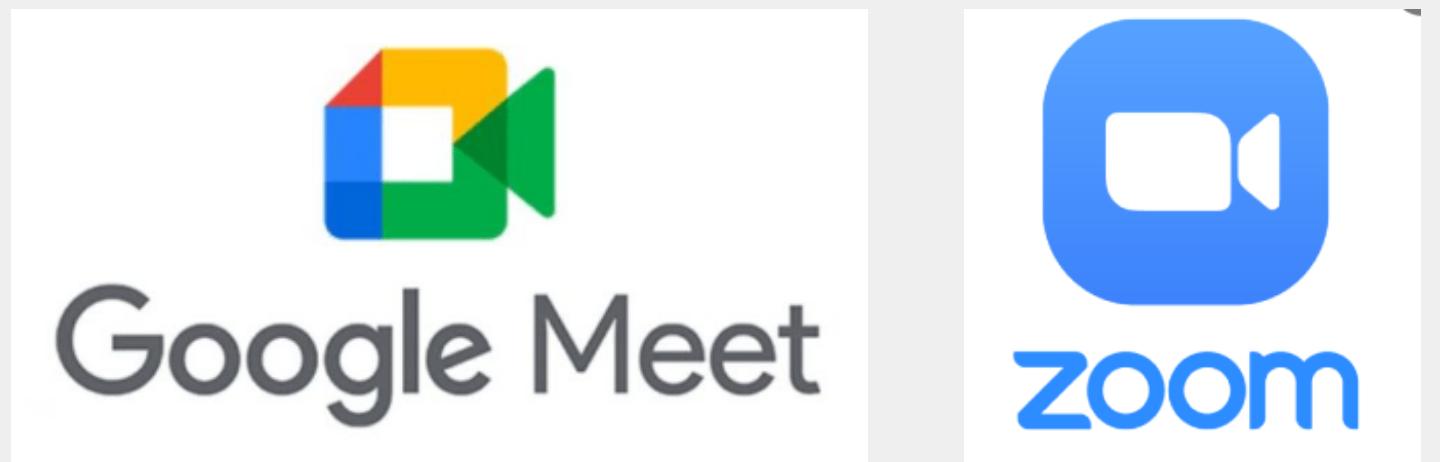
{ fullstack

o DevOps é uma prática
por causa da entrega
contínua. Se trata da
INFRA do projeto

*essa é uma noção básica, embora que pode variar de uma empresa para outra

A equipe (Home-Office) precisa se comunicar

e usa
aplicativos
que auxiliam



Há também: Ferramentas de Gerenciar o Projeto

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



Aqui cabe explicar o que é: ALM (Gerenciamento do Ciclo de Vida de Aplicações). O ALM refere-se ao processo de governança envolvendo a gestão, desenvolvimento e entrega de software.

O ALM é fundamentado em 3 pilares: pessoas, processos e tecnologia

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

Qual?
Depende muito do time!

VOCÊ IRÁ NOTAR QUE TODAS SE PARECEM



A gente chama isso de **ESTEIRA**
Basicamente as tarefas são
movidas de uma coluna pra
outra e todo o time tem acesso
ao que está acontecendo

PORQUE É UM SISTEMA DE FLUXO CONTÍNUO

Recentemente, ferramentas Scrum populares começaram a integrar quadros similares ao do software Kanban para exibir visualmente etapas de trabalho e itens de trabalho em si.

FERRAMENTAS DE GESTÃO DE PROJETO



The screenshot shows the Jira Software interface for a project named "Teams in Space Software". The main view is a Kanban board with four columns: TO DO, IN PROGRESS, CODE REVIEW, and DONE. Each column contains several tasks, each with a description, assignee, and status indicators (checkmarks, red X's). The sidebar on the left provides navigation links for Backlog, Board, Reports, Releases, Components, Issues, Repository, Add item, and Settings.

Column	Task Description	Assignee	Status
TO DO	Engage Jupiter Express for outer solar system travel	SPACE TRAVEL PARTNERS	Not Started
	Create 90 day plans for all departments in the Mars Office	LOCAL MARS OFFICE	Not Started
	Engage Saturn's Rings Resort as a preferred provider	SPACE TRAVEL PARTNERS	Not Started
IN PROGRESS	Requesting available flights is now taking > 5 seconds	SEESPACEEZ PLUS	In Progress
	Engage Saturn Shuttle Lines for group tours	SPACE TRAVEL PARTNERS	In Progress
	Establish a catering vendor to provide meal service	LOCAL MARS OFFICE	In Progress
CODE REVIEW	Register with the Mars Ministry of Revenue	LOCAL MARS OFFICE	Pending Review
	Draft network plan for Mars Office	LOCAL MARS OFFICE	Pending Review
	Engage JetShuttle SpaceWays for travel	SPACE TRAVEL PARTNERS	Pending Review
DONE	Homepage footer uses an inline style - should use a class	LARGE TEAM SUPPORT	Completed
	Engage Saturn Shuttle Lines for group tours	SPACE TRAVEL PARTNERS	Completed
	Establish a catering vendor to provide meal service	LOCAL MARS OFFICE	Completed



ferramenta de desenvolvimento de software usada por equipes ágeis

FabrikamFiber Board

New

Active

5/5

Staging

+ New Item

Hotels filter page

Carlos Slattery

Xamarin

Guests page

Carole Poland

AL

Xamarin

NFC open door

Cecil Folk

Spikes

Xamarin

Room Tab

Celeste Burton

Rooms [Detail]

Map filter

Carole Poland

General

Room [List]

Hotel reviews page

...

Home page (selected room)

Kat Lanton

Design

Top page controls

Celeste Burton

AL

Xamarin

Search component complex features

Cecil Folk

General

Xamarin

Images from api

Carole Poland

General

Adapt some parts of UI to UWP for Desktop

Carole Poland

Blocked

Xamarin

Home page (no room selected)

Carlos Slattery

Spikes

Xamarin

Entry + validations

Carole Poland

Navigation menu

Carlos Slattery

AL

Xamarin

Login page

Celeste Burton

Blocked

Xamarin

Ambient settings

Carlos Slattery

Xamarin

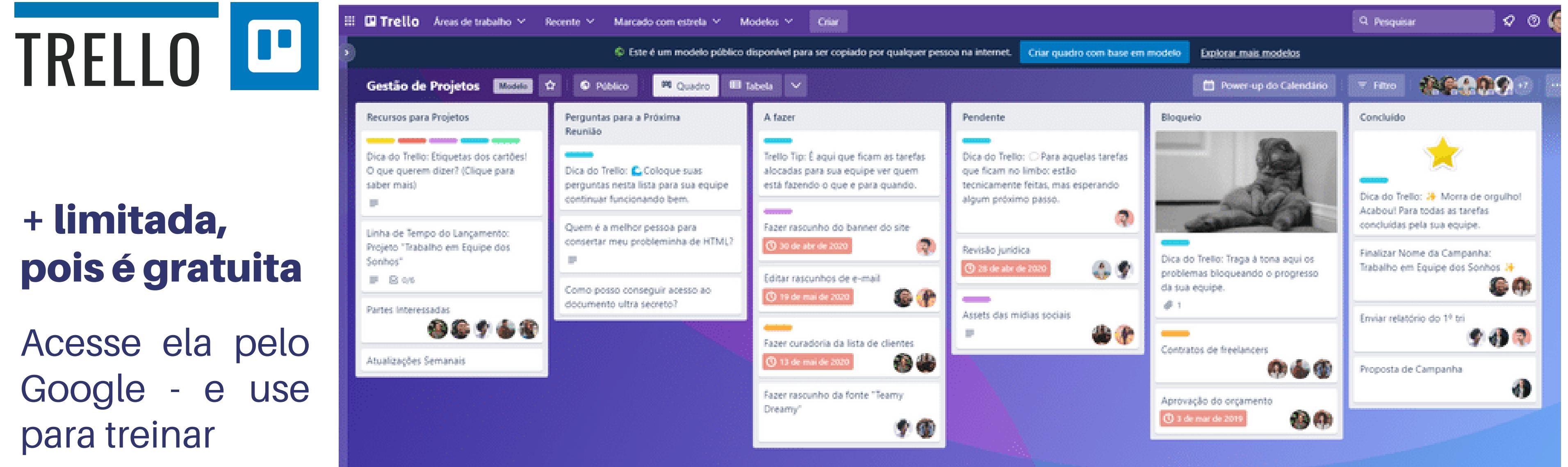
Notifications list

Carole Poland

General

Azure DevOps

a mais completa de todas



TRELLO

**+ limitada,
pois é gratuita**

Acesse ela pelo Google - e use para treinar

E MUITOS OUTROS RECURSOS:

Dar um título | E fazer uma descrição na lista Projeto Ottoset

Sugeridas

 Ingressar

Adicionar ao cartão

8. Membros

Checklist

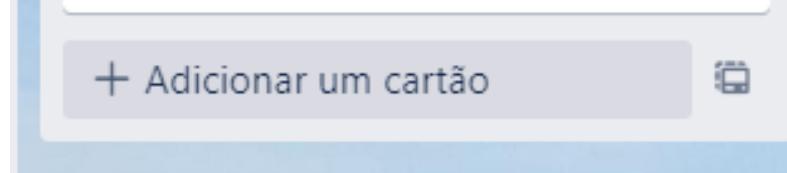
⌚ Datas

8

Capa

VOCÊ PODE ADD CARTÕES

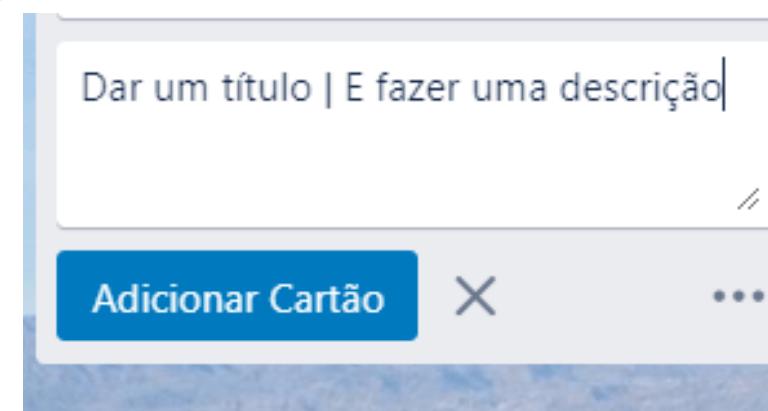
+ Adicionar um cartão



ENTITULAR DE MODO PADRONIZADO

Dar um título | E fazer uma descrição

Adicionar Cartão



As ferramentas de gestão de fluxo de processo :

- Disponibilizam um quadro com colunas que representam etapas de um fluxo.
- Permite que todos acompanhem as atividades
- Permitem a criação de itens (cartões) que vão transitar no fluxo.
- Permitem a criação de regras de automação com eventos disparadores e ações automáticas decorrentes.
- Permitem disparo de e-mails de alerta.
- Permitem alertas com uso de etiquetas e cores nos cartões.
- Permitem associação de checklists e outros tipos de anexos aos cartões.
- Permitem controle de acesso e poderes por tipo de usuário.
- Etc.



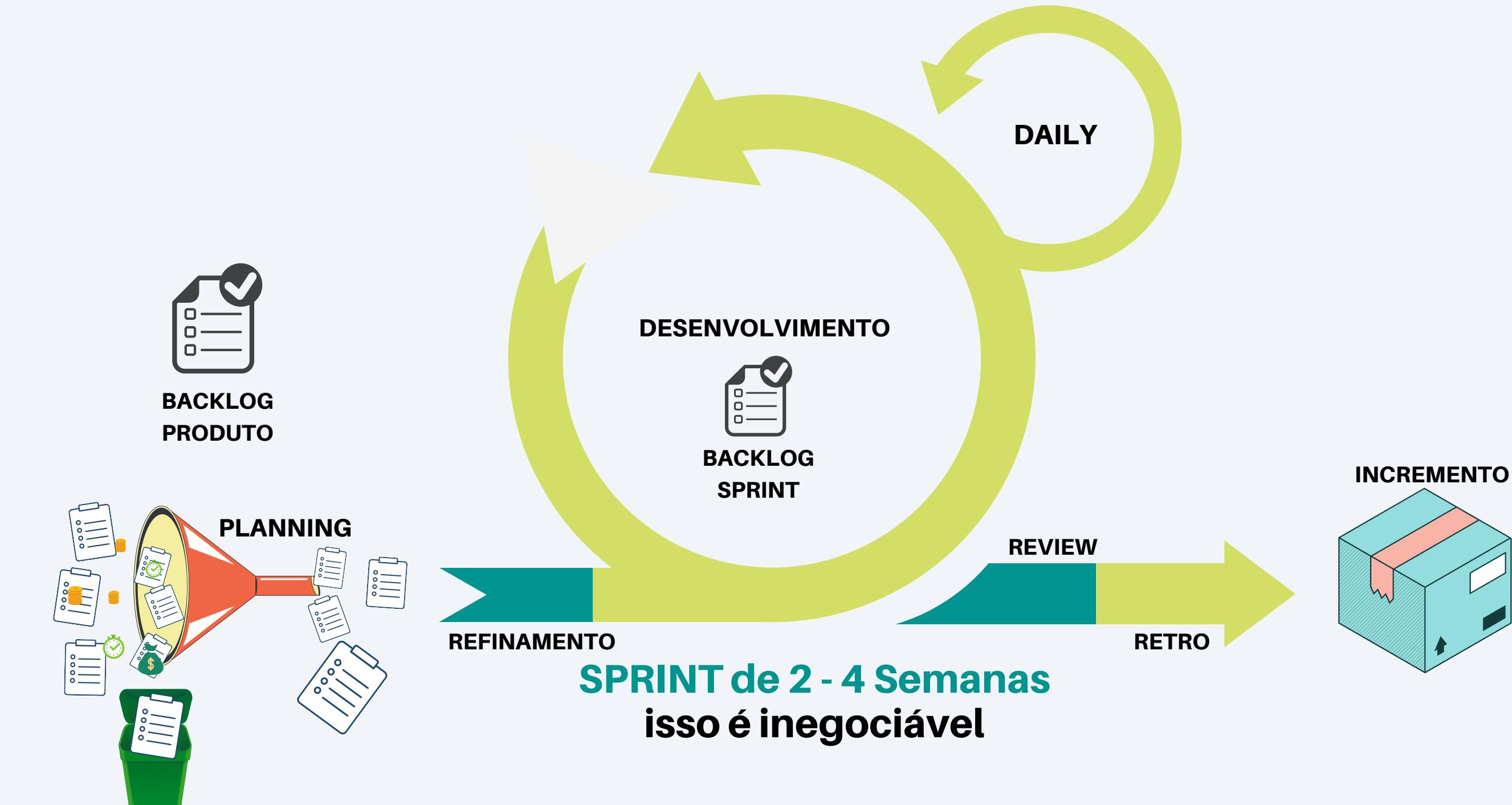
PROCESSO

do Desenvolvimento



VOCÊ JÁ ESTÁ ENTENDENDO QUE A METODOLOGIA **ÁGIL** ORGANIZA COMO AS COISAS ACONTECEM

E COM O USO DO
SCRUM
OS TIMES SABEM
OS PAPÉIS, E:
COMO SE MOVER



MAS COMO SE DÁ o Desenvolvimento

DAS TAREFAS/FUNCIONALIDADES QUE
SERÃO PRODUZIDAS DENTRO DA SPRINT?





Tudo começa com o DONO DO PRODUTO (P.O.) escrevendo os:

ÉPICO

São descrições do produto, é muito grande - requisitos de alto nível que a medida que ganham prioridade evoluí para FEATURE:

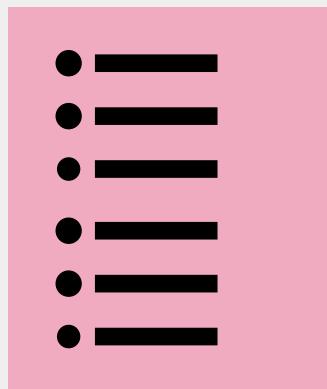
feature é uma funcionalidade dentro do Épico que ainda será mais detalhada e virará um História/Estória de Usuário:

ESTÓRIA

requisito que é documentado no formato de uma história, que é uma descrição resumida, objetiva e clara de funcionalidades

FEATURE

Épico contém funcionalidades, e funcionalidades contém histórias que formam as tasks/tarefas que compõem o Backlog/lista de tarefas de todo o produto



backlog

 O QA começa a atuar nas **HISTÓRIAS DE USUÁRIO** (é a descrição do para a funcionalidade a ser desenvolvida pelo time), o QA usa ela para entender e planejar os testes)

- Ex de US (User History):

História 1.

Como Admin preciso acessar o site administrativo

Quero poder cadastrar o síndico

Para gerar os acessos de login e assim ele entrar na plataforma

→ aí essa história é ainda subdividida em

TASK **TAREFA**



A Estória de Usuário (User Story) precisa ser dividida para que cada um do time desenvolva a sua parte daquela História: (tem a Task do pessoal do BackEnd, da API, do FRONTEND..)

enfim, a Task é o último ponto deste ciclo, é exatamente o que o desenvolvedor irá fazer e também é aquilo que vai chegar para você testar, nela estão os Critérios de Aceite

E TUDO ISSO: •ÉPICO ➔ •FEATURE ➔ •ESTÓRIA ➔ •TASK = monta o



dentro do JIRA

BACKLOG na prática - visão dentro do Jira Software



Jira Software

A screenshot of the Jira Software interface showing a backlog of user stories. The backlog is a list of items, each with a unique identifier (TXPO-1245, TXPO-1242, etc.), a brief description, and a priority indicator (A FAZER). A large, dark blue arrow points upwards from the bottom of the backlog, labeled 'Ordem de prioridade' (Order of priority), indicating the relative importance of the items.

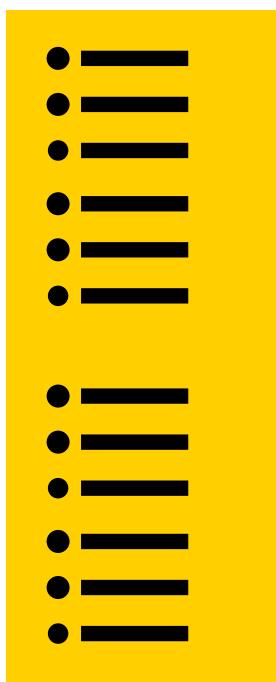
TXPO-1245 [LOCAL] Descrição resumida da atividade	A FAZER
TXPO-1242 [LOCAL] Descrição resumida da atividade	A FAZER
TXPO-1240 [LOCAL] Descrição resumida da atividade	A FAZER
TXPO-1239 [LOCAL] Descrição resumida da atividade	A FAZER
TXPO-1232 [LOCAL] Descrição resumida da atividade	A FAZER
TXPO-1235 [LOCAL] Descrição resumida da atividade	A FAZER
TXPO-1243 [LOCAL] Descrição resumida da atividade	A FAZER
TXPO-1245 [LOCAL] Descrição resumida da atividade	A FAZER
TXPO-1212 [LOCAL] Descrição resumida da atividade	A FAZER
TXPO-1232 [LOCAL] Descrição resumida da atividade	A FAZER
TXPO-1248 [LOCAL] Descrição resumida da atividade	A FAZER
TXPO-1224 [LOCAL] Descrição resumida da atividade	A FAZER
TXPO-1218 [LOCAL] Descrição resumida da atividade	A FAZER

É uma lista ordenada de todos os requisitos que se tem conhecimento de que precisam para formar o produto. Vai de itens mais importantes e detalhados, até itens em que se tem uma visão não tão clara ainda.

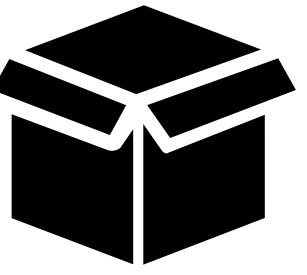
O Product Owner, é o único responsável por gerenciar, definir e ordenar os itens do Backlog que é em suma: formado por **US**. Essas histórias de usuário (US) são um dos itens mais importantes.

O PO é quem define o que entra e o que sai, o que será feito agora, ou mais tarde. Porém ele não toma decisões só, como falado anteriormente ele tem uma direção dos clientes, e ao revisar os itens do Backlog ele os descreve **para a equipe** em ordem de prioridade, e juntamente com o time - ele toma a decisão da ordem de tarefas a cada Sprint (ciclos de trabalho dentro do Scrum).

E ESSAS
TASK >>>
FORMAM **BACKLOG**
DO
PRODUTO



QUE FORMA >>>
BACKLOG
DA
SPRINT
tarefas que
serão feitas
nesses ciclo
de tempo

QUE GERA

O INCREMENTO
ENTREGUE
*"funcionalidade
entregue"*

E TUDO ESTÁ NO QUADRO DENTRO DA FERRAMENTA DE GERENCIAMENTO
DE PROJETO (JIRA, DEVOPS, TRELLO) e o TIME USA ESSE QUADRO TANTO
PARA MOVER COMO PARA ACOMPANHAR CADA TAREFA

VAMOS ENTENDER MAIS SOBRE User Story





User Story

O QA não escreve elas, mas lê/acompanha e a partir dessa leitura começa a analisar se estão incompletas, ambíguas, ou bem escritas. E se puder melhorar algo, você junta com o Product Owner para que elas sejam melhoradas. Isso evita retrabalho. Evita por exemplo, que o DEV leia algo que o faça escrever o código errado, e por isso precisará ser refeito: retrabalho... Logo, a qualidade começa aqui!



Elas usam um padrão de escrita

HISTÓRIAS DE USUÁRIO:

Como Analista Contábil,
Quero ver o total de tributos
pagos no mês,
Para conferir se está
compatível com o
faturamento.

Como Analista Contábil,
Quero ver o total de tributos
pagos referentes às notas
emitidas,
Para conferir se está
compatível com o
faturamento.

Como Analista Contábil,
Quero ver o total de tributos
pagos referentes às notas
recebidas,
Para conferir se está
compatível com a alíquota.

*Dado que o request
tenha nome e senha
Quando realiza um
método GET no
serviço consultar
assinante
Então apresenta
retorno 200*

Como
Administrador do
sistema
eu quero configurar
parâmetros
para facilitar a
visualização dos
relatórios

Como PO da squad
eu quero escrever
uma ótima estória
para permitir o
desenvolvimento
correto do sistema



HISTÓRIA DE USUÁRIO - DESCRIÇÃO:

Como um usuário/perfil/papel

Eu quero fazer uma determinada ação

Para atingir algum objetivo qualquer

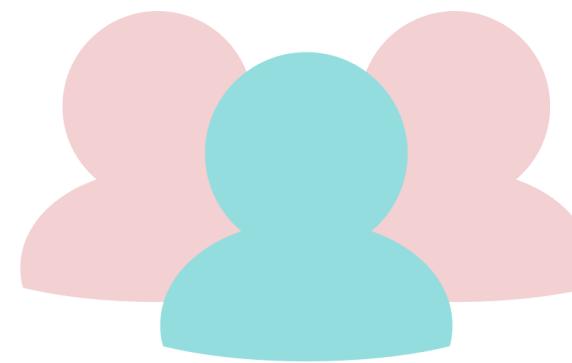
a partir daqui tem:

OS CRITÉRIOS DE ACEITE

que resultarão em restrições, direcionamentos de aceite que direcionaram os seus testes



1. Restrição XYZ
2. Termo de aceitação da funcionalidade y
3. Forma de funcionamento do fluxo txz



BDD Desenvolvimento Dirigido a Comportamento

Leia mais sobre. O que cabe dizer aqui é que é uma prática que encoraja a colaboração das pessoas de Desenvolvimento, Negócio: PO e QA (chamados: 3 amigos) que juntos desenvolvem a especificação da funcionalidade (escrita das tarefas) em conjunto - ANTES DE SER IMPLEMENTADO. Essas visões diferentes ajudam a evitar erro de escrita e entendimento, logo: retrabalho.

Imagina juntar o conceito do negócio e trazer a parte técnica junto com a visão do QA. Essa abordagem é com base no comportamento da funcionalidade.

TESTES ADENDO



GHERKIN

padroniza a forma de escrever os testes

DADO (Given) - pré-condições

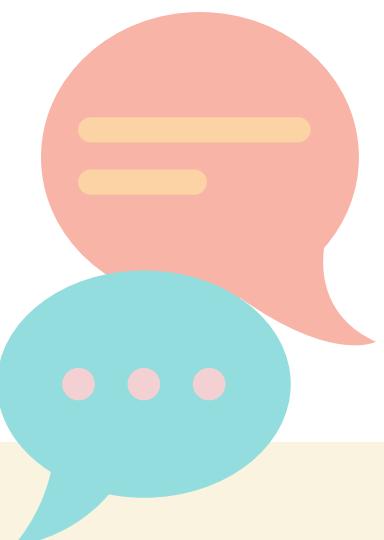
e

QUANDO (When) - descreve as ações

e

ENTÃO (Then) - pós-condições, resultados das ações

mas



ALGUMAS
EMPRESAS USAM,
OUTRAS NÃO

e
mas
são complementos
pode usar



DECLARATIVO (o que)

VOCÊ ESCREVE O QUE FAZER
AO INVÉS DE COMO FAZER

DADO QUE tenho credenciais / recebo salário base
QUANDO forneço credenciais válidas/ eu calculo o bônus
ENTÃO sou autenticado / descubro o salário

IMPERATIVO (como)

DIGITA, FAÇA, CLICA,
ABRA O NAVEGADOR...

MAIS LINHAS PORQUE É COMO SE EXECUTA
O CENÁRIO TODO, NÃO É INDICADO FICA
MUITO EXTENSO, DIFÍCIL MANUTENÇÃO



Pré requisitos:

E-mail: inexistente

Senha: inexistente

Site: <https://www.americanas.com.br/>

CT 5 - Chrome - Digitar < e-mail > inexistente e < senha > inexistente, validar que o usuário deve receber uma mensagem de alerta

Dado que acesso o site < https://www.americanas.com.br/ > sendo guiada para a < home >

e aperto no ícone < Olá, faça seu login ou cadastre-se >

e surge um pop-up com as opções < entrar > e < cadastrar > selecione < entrar >

Quando sou conduzida para a página de login do cliente preencho o campo < e-mail > inexistente e o campo < senha > inexistente

Então valido que recebo uma mensagem de alerta < e-mail ou senha incorreta >

Pré requisitos:

E-mail: inexistente

Senha: em branco

Aplicativo Americanas | Android

CT 6 - Android - Digitar < e-mail > inexistente e o campo < senha > ficar em branco, validar que o usuário deve receber uma mensagem de alerta

Dado que abro o app da Americanas sendo levada direto a < home >

e clico no ícone < menu sanduíche > então abre o menu lateral

e aperto em < Faça login ou cadastre-se >

e ao aparecer o modal de < login da americanas >

Quando digito o < e-mail > inexistente e o campo < senha > fica em branco apertando em < fazer login >

Então valido que recebo uma mensagem de alerta < preencha esse campo >



Usando o Gherkin na escrita dos Casos de Testes *

[Given] Dado que o usuário inseriu credenciais de login válidas

[When] Quando um usuário clica no botão de login

[Then] Então exibe a mensagem de validação de sucesso

Todo mundo que lê saberá entender qual é a:

- **DADO (...) PRÉ-CONDIÇÃO** - deve ser verdadeira para a execução do teste
- **QUANDO (...) AÇÃO** - qual ação será executada no sistema que fornecerá o resultado a ser validado
- **ENTÃO (...) RESULTADO ESPERADO** - dentro da ação disparada anteriormente, qual será o resultado esperado (é importante para saber se o teste passou ou não)

Esse é um exemplo real de US e Critério de Aceite (restrição)

História de Usuário

Eu como comprador

quero poder enviar perguntas

Para ver as respostas na página de detalhe de produto.

PDP = Página de Detalhe de Produto.

Critério de Aceite

- Logado ou deslogado poderá visualizar as perguntas e respostas
- Logado, o usuário pode ver sua própria pergunta anterior e enviar uma nova pergunta.
- Limite de 250 caracteres no campo de pergunta
- Ao clicar pra perguntar vai pra login caso não esteja logado (Melhoria para a próxima sprint)
- Um nível de pergunta e resposta. Não tem thread de perguntas e respostas.
- Ordenação da mais recente pra mais antiga.

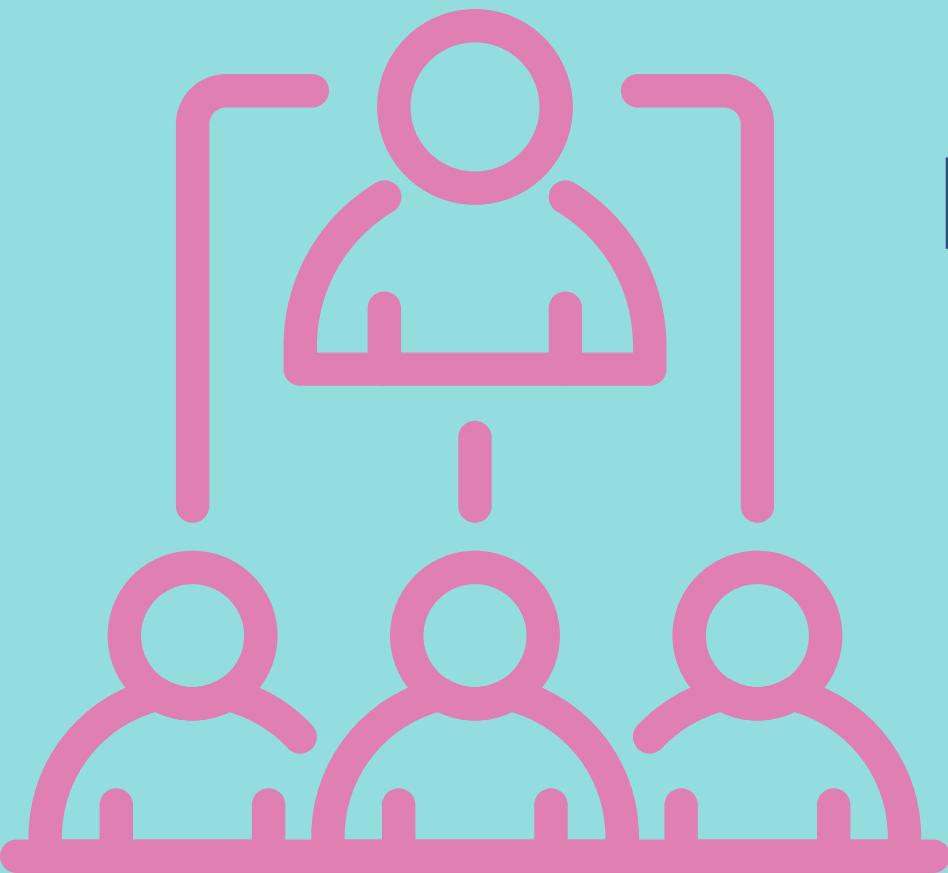
O QA analisa:

- ambiguidade
- incompletude
- clareza
- traz insights

Quando for automatiza:

esse tipo de linguagem é a base de muita automação:

```
1 #language: pt
2 Funcionalidade: Cadastro de formações
3 Eu, como instrutor
4 Quero cadastrar formações
5 Para organizar meus cursos
6
7 Regras:
8 - Formação precisa ter uma descrição
9 - Descrição precisa ter pelo menos 2 palavras
10
11 @unidade
12 Cenário: Criação de formação com 1 palavra
13 | Quando eu tentar criar uma formação com a descrição "PHP"
14 | Então eu vou ver a seguinte mensagem de erro "Descrição precisa ter pelo menos 2 palavras"
15
16 @unidade
17 Cenário: Criação de formação válida
18 | Quando eu tentar criar uma formação com a descrição "PHP na web"
19 | Então eu devo ter uma formação criada com a descrição "PHP na web"
20
21 @integracao
22 Cenário: Cadastro de formação válida deve salvar no banco
23 | Dado que estou conectado ao banco de dados
24 | Quando tento salvar uma nova formação com a descrição "PHP na web"
25 | Então se eu buscar no banco, devo encontrar essa formação
```



VOCÊ JÁ ENTENDEU COMO UM PROJETO É
DESENVOLVIDO, COMO O SCRUM GERENCIA
O TIME, OS PROCESSOS E O TEMPO, E
ENTENDEU COMO TUDO ISSO É
ORGANIZADO A PARTIR DO P.O. COM O
AUXÍLIO DO SCRUM MASTER ATÉ CHEGAR
AO TIME INCLUINDO VOCÊ: QA

AGORA VAMOS RETOMAR
O PROCESSO DE TESTES



TESTES

E OS AMBIENTES



CONHEÇA OS AMBIENTES:

entenda que você não testa no ambiente em Produção (é onde o usuário usa), você faz os seus testes em um ambiente próprio para isso, quando for testar descubra em qual ambiente será o teste

→ **PRODUÇÃO** é o site no "Ar", por assim dizer. É onde o produto que está sendo desenvolvido é realmente colocados em operação para uso dos usuários finais.

→ **HOMOLOGAÇÃO** é o ambiente mais próximo de produção, um ambiente do pessoal de negócio, usado pelo PO - também pra testes de usuário: Teste de UAT

***SANDBOX** é o ambiente isolado: ajuda a manter informações protegidas para testes de terceiros

→ **DESENVOLVIMENTO** é ambiente publicado na Web, muito similar ao real, em muitos time é esse o ambiente usado pra testes, mas na teoria:

- .dev é uma dependência de desenvolvimento usada pelos desenvolvedores

→ **LOCALHOST** é ambiente do time de desenvolvimento: a máquina deles

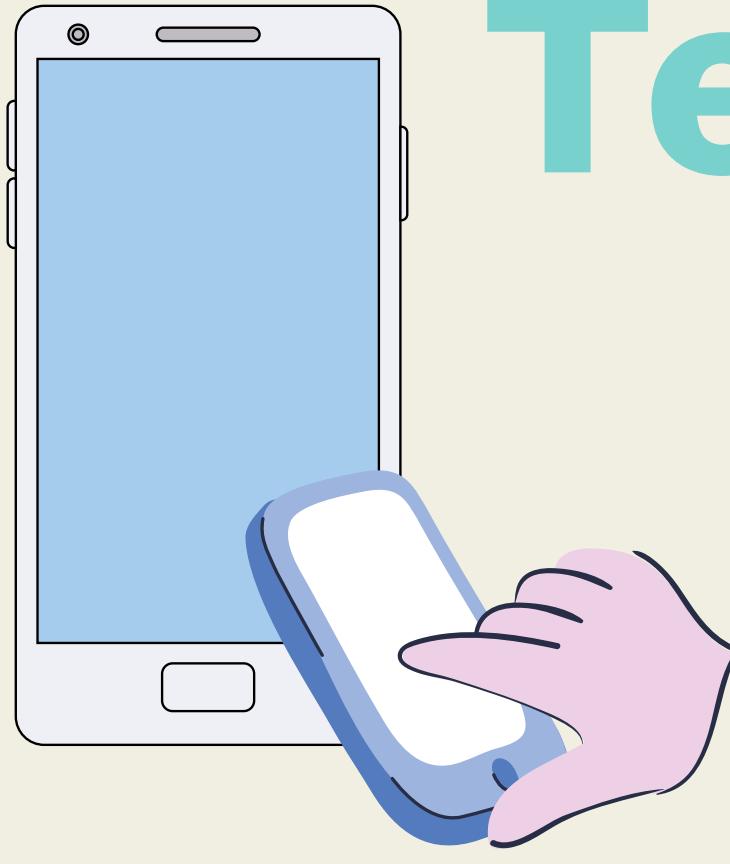
ISOLADO-descobri isso tem pouco tempo, é um ambiente específico para aquele teste, parece muito com o real, mas é criado especificamente para isso

Além do AMBIENTE também existe a
PLATAFORMA que executamos os testes



E os **BROWSER** que usamos para validar nossos testes





Teste Mobile

1. A princípio é *baixado no celular, e não pelo *Google*
2. Os testes são tanto em **iOS** como **Android**
3. Você pode usar **EMULADORES** (*leia + sobre isso*)
4. FIREBASE: o Dev disponibiliza a versão eu baixo no APP TESTER

Como o ambiente em que executamos os testes é o ambiente próprio para testes, ou seja não é em (Produção = acessível pela URL simples no Google) - Então a empresa precisa gerar o "APK" para a execução dos testes no Mobile. Que nada mais é do que algo similar ao já conhecido APP, que vc irá baixar no celular para rodar o ambiente de testes ali.

Mas claro - TUDO VAI DA EMPRESA que você está.



MASSA DE TESTE

ATENÇÃO

PARA TESTAR VOCÊ PRECISA DE DADOS DE ENTRADA
ALGUNS CHAMAM DE PRÉ-REQUISITO

Precisamos administrar e/ou produzir os dados utilizados em nossos testes.
Se trata dos dados de pessoas ou dados de teste.

- N° de CPF
- Endereço
- Número Cartão de Crédito
- CEP
- N° DE CNPJ
- Login de ADMIN e NÃO ADMIN

EXISTEM SITES PARA
ISSO, OU A EMPRESA
FORNECE ESSES DADOS,
DESCUBRA ISSO ANTES
DOS TESTES

MASSA DE TESTE - MASSA DE DADOS

LGPD - A Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), Lei nº 13.709/2018, foi promulgada para proteger os direitos fundamentais de liberdade e de privacidade e a livre formação da personalidade de cada indivíduo. Tema fundamental trabalhado pela Lei é o tratamento de dados que diz respeito a qualquer atividade que utiliza um dado pessoal na execução da sua operação.

A lei estabelece regras para empresas e organizações sobre coleta, uso, armazenamento e compartilhamento de dados pessoais, impondo multas e sanções no caso de descumprimento.

Massa de dados é o combustível dos testes de software baseados em dados: Nome, Endereço, Número de CPF, CNPJ, Inscrição Estadual, Número de Cartão de Crédito... Gerador de Empresas e Pessoas... e-mail temporários... Enfim, são dados fictícios que cumprem as especificações exigidas e se tornam aptos para testes.

Existem sites que auxiliam na geração dessa Massa de Dados: 4Dev

**E CALMA, É NORMAL SE SENTIR
INSEGURO, NERVOSO... TODOS
PASSAMOS POR ISSO, MAS SIGA
APRENDENDO MAIS DO NEGÓCIO
QUE VOCÊ ESTÁ (isso é
importante), SIGA CRESCENDO NO
ESTUDO... VOCÊ ESTÁ ENTRANDO
EM UMA ÁREA QUE DEPOIS DE UM
TEMPO, COM A SOMATÓRIA DOS
ESTUDOS - FARÁ TOTAL SENTIDO O
QUE ESTÁ VENDO AQUI**



OSSA ENTROU: VOCÊ VAI CONHECER:

PRODUTO

CLIENTE

QUEM É O
USUÁRIO
FINAL

COMO
O TIME SE
MOVE

FERRAMENTA
DE
GESTÃO

PRINCIPALMENTE:

- REGRAS DE NEGÓCIO (*aos poucos*)
- Requisitos Funcionais **ou**: Histórias de Usuário
critérios de aceite

E A PARTIR DAQUI ➔

QUANDO FALO

PRODUTO

EX: AMERICANAS | AMAZON...

- e-commerce

Você precisará conhecer a fundo, cada fluxo desse produto

- existem sites de banco, de Monitoramento de propaganda, de investimento, hospitalar...

ESSE É O PRODUTO, o SOFTWARE

**QUANDO VC ENTRAR EM UMA EMPRESA
PRECISARÁ CONHECER O PRODUTO.**

**PARA ISSO TESTES EXPLORATÓRIOS* SÃO
INDICADOS, FAÇA ANOTAÇÕES DE TUDO, SE
MOVA COMO UM USUÁRIO, MAS OBSERVANDO
COM UM OLHAR DETALHISTA TODO O FLUXO.
VALIDE POSSIBILIDADES. E APRENDA!**

apresente suas dúvidas para o time/líder, mostre os resultados de sua ambientalização, converse sobre o que você explorou, seja curioso.. e aprenda, tire dúvidas..



AGORA VOCÊ COMEÇARÁ



→ **PARTICIPAR DAS CERIMÔNIAS (SCRUM)**

Todo dia tem a Daily, a cada Sprint tem a Planning...

→ **VEM ACOMPANHANDO AS TAREFAS E TESTANDO O QUE CHEGA PARA VOCÊ**

no **JIRA** (ou outra FERRAMENTA DE GESTÃO: Trello, AZURE...)

→ **TEM ACESSO A PARTE DE PROTOTIPAGEM**

POSSIVELMENTE NO FIGMA

Quando tem o pessoal de Design, antes da tela ser feita em código, ela é desenhada para validação do cliente, você como QA tem acesso a esses desenhos (protótipos) e valida se foi feito tudo corretamente: analisa a fonte, as cores, a escrita (peguei muito errinho de português)

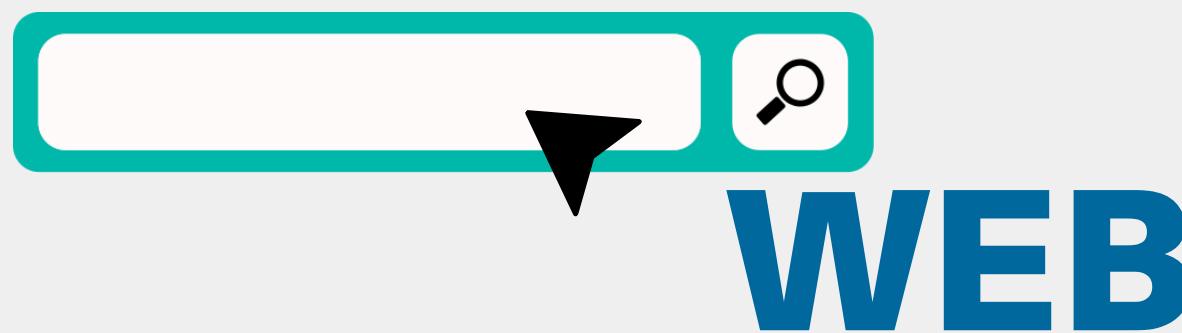
→ **E VEM FAZENDO TESTES EXPLORATÓRIOS PARA CONHECER O PRODUTO**

→ **TAMBÉM É UMA BOA IDEIA MAPEAR O SITE/APP**

(PODE SER NO EXCEL, FLUXOGRAMA... O importante é entender cada ponto e aspecto do sistema)

NESSE PONTO:

- VOCÊ JÁ SABE EM QUE AMBIENTE O TESTES SERÁ FEITO (DEV, HMG, ISOLADO...)
- O BROWSER E A PLATAFORMA (WEB, MOBILE, APP/APK, DESKTOP)
- E JÁ TEM A MASSA DE DADOS/TESTE



Acesso:
login_email@abcdef.com.br
senha123

ESSA SERIA UMA TAREFA A SER DESENVOLVIDA: VOCÊ PODE AJUDAR A DEIXAR A ESCRITA DELA MAIS ASSERTIVA:

Funcionalidade: Skate

História de Usuário:

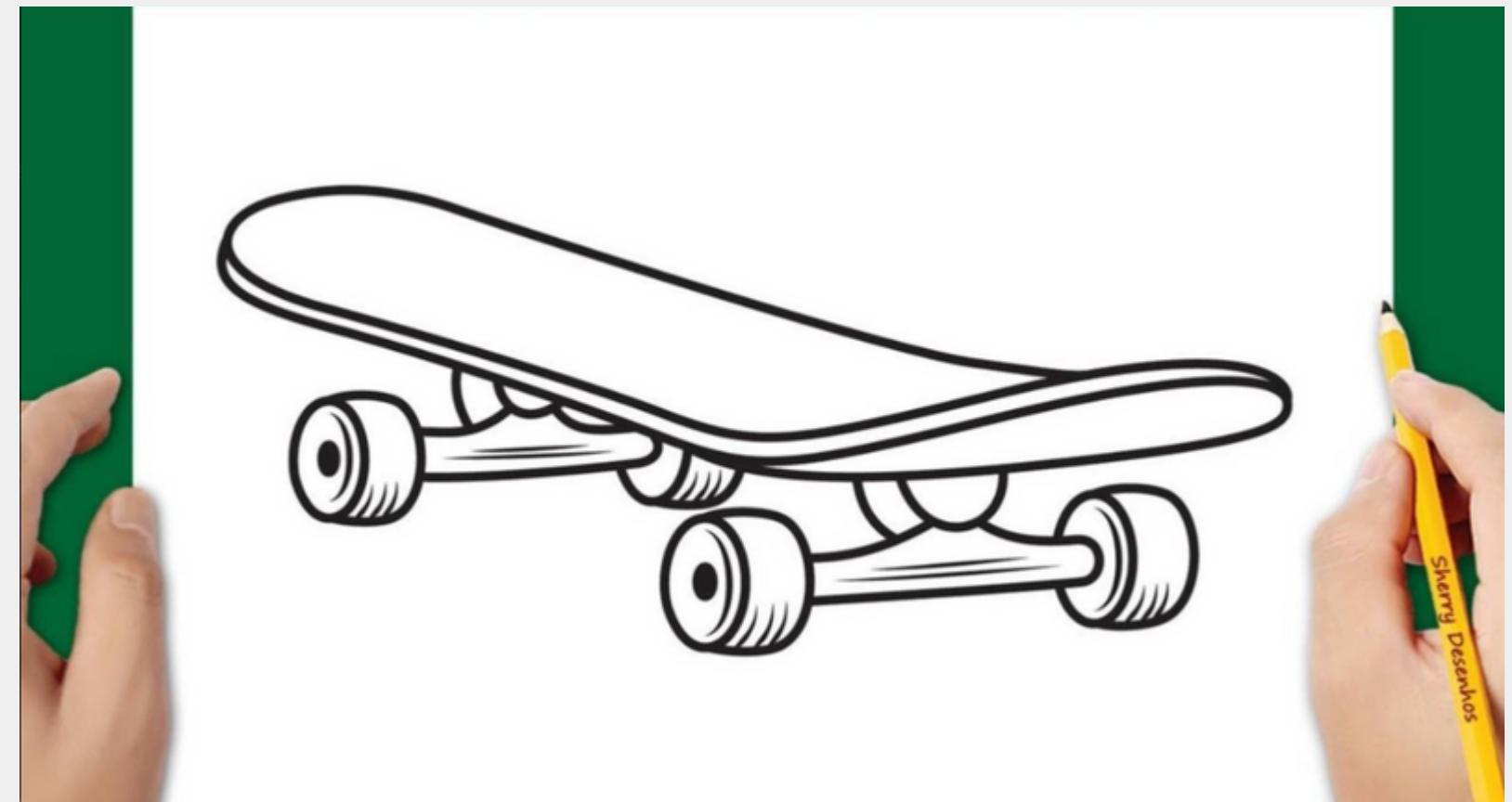
Como um pedestre
Quero um Skate
Para me locomover do ponto A ao ponto B

Critério de Aceite:

Enquanto o pedestre estiver em cima do skate
ele deve poder usando o equilíbrio do corpo e
as forças da perna se locomover

Enquanto o pedestre não subir sobre o skate,
ele não deve se locomover

Se o pedestre sentar sobre o skate ele pode se
locomover usando a propulsão dos pés



ESSE SERIA SEU PROTÓTIPO

**E FUTURAMENTE SEU TIME FARIA UM
INCREMENTO DESSA FUNCIONALIDADE, POR
EXEMPLO 1.PINTAR O SKATE**

A PARTIR DO QUE JÁ CONHECE VOCÊ IRÁ:



- **PLANEJAR** - um guia do que será testado. Aqui você começa a pensar muito por alto nos Cenários a partir do que já vem acompanhando sobre aquilo que será implementado
- **DESENHAR OS CENÁRIOS** Define **o que deve ser testado**. Está vinculado ao Planejamento.
- **CASOS DE TESTE** É uma forma específica de **como deve ser feito** o teste, ali você valida ou não se a funcionalidade está correta por meio de um passo a passo (Steps) escrito no *Confluence, Word, ou Excel...

PLANEJAMENTO DE TESTES

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

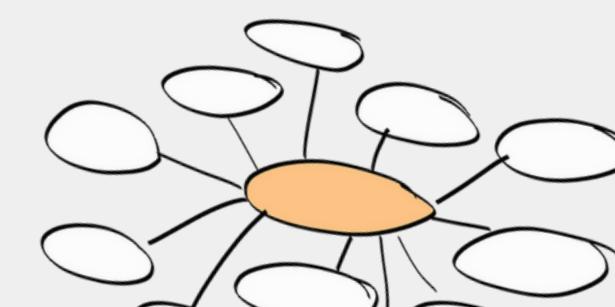
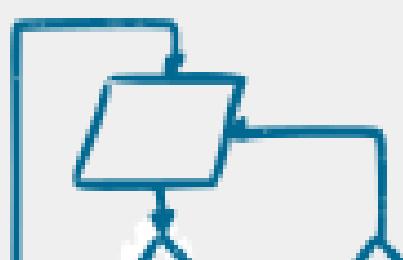
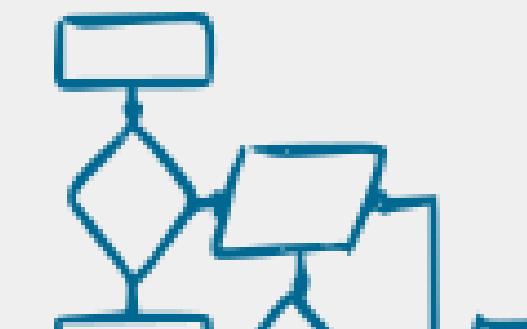
- O que pretendemos testar • Quando iremos testar • Como iremos testar

Você olhará para os requisitos (Histórias, Regras....), participará das reuniões do desenvolvimento daquela funcionalidade e terá o Protótipo para começar a pensar nos cenários de seus testes, desse modo você busca antecipar seus testes enquanto desenvolvem a funcionalidade. E não se esqueça: "Tudo o que é clicável é testável"

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

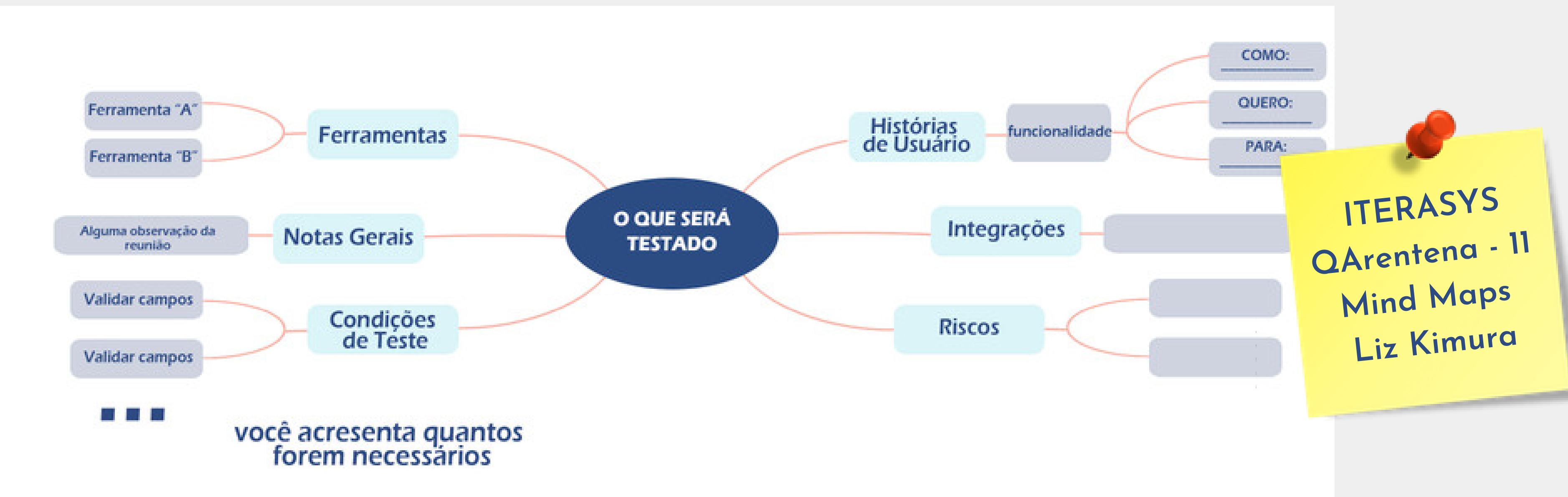
✓ Excel, ✓ Rascunhos, ✓ Mindmaps, ✓ Fluxogramas, ✓ txt...

Pense, Explore, Conheça
aquiilo a ser testado



MINDMAPS

É uma opção para seus planejamentos, desde que você se acostume a usar
Mapeie suas ideias, os riscos, as regras, histórias... e use-os para guiar seus testes



A intenção é pensar nas possibilidades, lembra. O que você
usará pra isso fica a seu critério!



PLANEJAMENTO

nesse momento você está trazendo a base do seu Cenário

O seu Cenário de Testes está contido no seu Planejamento

O seus Casos de Testes estão contidos nos seus Cenários



A tarefa de elaboração do 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 COBRIR TODAS AS POSSIBILIDADES
é daí que você houve falar sobre as múltiplas técnicas e
estratégias de testes }





PLANEJAMENTO

Formulário de solicitação de **demonstração instantânea**

Primeiro nome

Sobrenome

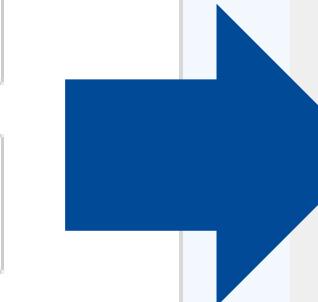
Nome da empresa

E-mail

Não sou um robô


reCAPTCHA
Privacidade - Termos

Enviar



vamos treinar?

IMAGINA VOCÊ OLHANDO PARA ESSA TELA E PENSANDO/PLANEJANDO A COBERTURA DE TESTES PARA ELA

- **o que você faria aqui**
- **quais cenários de testes**
- **quais cenários para cobrir essa funcionalidade**





CENÁRIOS DE TESTES

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

VOCÊ NO PLANEJAMENTO PENSOU NAS POSSIBILIDADES, AGORA VAI
DAR FORMA AOS CENÁRIOS ->DESSAS POSSIBILIDADES



O CENÁRIO É SÓ A IDEIA DE ONDE O TESTE PASSA
- SEM DETALHAMENTO -
O CAMINHO OU SITUAÇÃO A SER TESTADA
COM A VALIDAÇÃO DE APENAS UMA POSSIBILIDADE

.....
O QUE PRECISA TESTAR
.....

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

CENÁRIOS DE TESTES

EXEMPLOS DO QUE TERÁ NO MEU CENÁRIO

DESKTOP - WEB

MOBILE - APP (ANDROID, IOS)

BROWSER: CHROME, FIREFOX, OPERA...

PESSOA FÍSICA

PESSOA JURÍDICA

LOGADO

DESLOGADO

O QUE PRECISA TESTAR - ONDE PRECISA TESTAR

A PARTIR DO PLANEJAMENTO - SEUS CENÁRIOS COMEÇAM A GANHAR FORMA

opção para entrar

Entrar com e-mail e senha

SUA SENHA PRECISA CONTER:

- ABC Uma letra maiúscula
- abc Uma letra minúscula
- 123 Um número
- *** No mínimo 8 caracteres

teste@teste.com

Adicione sua senha



[Esqueci minha senha](#)

Entrar

[Não tem uma conta? Cadastre-se](#)

FAÇA O PLANEJAMENTO PARA A
FUNCIONALIDADE DE <SENHA>
PENSANDO NOS CENÁRIOS EXISTENTES AQUI
E DEFINA O QUE PODERÁ SER TESTADO

olha esse jeito de fazer cenários:

Funcionalidade

Login

Comportamento esperado

Ao digitar usuário e senha corretamente o usuário deverá logar na Plataforma

Ao digitar usuário e senha incorretos o usuário deverá receber uma msg de erro na Plataforma

Não preencher os campos na Plataforma

...

Verificações

Login com sucesso

Usuário inválido

Usuário preencher campos obrigatórios

...

Critérios de Aceite

Campos de nome e senha obrigatórios

Em caso de sucesso ir para a Home

Errar senha 3x -, bloquear por 15 min

Poder redimensionar a tela

...

Veja se já faz sentido pra você

PLANEJAMENTO DA TASK (Admin e Não admin = bloqueio ou não de uso)

Admin	BLOQUEIA	Cadeado fechado	Filtro ABC	QUAL O RESULTADO ESPERADO ??? AQUI VOCÊ COLOCA O RESULTADO ESPERADO DO TESTE	
		Vermelho			
	DESBLOQUEIA	Cadeado aberto	Filtro BCD		
		Cinza			

NÃO Admin	Autorizado a editar filtros	Cadeado aberto	Conta desbloqueada	Edita Filtro ABC	Conseguir acessar qualquer filtro
		Cinza		Edita Filtro BCD	
	NÃO Autorizado a editar	CADEADO FECHADO	Conta bloqueada	Cadeado Vermelho fechado	Não conseguir acessar nenhum filtro

BROWSER	Chrome
Plataforma	Web
Ambiente	Isolado

Massa de Dados	
Admin	Não Admin
leuderoune.qa	não.adminqa
Senhaxyz	Senhaxyz

A seguir um exemplo do Passo a passo de um teste (Steps)

Fazer compra de um produto logada (P.F.) usando Cadastro novo e pagando com cartão de crédito

Pré- Definições de entrada:

Endereço site: <https://br.shein.com/>
gerar e-mail no 4Dev

Senha: Nunc@123

Produto: Vestido justo liso gola falsa

SKU: swdress23200903155

EXEMPLO

Dado que acesso o site
e clico em «Cadastrar-se/Registrar»
e sou direcionada a uma tela com duas opções
e escolho a opção « sou novo cliente»
e escolho «e-mail»
e preencho o endereço de «e-mail»,
e digito a «senha»
e confirmo a «senha»
E «registrar»
e sou guiada a uma tela de «inserir o número e o código de verificação»
e clico em «pular»
e clico em «compre agora»
e no campo «busca» digito o produto «Vestido justo liso gola falsa» de SKU: swdress23200903155»
e escolho o produto
e escolho a cor e tamanho adicionando ao carrinho
e escolho ir para o carrinho
Quando clico em « finalizar compra»
e sou direcionada a preencher o «endereço de envio» clicando em salvar
e sou guiada ao «método de pagamento»
e escolho a opção «cartão de crédito»
e aperto em « faça pedido »
e preencho os dados do cartão
e clico em «continuar»
então valido minha compra

CENÁRIOS DE TESTES

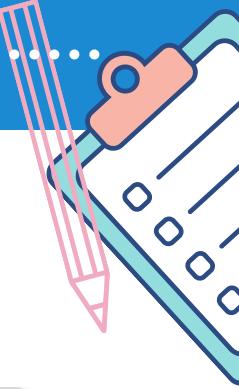
É SEM TANTO DETALHAMENTO



GERAM OS CASOS DE TESTE

QUE SÃO CONJUNTOS DE CONDIÇÕES DE ENTRADA USADAS,
QUE GERAM RESULTADOS ESPERADOS A PARTIR DESTA AÇÃO.

quando CABE
dentro do time



Steps onde qualquer
pessoa deve poder
seguir/testar sem a
sua ajuda

Um fator importante aqui: é impossível testar todos os cenários, então você faz uso de:

- **TÉCNICAS DE TESTE QUE SERVEM PARA GARANTIR MAIOR COBERTURA NOS TESTES**

ESTUDE ISSO POR FORA

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



BOAS PRÁTICAS PARA A ESCRITA DE CASOS DE TESTES

- Pré-condições de execução
- Resultados esperados
- Pós-condições de execução

[syllabus]

Os Casos de Testes são Steps que precisam ser escritos de modo que qualquer um siga. Deve trazer exatamente a resposta que o sistema deveria dar - para que o testador saiba qual é o resultado esperado e se aquele CT passou - ou não

1

TER UM NOME

Para identificar
O título pode ser o
Cenário de teste

2

CLARO E OBJETIVO

- autoexplicativo;
- não pode ser baseado em suposições;
- escreve-se com base no que é real, naquilo que realmente é feito no sistema

3

PRECISA TER PRÉ-CONDIÇÕES

- Se vai fazer login: qual é o acesso para o login
- Se é entrar num site: qual a URL do site
- Se for gerar dados: onde será gerado?
- Quais massa de teste?
- O que é necessário ter para os TESTES acontecerem?

4

INDEPENDENTE

Não crie casos de testes que dependam de outro.
Precisa ser autossuficiente.

5

RESULTADO ESPERADO

- Precisa conter o resultado esperado
- Qual o resultado esperado para aquele teste

6

AMBIENTE

- Qual o ambiente que o CT será executado:
- Será em: PROD, HMG ou DEV

7

IMPLEMENTAÇÃO

Manual ou
Automatizado

O que será testado			Cenário Detalhado
	CT	E-Mail	Senha
E-mail: Existente/Já cadastrado	CT 1	Existente	Existente
	CT 2	Existente	Inexistente
	CT 3	Existente	Branco
Senha: Existente	CT 4	Inexistente	Existente
	CT 5	Inexistente	Inexistente
	CT 6	Inexistente	Branco
Inexistente/Não cadastrado Branco	CT 7	Branco	Branco
WEB: Chrome			
Mobile: Android			

aqui, os Steps do CT 1

Caso de teste
Pré requisitos:
E-mail: seuemail@gmail.com
Senha: Teste@123
Site: https://www.americanas.com.br/
CT 1- Chrome - Digitar < e-mail > existente e < senha > existente, validando acesso ao E-commerce
Dado que acesso o site < https://www.americanas.com.br/ > sendo direcionada para a < home > e clico no ícone < Olá, faça seu login ou cadastre-se > e ao aparecer um pop-up com as opções < entrar > e < cadastrar > selecione < entrar > Quando sou levada para a página de login do cliente preencho o campo < e-mail > existente e < senha > existente Então valido o acesso ao e-commerce

Outro exemplo tirado da Internet de Casos de Teste:

A	B	C	D	E	F	G
Id	Passo	Valor	Ação	Resultado Esperado	Resultados Falhos	Evidências
1	Entrar com a palavra vazia no campo de Busca	""	Clicar em Buscar	Exibir mensagem: "Necessário entrar com a Palavra Chave"	Não exibiu o a mensagem, mas exibiu um erro desconhecido	Ver arquivo "CasoTeste 1.JPG"
2	Entrar com número de caracteres acima do permitido (maior que 20)	aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa	Clicar em Buscar	Exibir mensagem: "O número de caracteres ultrapassou o limite máximo de 20"		
3	Entrar com uma palavra válida no campo Busca, juntamente com uma data válida	célula	Clicar em Buscar	Listar até 2 vídeos com o título, Autor, Veículo, Categoria,	Listou mais de 2 vídeos, não encontrou o resultado de busca e exibiu um erro desconhecido	Ver arquivo "CasoTeste 3.JPG"
4	Entrar com uma palavra não válida no Campo Busca, juntamente com uma data válida	carro	Clicar em Buscar	Exibir mensagem: "Busca não encontrada"		
5	Entrar com uma palavra não válida no Campo Busca, juntamente com uma data não válida	carro e 01/24/2012	Clicar em Buscar	Exibir mensagem: "Busca não encontrada"		
6	Entrar com a data inicial igual a data final	01/02/2012 e 01/02/2012	Clicar em Buscar	Listar até 2 vídeos com o título, Autor, Veículo, Categoria,		
7	Entrar com a data Inicial maior que a data final	01/02/2012 e 01/02/2011	Clicar em Buscar	Apresentar Erro: "A data inicial deve ser menor que a data final"	Apresentou erro indefinido	Ver arquivo "CasoTeste 7.JPG"

OS CASOS DE TESTES na prática são STEPS (passo a passo) resultante do seu Planejamento e de seu Cenário de Teste, esses CT qualquer pessoa precisa poder pegar e seguir no sistema



ENTÃO É ISSO:

- PLANEJAR OS CENÁRIOS
- ESCREVER ESSES CENÁRIOS
- ESCREVER OS CASOS DE TESTE DESSES CENÁRIOS (*)
tem empresa que não usa Casos de Testes

A partir:

- Das reuniões que você já vem participando e estão te permitindo conhecer a FUNCIONALIDADE a ser desenvolvida;
- Você pode estar vendo o protótipo disponibilizado no FIGMA, ou no Card no JIRA(ex.)
- Você está lendo as Histórias de Usuário, nas task distribuídas e acessíveis no JIRA
- Você participa das Dailys o que te permite se inteirar de tudo - todos os dias

Não se fixe em tantos detalhes, o que você está vendo é a base.

- **Conheço pessoas que fazem Casos de Teste, outras não.**
- **Há quem faça Cenários e Planejamentos de modos diferentes.**
- **Há quem use ferramentas (TestLink, Mantis, Zephyr...) outros não.**

O importante é entender que o Teste demonstra a presença de defeitos; e que a ausência de erros é uma ilusão, portanto:

Pense nos Cenários de modo a trazer cobertura para os seus testes



Vou trazer
outro exemplo

PENSE NOS TESTES FUNCIONAIS PARA COBERTURA DESSA TELA:

Cadastro de Usuários

Dados do Usuário

Nome	R.G.
CPF	
Data de Nascimento	Código SSP 8282
E-mail	Confirmar E-mail
Ativo?	
<input checked="" type="radio"/> Sim <input type="radio"/> Não	
Perfil	
<input type="button" value="- Selecione -"/>	
<input type="button" value="Selecionar"/>	
AUXILIAR	
PREPOSTO	

A seguir o exemplo de como é meu fluxo de teste. O fluxo de teste a seguir pode ter alguma particularidade, mas no geral é bem assim que acontece.

Desenhe (*até para as entrevistas*) o "seu" fluxo de testes

Esse é meu fluxo de testes você precisa entender essa base

<https://www.linkedin.com/in/leude-roure>

antecipamos comportamentos inesperados e evidenciamos as necessidades do usuário final



REQUISITOS
e Regras de Negócio



Cliente representado pelo PO

mantém os Requisitos e Objetivos de Negócio em seu foco visando os interesses do cliente.



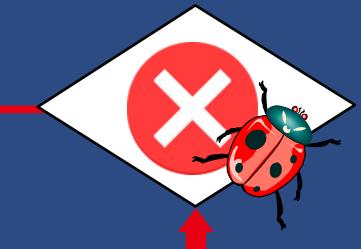
o PO Constrói Estórias com os Critérios de Aceite

QA
Encoraja a colaboração QA + PO + Dev para juntos definir melhor o que deve ser feito



confirma o comportamento e evidencia

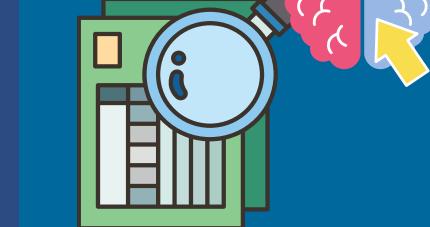
se há falha



volta para reteste



Os testes planejados agora são executados



7 Princípios do teste
Técnicas de teste
-
• Testes Funcionais
• Comportamento
• Layout

FEZ A VALIDAÇÃO

Entram os testes de Regressão



Cypress nos principais fluxos



DEPLOY



Execução do SMOKE TESTING



QA:

traz a cultura da qualidade para o time
evangeliza para os testes ocorrerem cada vez mais cedo



FLUXO SIMPLES DE TESTES - INTERNALIZE ISSO NA SUA CABEÇA



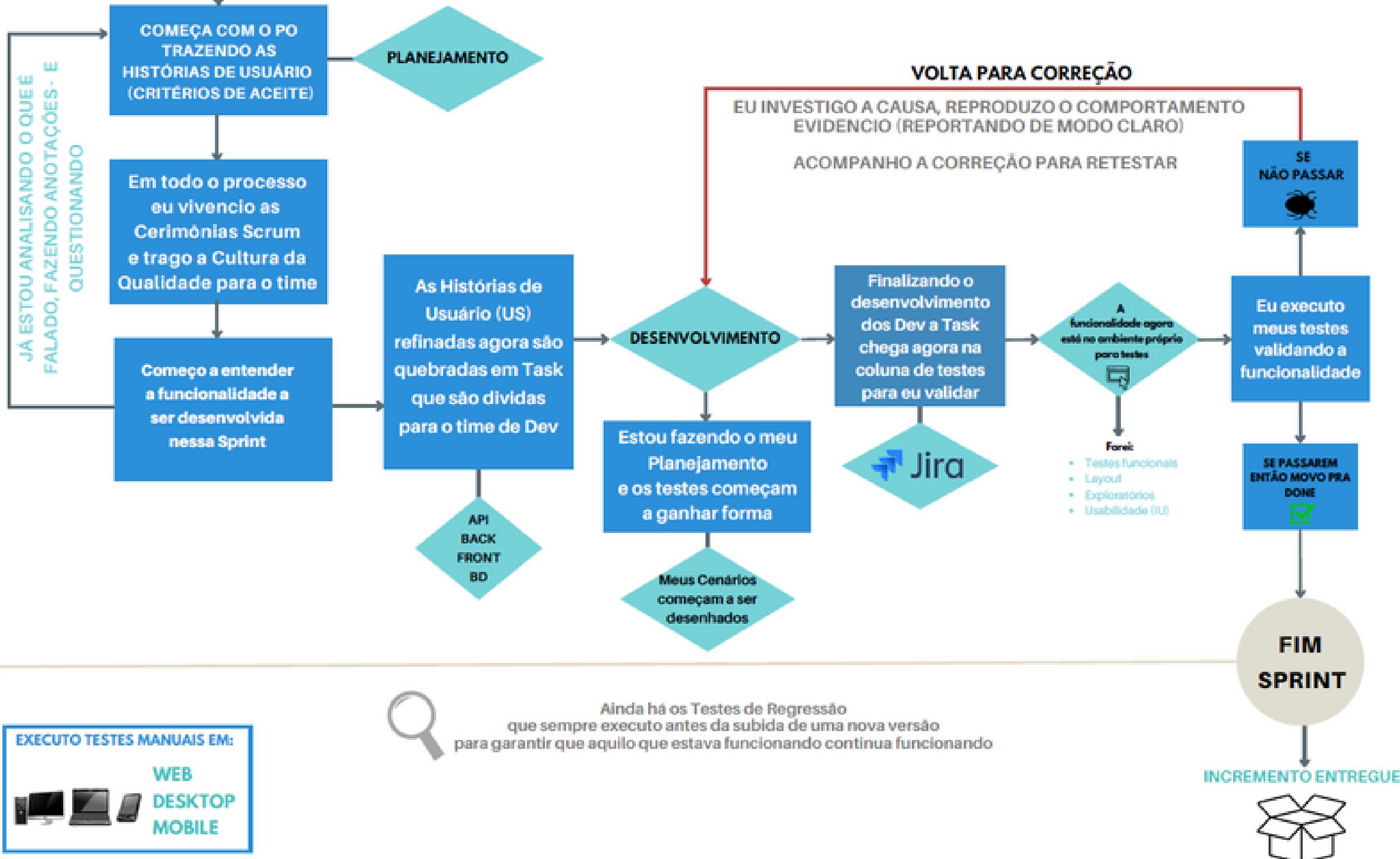
Compreendendo o Processo de Testes



JÁ CONHEÇO O PRODUTO



E QUEM SÃO OS USUÁRIOS FINAIS



Esse é o fluxo de alguém, internalize o assunto e pense no SEU FLUXO

REVISANDO

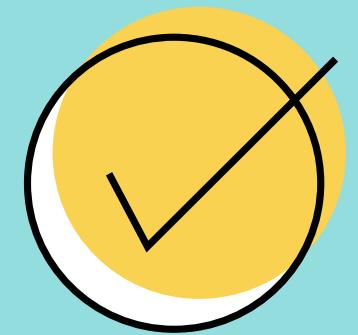




AS COISAS MUDAM MUITO DE EMPRESA PRA EMPRESA, MAS A ESSÊNCIA É ESSA, VEJA A SEQUÊNCIA QUE NORMALMENTE VOCÊ ESTARÁ INSERIDO: DESENHE ELA, INTERNALIZE ISSO:

- VOCÊ ESTÁ CONHECENDO A APLICAÇÃO E JÁ SABE O QUE ESTÁ SENDO DESENVOLVIDO
- ESTÁ PARTICIPANDO DAS REUNIÕES COM O TIME SCRUM (DAILY, PLANEJAMENTO...)
- ESTÁ LENDO A 'TASK' COM A DESCRIÇÃO DA TAREFA E OS CRITÉRIOS DE ACEITE VENDO SE FAZ SENTIDO, SE TÁ ESCRITA DE MODO CLARO PARA QUE NÃO VOLTE COM ERRO DO DESENVOLVIMENTO,
- VOCÊ OLHA O DESENHO DO PESSOAL DE DESGIN: UX-IU ([PROVAVELMENTE NO FIGMA](#))
- E COMEÇA A PLANEJAR SEUS TESTES PENSANDO NOS POSSÍVEIS CENÁRIOS
- E ([DEPENDENDO](#)) FAZ SEUS CASOS DE TESTES
- ACOMPANHA O QUADRO (SCRUMBOARD): E VÊ SE CHEGOU TAREFA PARA VOCÊ TESTAR
- ENQUANTO ISSO VEM FAZENDO UMA SUPERVISÃO NO SISTEMA, COBRINDO OS CENÁRIOS DE TESTE JÁ FEITOS
- TESTA A FUNCIONALIDADE QUE CHEGA NO (SCRUMBOARD) PRA VOCÊ,
- VOCÊ FAZ TESTES DE ✓ FUNCIONALIDADE ✓ LAYOUT OU ✓ COMPORTAMENTO DO SISTEMA
- SE ACONTECER DE ALGO NÃO PASSAR: SE HOUVER BUG: VOCÊ INVESTIGA PRA SABER COMO ACONTECE E:
- ✓ ABRE O BUG, ✓ ACOMPANHA A CORREÇÃO E ✓ RETESTA (TESTE DE CONFIRMAÇÃO) PRA VALIDAR OU NÃO
- AO SUBIR UMA NOVA VERSÃO (DEPLOY) VOCÊ FAZ TESTES DE REGRESSÃO NO SISTEMA E O "FUMAÇA" EM PROD
- VALIDANDO: VOCÊ FECHA O PROCESSO - DONE > E SEGUE PARA A PRÓXIMA SPRINT

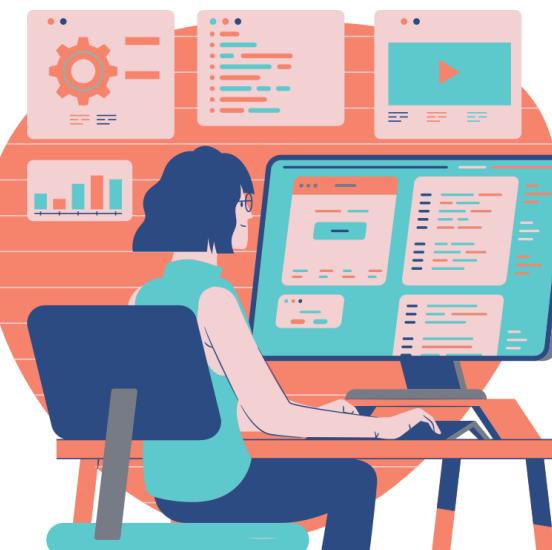
**PRECISAMOS ENTENDER
VÁRIOS TIPOS
DE TESTE**





IMPORTANTE

- **Testes Funcionais do Sistema** PLANEJAMENTO, CENÁRIOS E CASOS DE TESTE
TÉCNICAS DE TESTE E USO DE VÁRIOS TIPOS DE TESTE
- **Layout do Sistema** INSPECIONA OS ELEMENTOS IMPLEMENTADOS, ALTERADOS,
CONFERE/INSPECIONA (DEVTOLLS)
- **USABILIDADE / UX | IU** COMPORTAMENTO DO SISTEMA - É MAIS ESPECÍFICO,
EXISTEM HEURÍSTICAS (EX: NIELSEN) E ROTEIROS PARA ESSES TESTES



Tipos de testes no geral:

Para na hora da entrevista

VOCÊ FARÁ TESTES

- Testes Funcionais
- Testes Layout
- Testes de Usabilidade - UX/IU
- Testes Exploratórios
- Testes de Recessão
- Testes de Confirmação
- Teste baseado em risco

É BOM CONHECER CADA UM!

Você faz:

- Gestão de Bugs

Você tem o seu:

- Fluxo de teste

Ah é bom você:

- Fazer o mapeamento do sistema, e entender cada fluxo de teste.

ROTEIRO DE TESTES DE USABILIDADE - IU



verificar a facilidade que o software ou site possui de ser claramente compreendido e manipulado pelo usuário.

Teste de usabilidade é uma técnica de caixa-preta. O objetivo é observar usuários reais usando o produto para descobrir problemas e pontos de melhorias. O produto, que pode ser um site, uma aplicação web, um produto físico, não precisa estar completamente desenvolvido.

Teste de usabilidade serve para observar o uso de um produto e investigar questões que envolvem navegação e entendimento da interface.

#1 - Ativação - Validar a ativação após interação com cursor ou evidenciar a ação ao selecionar um item ou botão.

Referência - Mouseover, checkbox marcado e desmarcado, coloração de ícones de status, mudança de cursor com links, ícone favoritos e semelhantes, Menu hambúrguer

#2 - Único/Sobreposição de elementos - Validar que o elemento em evidência ocupa apenas a camada que foi designado e o conteúdo da página é exibido atrás do foco

Referência - Modais newsletter, login [..], menu <header, footer>, campo de busca

#3 - Seleção - Validar que a seleção fica visível no momento exato conforme tempo estipulado e desaparece no tempo/modo necessário

Referência - Mensagem informativa configurada para ser exibida por determinado tempo e sumir automaticamente.

#4 - Removível - Validar que é possível remover um item ou ter a liberdade de ir e vir . Abortar uma tarefa, ou desfazer uma operação/ação

Referência - Botão de fechar, voltar, mouseover deve terminar a animação quando não tiver interação com cursor

#5 - Flutuante - Validar que ao selecionar item flutuante e mover a barra de rolagem o elemento segue a rolagem, ou segue flutuando na página

Referência - Menu do header, call to action de chat, filtros laterais no desktop, botão de comprar no mobile

#6 - Colisão - Validar que ao clicar em qualquer função a experiência é suave e o objeto não 'Colide' com outro no seu surgimento ou desaparecimento

Referência - Ao ser exibido, o elemento não deve empurrar outros elementos e nem cobrir. Deve respeitar camadas. Não pode parecer que tá coledindo.

#7 - **Visibilidade do status** - Validar a ativação após interação com cursor ou evidenciar a ação ao selecionar um item ou botão.

Referência - loading, salvando, imprimindo, em progresso, carregando, aguarde...

#8 - **Responsividade** - Validar que ao aumentar e diminuir a página, mudar as dimensões - há o mesmo comportamento, ou adequação dos elementos

Referência - Não deve quebrar layout em dimensões diferentes, ao aumentar ou reduzir a tela.

#9 - **Browser/Compatibilidade** - Validar COMPATIBILIDADE: navegadores diferentes:

Referência - Chrome, Safari, FireFox, Android, iOS...

#10 - **Consistência e padrões** - Cores, Fontes, Layout... tem um padrão. Todo o site deve manter o padrão de layout

Referência - A página deve ter todos os elementos do protótipo. Um padrão

#11 - **CRUD** - Criar, Visualizar, Editar, Excluir

Referência - Deve ser possível essas ações sempre que couber

#12 - **Espaço Vazio** - Validar que os campos a serem preenchidos tem um apontamento do que é para ser feito, não estão em branco.

Referência - Mensagens de instrução de senha, placeholder, títulos dos campos, indicação de obrigatoriedade, campo do e-mail, data...

#13 - Expansão - Validar que ao expandir objetos não há deformação de elementos	Referência - Categorias /muitas subcategorias...
#14 - Repetição - Ações repetidas parecem simples?	Referência - Nome, senha, login, logout
#15 - Recuperação de Erro - Validar que posso me recuperar de qualquer ação	Referência - Desistir, voltar...

ROTEIRO DE TESTES DE USABILIDADE-IU



Teste de usabilidade serve para observar o uso de um produto e investigar questões que envolvem navegação e entendimento da interface.

TESTES FUNCIONAIS

CAIXA PRETA

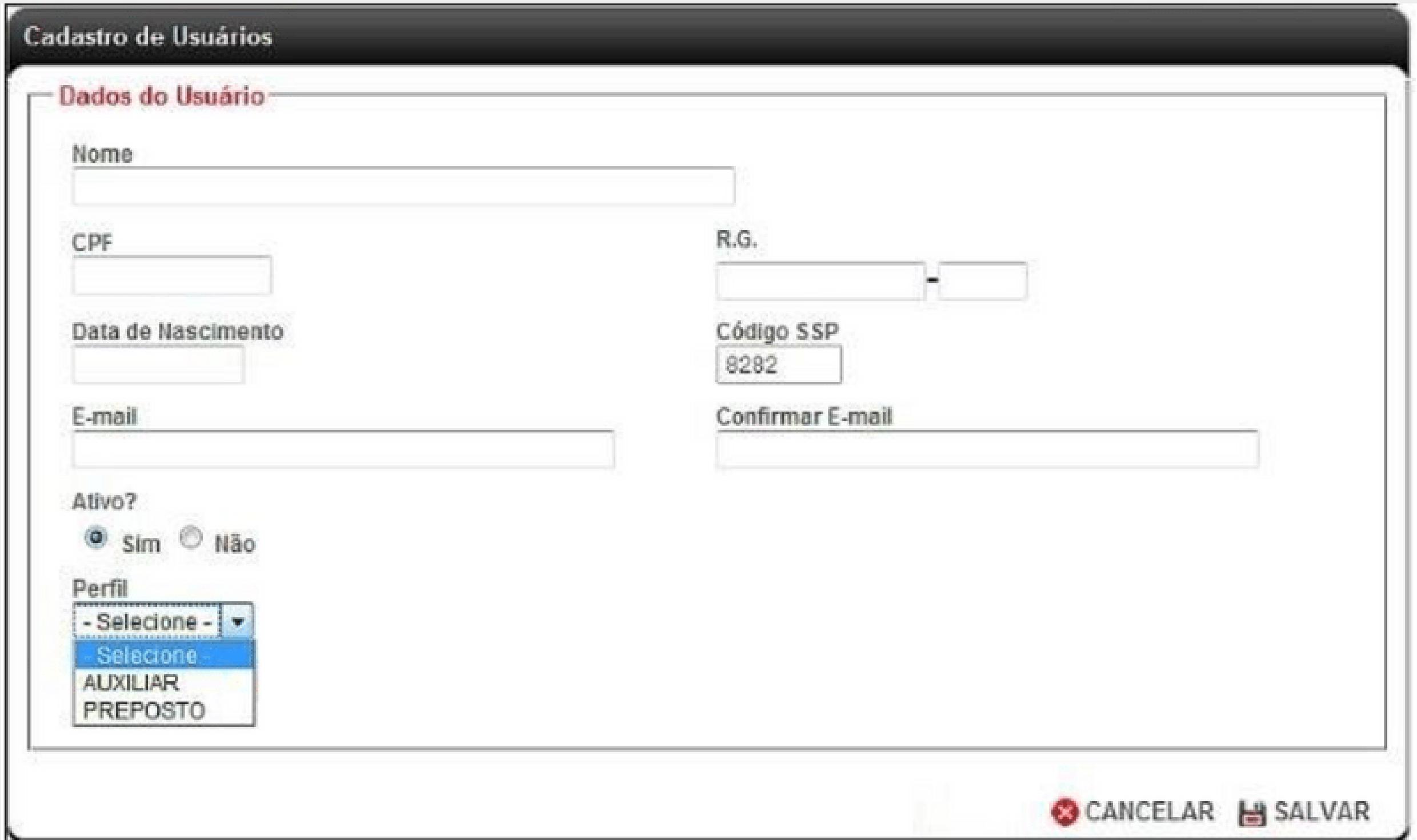
- Imagine testar as **FUNCIONALIDADES** desta tela de "Cadastro de Usuários"

Cadastro de Usuários

Dados do Usuário

Nome	R.G.
CPF	
Data de Nascimento	Código SSP
E-mail	8282
Ativo?	Confirmar E-mail
<input checked="" type="radio"/> Sim <input type="radio"/> Não	
Perfil	
- Selecione -	
Selecionar	
AUXILIAR	
PREPOSTO	

 CANCELAR  SALVAR



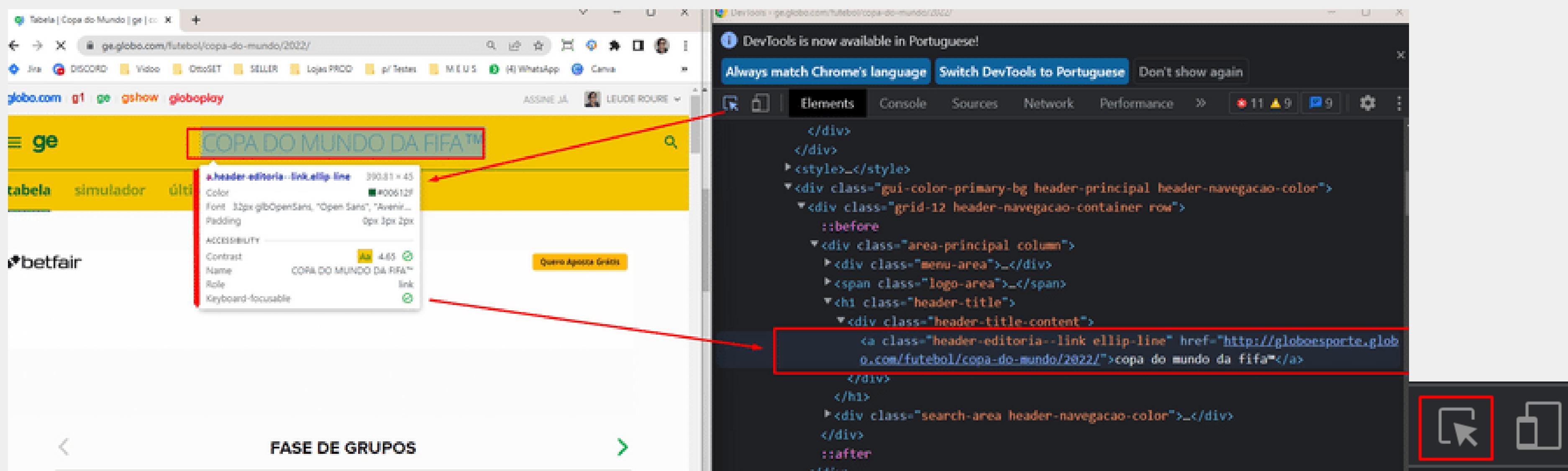
São os testes definidos de acordo com os requisitos funcionais do software. Como não há conhecimento sobre a operação interna do programa, o analista concentra-se nas funções que o software contemplará. Baseado na especificação determina-se as saídas que são esperadas para um determinado conjunto de testes.

VALIDAÇÃO LAYOUT

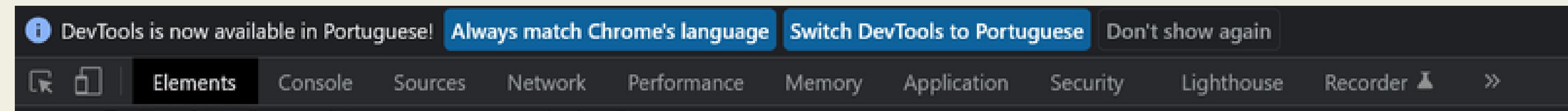
É para validar que o layout construído está de acordo com o protótipo

- Aqui você usa normalmente o FIGMA - para visualizar o protótipo
- e outra ferramenta de INSPEÇÃO DE ELEMENTOS, eu usava o DEVTOOLS (podemos falar sobre isso depois)

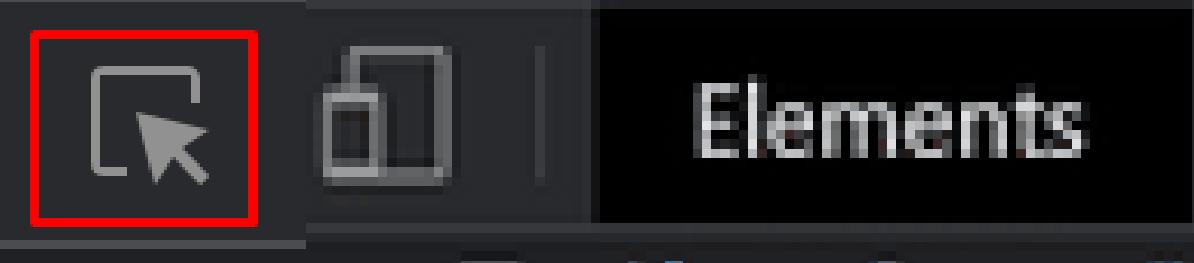
dessa forma consigo "inspecionar" cada elemento da tela



- No site aberto você aperta <F12>



As que mais usamos é



Pra Inspecionar os elementos

```
<div class="src__SkinUI-sc-1n4955m-0 hNdQvW">
  <div class="src__TopBanner-sc-q7wx4i-0 ijUFFf">...</div>
  <header class="src__HeaderUI-sc-q7wx4i-1 gaaNni">...</header>
  <main class="src__Container-sc-m79eh9-0 bcPhXp Product" color="#f1f1f1">
    <script type="application/ld+json">...</script>
    <div class="breadcrumb__BreacrumContainer-sc-1b8jzzs-0 caiSsr">
      <div class="styles__Wrapper-sc-170sob9-0 jXyjzx">...</div> (flex) == $0
    </div>
    <div class="src__Container-sc-dda50e-0 keeEeC">...</div> (flex)
    <div class="src__Container-sc-1iem3n0-0 kGVJcb">...</div> (flex)
    <div class="src__Container-sc-1iem3n0-0 kGVJcb">...</div> (flex)
    <div class="src__Container-sc-1iem3n0-0 kGVJcb">...</div> (flex)
    <div id="info-section" class="src__Container-sc-1tfa991-0 ea-DRBB">...</div>
    <div class="src__Container-sc-1tfa991-0 ea-DRBB">...</div>
    <div class="report-link__ReportUI-sc-2jruhk-0 IlwqL">...</div>
    <div>...</div>
    <div class="src__AccordionBoxWrapper-sc-1o8a7l1-1 jMNngGq">...</div>
    <div>...</div>
    <div>...</div>
      <div class="src__Wrapper-sc-1plcjwv-0 fTksvy"></div>
      <h2 class="src__Title-sc-1plcjwv-1 dwmXxs">sugestão de produtos</h2>
    <div class="src__Wrapper-sc-1plcjwv-0 fTksvy">...</div>
  ... body div#root div#rsyswpsdk div.src__SkinUI-sc-1n4955m-0.hNdQvW main.src__Container-sc-m79eh9-0.bcPhXp.Product div.breadcrumb__BreacrumCo ...
```

Outros tipos de testes:

CTFL EXPLICA DETALHADAMENTE

Confirmação / Reteste

- Depois da correção testar todos os casos de teste que falharam durante a última execução
- Verifica o sucesso das ações corretivas
- Eu preciso realizar testes para identificar que aquilo que foi mexido, continua funcionando.

Regressão

No desenvolvimento partes que não foram mexidas podem 'quebrar'

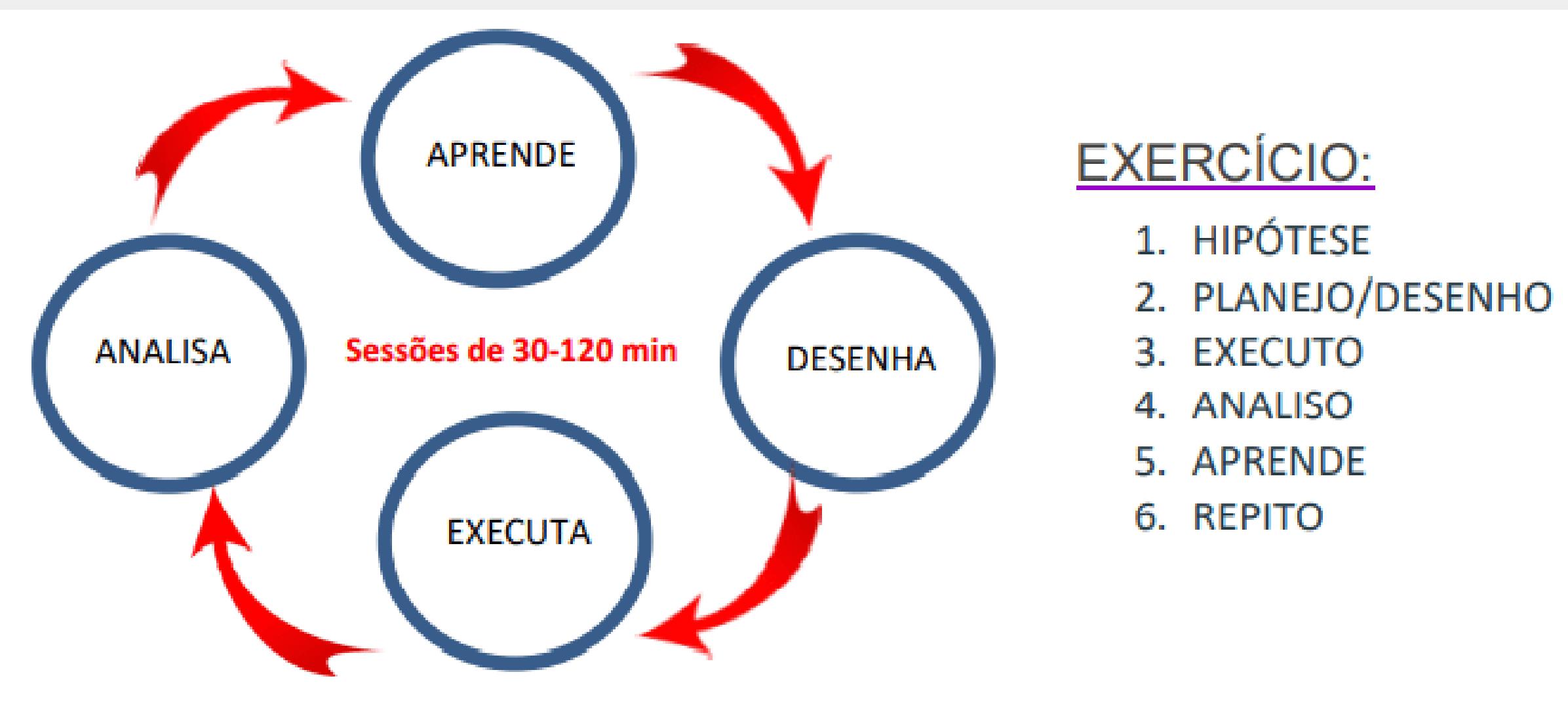
- Por isso preciso fazer testes pra detectar possíveis efeitos colaterais
- Quando testo outras regiões diferentes das modificadas



EXPLORATÓRIO

Testes exploratórios são extremamente úteis para encontrar bugs rapidamente.

- Aqui não há Regra de Negócio, por isso é muito usado quando há pouca documentação. Aqui você explora antes e depois analisa. Quando você está olhando a aplicação, você não faz aleatoriamente (clica aqui, clica ali) deve haver um passo a passo.



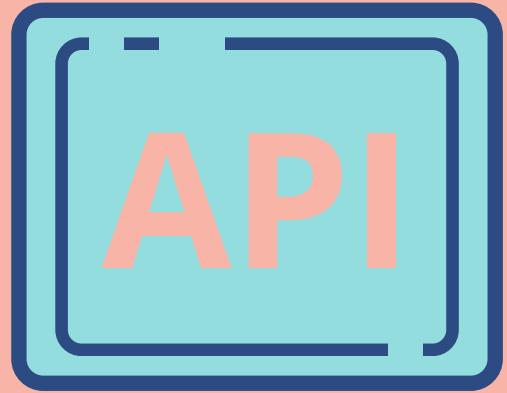
- Campos obrigatórios;
- Habilitar / Desabilitar formulários;
- Interrupção da ação;
- Quebra de fluxos;
- Usabilidade dos menus;
- Estouro de campos.

Teste de Mutação

Vai no código introduz propositalmente um Bug e testa de novo se passar é porque seu teste está falho

Smoke Testing

Teste rápido (de fumaça), são testes básicos que verificam as funcionalidade básicas da aplicação, para determinar se o build ou a versão da aplicação realizada está estável ou não. É uma confirmação para a equipe decidir se avança ou não para novos testes. Consiste em um conjunto mínimo de testes para validar as principais funcionalidades do passado estão Ok.



Teste de Serviço

API - TESTE DE CONTRATO

(nesta camada são executados teste como API, Integração e Contrato)

API Teste unitário e de (UI) User Interface

Validam múltiplos cenários e garantem que o conteúdo do JSON de retorno = CORRETO

TESTE DE CONTRATO

Na fase de serviços (services e microservices),

Garantir a integridade dos dados na comunicação: client/server

Verificação da validade dos MOCKS (simulados - serviço x consumidor)



Produto

Porque você conhece, você começa a PENSAR no que pode dar errado

TESTE BASEADO EM RISCO

- Pensar nos riscos, é uma forma de "pensar" os testes:

RISCOS DE PRODUTO: o que será desenvolvido.

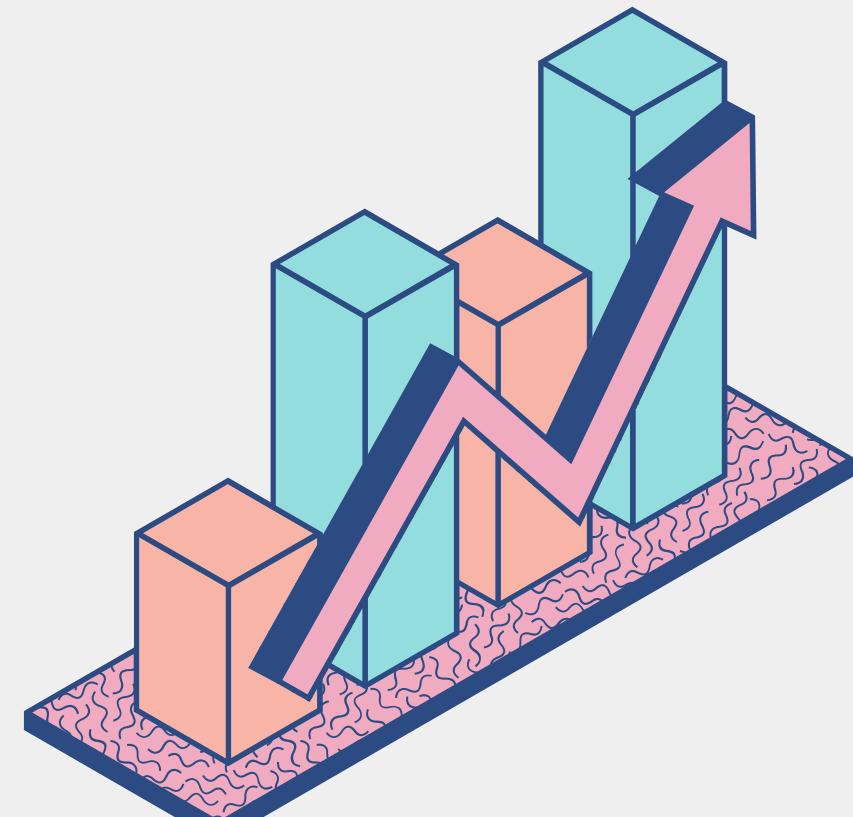
Relacionados diretamente ao sistema: O QUE É TESTADO

CTFL

RISCOS DE TRABALHO: Gerenciais e Controle.

Relacionados diretamente ao time, aos prazos...

O que nós QAs mais fazemos é LEVANTAR RISCOS. Porque a mentalidade está voltada para trazer qualidade. É muito importante saber, e pensar neles - antecipar, e comunicar esses riscos de modo assertivo. Você, e não outro - mas você se posiciona quanto à qualidade.





IMPORTANTE

REGRAS DE NEGÓCIO e REQUISITOS FUNCIONAIS

PRECISA CONHECER A FUNDO

Requisito funcional refere-se **AO QUE** o sistema deverá fazer, enquanto a Regra de Negócio refere-se a **COMO** o sistema deverá fazer.

CTFL



LEVANTAR RISCOS SOB A PERSPECTIVA DO USUÁRIO FINAL

PROBABILIDADE X IMPACTO

A **mitigação** é o termo técnico para a tentativa de impedir que o risco se torne um problema em potencial. A **Contingência** é sobre o que eu faço depois que o risco acontece.

CLASSIFIQUE O RISCO A PARTIR DE UMA TABELA:

		ANÁLISE QUALITATIVA				PLANO DE RESPOSTA		
ID do Risco	Descrição do Risco	Probabilidade	Impacto	Grau	Quem	Mitigação	Contigência	Status

Converse com a equipe, ninguém melhor do que eles para saber a severidade dos riscos

FEITO ISSO PRIORIZE OS RISCOS - TESTES



CRUD

teste geral

4 Operações básicas Testes

Ordem ideal para seguir nos fluxos dos testes

1 CRIAR (CREATE)

- Salva corretamente
- Fácil acesso/uso
- Permite cancelar a ação (fácilmente)

2 VISUALIZAR/CONSULTAR (READ)

- Título da página
- O vazio nunca deve estar vazio
- Dados importantes visíveis
- Síntese
- Ordenação dos dados
- Ajuda e pesquisas
- Recuperação de erro
- Mensagens batem com função

3 EDITAR/ATUALIZAR (UPDATE)

- Atualizações são salvas corretamente?

4 EXCLUIR (DELETE)

- Mensagem de alerta e ação de confirmação
- Ação cancelamento

5 ACRESCENTO:
SEMPRE DEIXAR O CAMPO EM BRANCO

FUNCIONALIDADES - COMPORTAMENTO



**O que acontece se você rodar o seu teste
e encontrar uma inconsistência?**

Gestão de Bugs





ERRO - DEFEITO - FALHA
Veja esse conceito na CTFL



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

Saiba falar sobre
isso na entrevista



**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

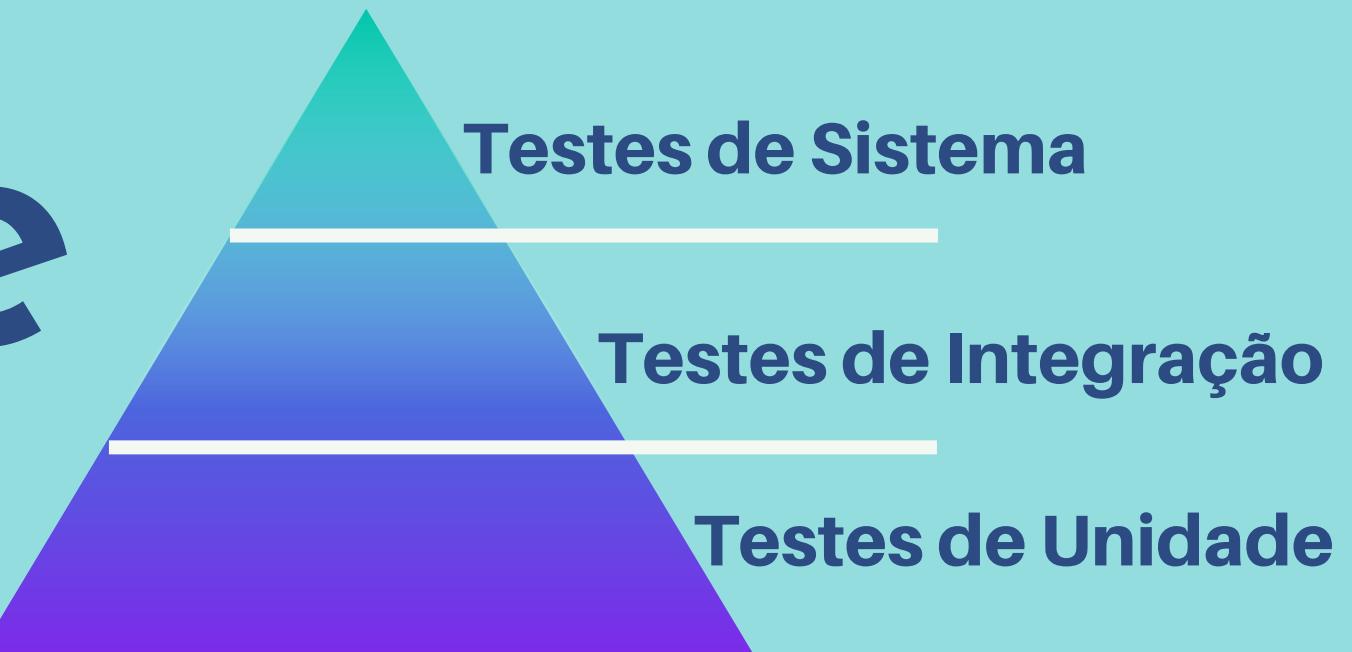
PRINTS (PEGUE A URL, O HORÁRIO, A DATA - ISSO É SEGURANÇA PARA VOCÊ)

VÍDEOS

LOGS

* NO FINAL TRAREI AS FERRAMENTAS
QUE USO PARA ISSO

Níveis de Teste



Teste de Unidade

- Códigos
- Arquitetura
- Fluxos de trabalho
- Fluxo de dados do Sistema

Encontrar falhas de funcionamento dentro de uma pequena parte do sistema, isolando parte desse sistema para teste. Feitos, no geral, pelos Dev. Mas o QA traz a cultura desses testes serem implementados, traz a mentalidade de se testar o quanto antes.

Teste de Integração

- Um exemplo são os Mocks

INTERFACES - testa as interações dos componentes unitários - entre si. Módulos que são integrados e testados em grupo. acessando um banco de dados ou fazendo uma chamada externa a outros sistemas:

Uso de mocks - Quando você depende de uma resposta de um site de terceiro, mas você não tem como garantia a resposta que vai acontecer. Então você cria um objeto, simula e faz o seu teste ali de forma controlada.

Teste de Sistema

O cliente avalia o sistema e após a experiência de utilização tem a responsabilidade de aceitar ou não o sistema que foi entregue e pelo qual foi pago.

Teste de Aceitação

O cliente avalia o sistema e após a experiência de utilização tem a responsabilidade de aceitar ou não o sistema que foi entregue e pelo qual foi pago.

PIRÂMIDE DE TESTES

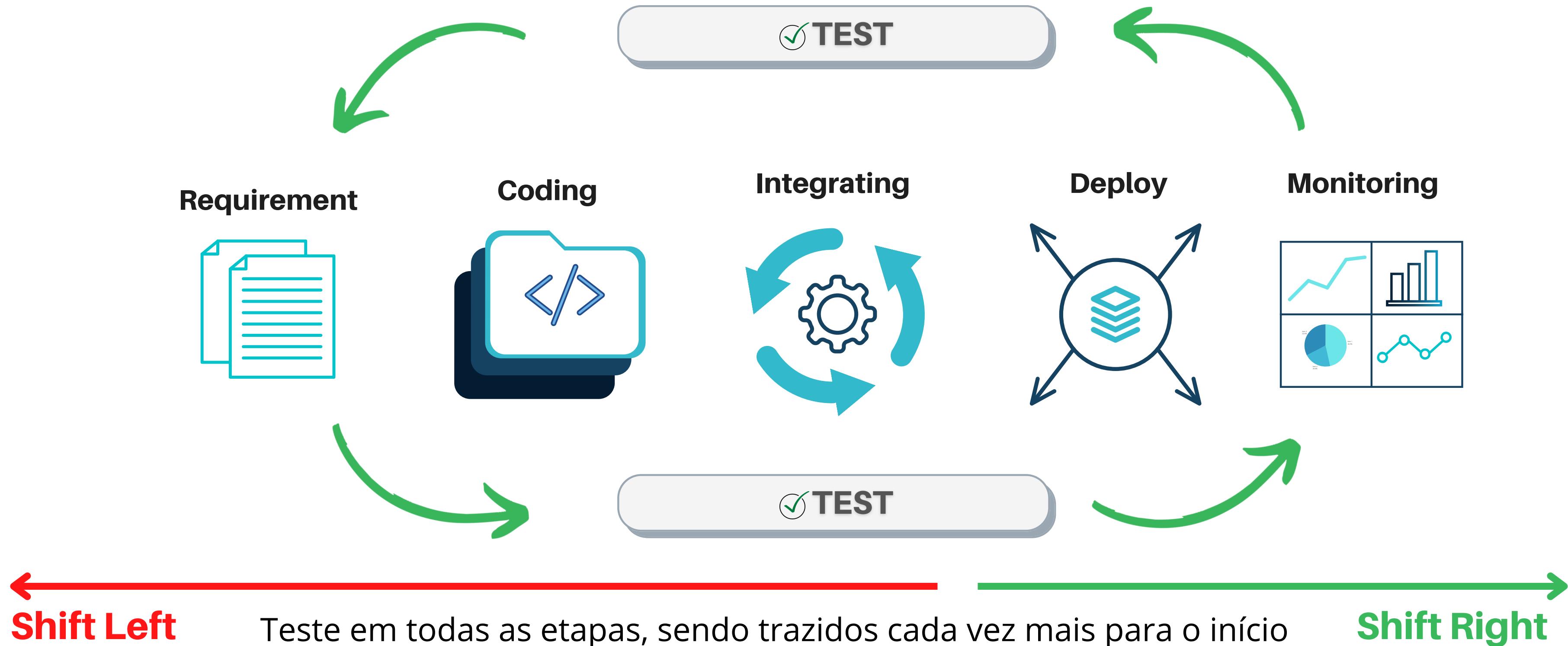


Mostra como deveria ser a organização dos nossos testes

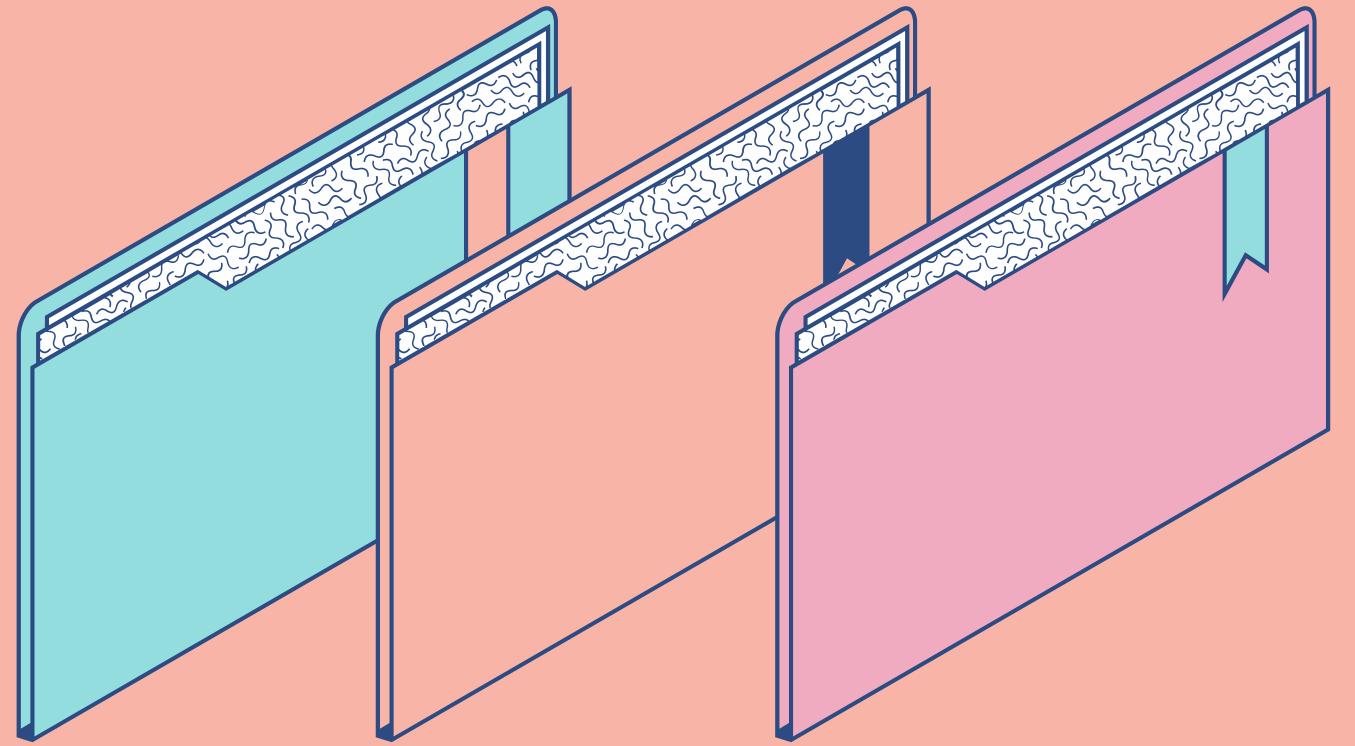
Continuous Testing

ESSE É OUTRO CONCEITO, MAIS COMPLEXO, DEPOIS/MAIS NA FRENTE BUSQUE ENTENDER

LEUDE ROURE | QA | SM



É ISSO, VOCÊ ESTÁ CAMINHANDO



PARA CUMPRIR

"AS NECESSIDADES DAS ENTREGAS"

E EVIDENCIAR

"AS NECESSIDADES DO USUÁRIO FINAL"



BUSQUE MELHORIA CONTÍNUA

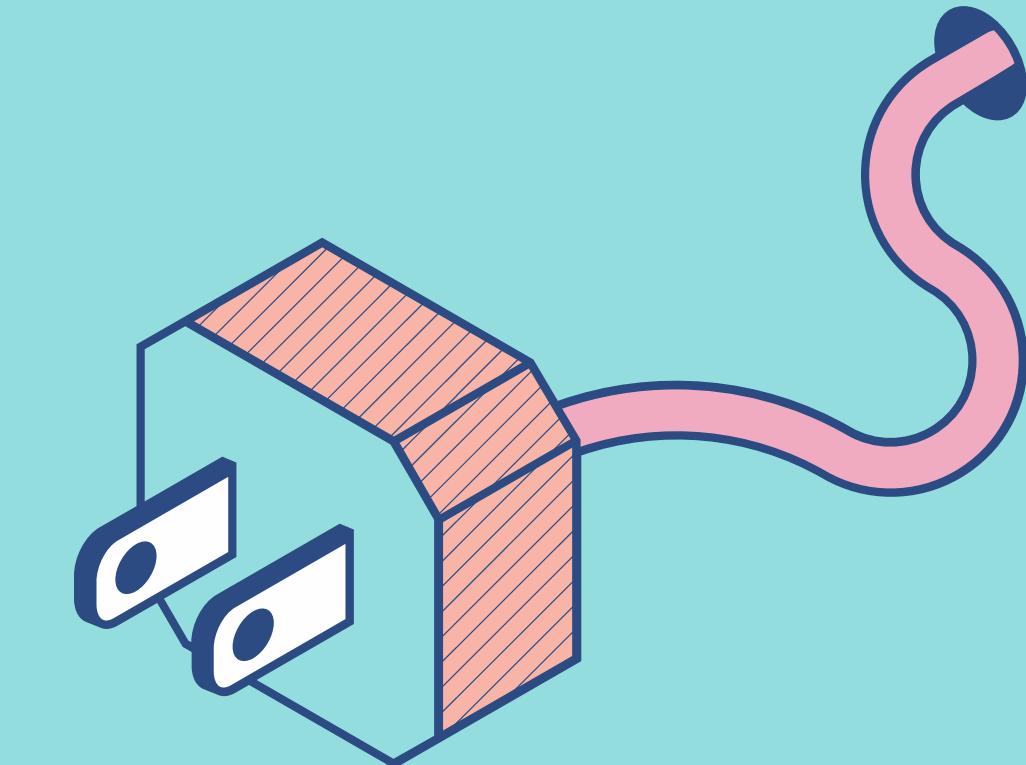
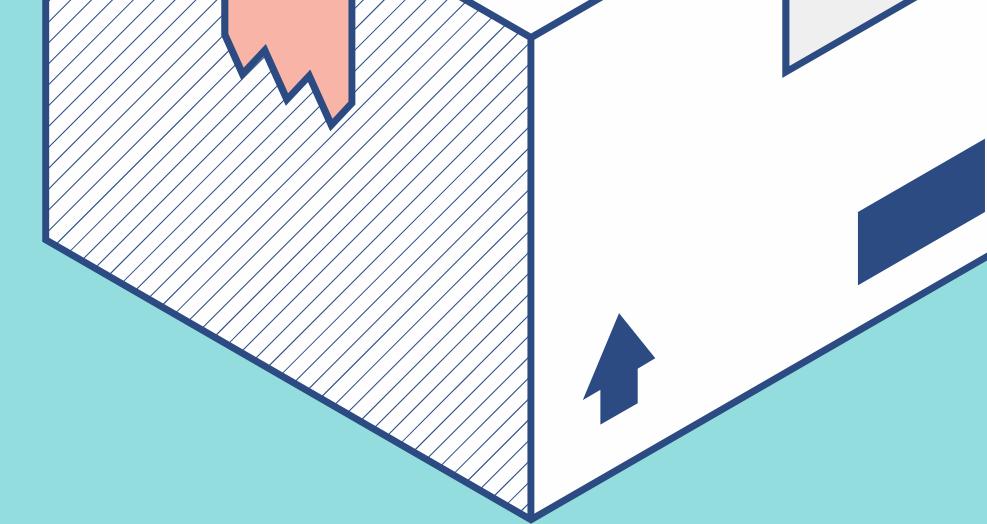
MAPEIE ESTRATÉGIAS - CRIE METAS

ESCUTA ATIVA - COMUNICAÇÃO OBJETIVA

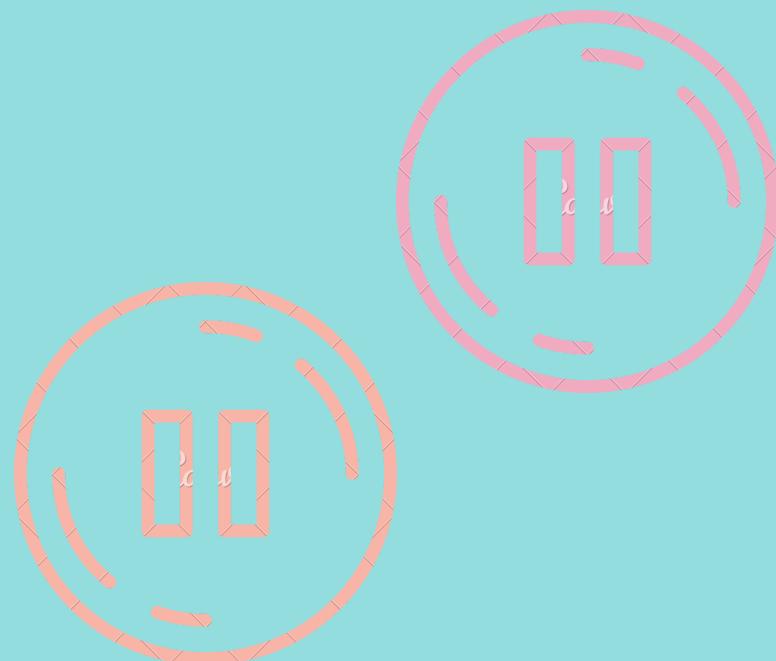
**CELEBRE SEU CRESCIMENTO PESSOAL
PROFISSIONAL**

Escolha um site

- e treine o que estudou aqui
- se veja fazendo essas coisas
- gere isso na sua mente por meio de treinos



ATIVE O QUE AINDA É TEORIA



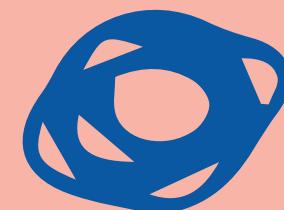
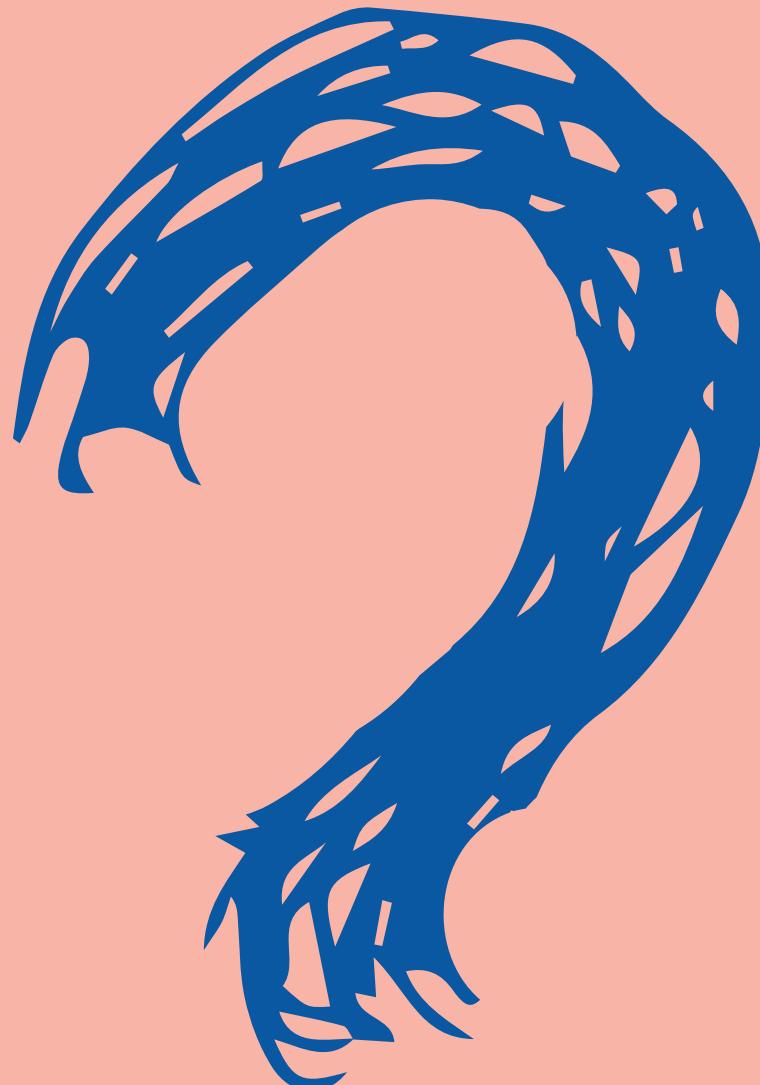
Pensa em 2 semanas de Sprint

E um cliente que quer parar de andar a pé

Como estaria a Task, como seriam as reuniões, e os seus testes...

Planeje, Faça Cenários e se possível os Casos de Teste

SALVA AÍ: REVISÃO



1. o que é qualidade pra vc
2. me fala o seu fluxo de testes
3. o que são testes FUNCIONAIS/FUNCIONALIDADE
4. como registra seus testes
5. planejamento, Cenários e Casos de testes ???
6. o que são testes de USABILIDADE/ UX | IU
7. o que são testes EXPLORATÓRIOS
8. testes de Recessão
9. testes de Confirmação
10. sete princípios do teste
11. ambientes de teste
12. massa de dados/ massa de testes
13. quais são Níveis de Teste, e onde vc QA testa
14. me fala da PIRÂMIDE DE TESTES
15. e dentro do entendimento de PIRÂMIDE DE TESTES, vamos falar sobre os testes automatizados, onde eles ocorrem, e qual a base ANTES de se pensar em automação
16. e os testes (Shift Left e Shift Right) pode me falar algo
17. me fala do Scrum/ Ágil, o que vc sabe sobre isso
18. como vc faz a gestão de BUG
19. história de usuário e critério de aceite, me fale sobre isso
20. o que vc acha ser importante acrescentar aqui

SUCESSO

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



A PRINCÍPIO NÃO FOI PENSADO NOS REFERENCIAIS TEÓRICOS, APENAS ERAM OS RESUMOS QUE EU VINHA FAZENDO MEDIANTE OS ENTENDIMENTOS ADQUIRIDOS. QUANDO VI O QUE RESULTOU: APENAS PENSEI EM AJUDAR A GALERA. // NÃO HÁ A INTENÇÃO DE CONSEGUIR VALOR MONETÁRIO PELO CONTEÚDO, APENAS REPASSANDO ;)