**Plano de Teste**

**Game Mania**

**Lucas Ribeiro de Lacerda**

nome do site: Game Mania

* **1 – Introdução**

**Objetivos**

Esse documento do Plano de Testes do site Game Mania compõe-se dos seguintes objetivos:

• Identificar informações de projeto existentes e os componentes de software que devem ser testados.

• Listar os Requisitos a testar recomendados.

• Recomendar e descrever as estratégias de teste a serem empregadas.

• Identificar os recursos necessários e prover uma estimativa dos esforços de teste.

• Listar os elementos resultantes do projeto de testes.

* **2 - Requisitos a Testar**

**Escopo**

Os testes que serão realizados na plataforma do Game Mania serão os testes de navegabilidade, login e contato verificando a interação do usuário com a plataforma:

Verificar o comportamento da funcionalidade de login e contato da página.

* Requisitos a Testar

A lista abaixo identifica aqueles itens (caso de uso, requisitos funcionais e não funcionais) que foram identificados como alvos de teste. Essa lista representa o que será testado.

* Teste da Função de Login

Na página inicial da plataforma deve-se interagir com o campo Login, testando os campos de preenchimento de login, e verificar o retorno dessa solicitação, que deve retornar com o login do usuário ou mensagem de erro, sem anormalidades.

* Teste da Função de Contato

Na página inicial da plataforma deve-se interagir com o campo Contato, testando os campos de preenchimento de Contato, e verificar o retorno dessa solicitação, que deve retornar com o envio do pedido de contato do usuário ou mensagem de erro, sem anormalidades.

* **3 - Tipos de teste**
* **Tipos de Teste**

Os tópicos abaixo são definidos como funções específicas que um usuário final do sistema é suposto de executar ao usar a aplicação, tais como adicionar ou modificar uma dada informação.

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo do Teste: | Verificar o seguinte:  A navegação através dos alvos de teste acontece como o esperado, sem apresentar nenhum erro  Objetos e características da janela, tais como menus, tamanho, posição, estado e foco conformam-se aos padrões.  Teste de desempenho.  Teste de carga.  Teste de estresse.  Teste de segurança e controle de acesso. |
| Técnica: | Criar ou modificar os testes para cada janela para verificar a navegação e os estados de objeto apropriados para cada janela e objetos da aplicação. |
| Critério de Finalização: | É verificado se cada janela permanece consistente e dentro dos padrões aceitáveis. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Técnica: | ( ) manuais | | (x) automático | |
| Estágio do teste | Integração ( ) | Sistema (x) | Unidade ( ) | Aceitação ( ) |
| Abordagem do teste | Caixa branca ( ) | | Caixa Preta (x) | |
| Responsável(é) | Lucas Ribeiro de Lacerda | | | |

* **Ferramentas**

As seguintes ferramentas serão empregadas para esse projeto:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Ferramenta | Proprietário |
| Planejamento de Teste | Microsoft Office Word | Microsoft |
| Desenho de Teste | Eclipse IDE | Eclipse Foundation |
| Execução de Teste | Java | Oracle |

* **Sistema**

A tabela seguinte expõe os recursos do sistema para o projeto de teste.

|  |
| --- |
| Recursos do Sistema |
| Código automatizador de Teste |
| — Java, com Selenium e JUnit |
| Repositório de Testes |
| —1 PC  1 PC para desenvolvimento dos Testes |
|  |

* **Integração dos Componentes**

Para testar a funcionalidade. Aqui deve-se verificar se as classes e métodos conseguem fazer a integração entre elas. Se possível usar teste controlado.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Técnica: | (x) manuais | | (x) automático | |
| Estágio do teste | Integração (x) | Sistema ( ) | Unidade ( ) | Aceitação ( ) |
| Abordagem do teste | Caixa branca ( ) | | Caixa Preta (x) | |
| Responsável(é) | Lucas Ribeiro de Lacerda | | | |

* **Tempo de Resposta**

Para testar a funcionalidade. Aqui deve-se verificar se o tempo de respostas das são aceitáveis. Se possível usar teste controlado.

Teste de resposta satisfatório

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Técnica: | ( ) manuais | | (x) automático | |
| Estágio do teste | Integração ( ) | Sistema ( ) | Unidade ( ) | Aceitação ( ) |
| Abordagem do teste | Caixa branca ( ) | | Caixa Preta (x) | |
| Responsável(é) | Lucas Ribeiro de Lacerda | | | |

* **Cronograma**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tarefa | Data de Início | Data de Término |
| Planejar Teste | 25 /11 /2022 | 29/11 /2022 |
| Executar Teste | 25 /11 /2022 | 29/11/2022 |
| Avaliar Teste | 25 /11/2022 | 29/11/2022 |

* **Relatório de conclusão**

Segundo análise do plano de teste realizado para verificação da eficácia da utilização do site Game Mania, conclui-se que o mesmo não apresenta erros que comprometam sua eficácia.

A utilização do site possui uma navegação fluida e rápida, sem travamentos.

Atinge os objetivos de janela (tais como menus, tamanho, posição, estado e foco) conformam-se aos padrões.

O teste de segurança e controle de acesso realizado mostrou eficácia quanto a programação.

Diante do citado acima o site Game Mania atinge os objetivos a que se propõe.