15 de abril de 2022

Luiza victoria

game mania

Game mania

planejamentos de teste

**Sumário**

[**1. Introdução** 2](#_Toc100939898)

[1.1 Objetivos 2](#_Toc100939899)

[**1.2 Escopo** 2](#_Toc100939900)

[**2.Requisitos para Testar** 3](#_Toc100939901)

[**2.1 Teste da função de busca de curso** 3](#_Toc100939902)

[**3.Resultados dos Testes** 4](#_Toc100939903)

[**3.1 Teste de busca de curso** 4](#_Toc100939904)

Planejamento de teste

# **1. Introdução**

## 1.1 Objetivos

Este documento foi criado com o intuito de planejamento de teste para a plataforma Game Mania com os seguintes objetivos:

* Identificar usuários com os dados já cadastrados na plataforma e analisar se o login está negando senhas incorretas e autorizando senhas corretas.
* Lista os requisitos para testar.
* Descrever os modos de teste e recomendar.
* Listar resultados dos testes.

## **1.2 Escopo**

O projeto será realizado na plataforma Game Mania, com o intuito de testar o login do usuário.

1. Verificar se o cadastro do usuário realiza o login dentro da plataforma com a senha correta e o bloqueio deste login se a senha estiver incorreta.

# **2.Requisitos para Testar**

Teste deve ser realizado em cadastros já feitos dentro do site.

## **2.1 Teste de login valido**

* Na página de login do site o teste irá inserir no inpute de senha de três senhas incorretas e por último a senha correta iniciando o login para a página principal do site.

# **3.Resultados dos Testes**

## **3.1 Teste de busca de curso**

Ao realizar o teste as três senhas incorretas não efetuaram o login e a senha correta que foi a última inserida iniciou o login para a página principal.

Caso de Teste

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de teste site Game Mania | |
| Objetivo do teste: | |
| Verificar se o cadastro do usuário realiza o login dentro da plataforma com a senha correta e o bloqueio deste login se a senha estiver incorreta | |
| Pré-condições: | |
| 1.obter dados de email e senha já cadastrados no site | |
| Ações do Passo | Resultados Esperados |
| * Localizar o input de email e senha na página de login. * Inserir o email e a primeira senha incorreta * Clicar em entrar para o login * Inserir o email e a segunda senha incorreta * Clicar em entrar para o login * Inserir o email e a terceira senha incorreta * Clicar em entrar para o login * Inserir o email e a senha já cadastrada no site. * Clicar em entrar para o login. | E esperado que nas três primeiras tentativas com as senhas incorretas o login não seja efetuado e na última tentativa com a senha correta o login seja efetuado direcionando o usuário para a página principal do site. |

Desenho do Teste

1. Teste foi elaborado com a linguagem de programação Java.

**import** java.util.concurrent.TimeUnit;

**import** org.junit.Before;

**import** org.junit.Test;

**import** org.openqa.selenium.By;

**import** org.openqa.selenium.WebDriver;

**import** org.openqa.selenium.WebElement;

**import** org.openqa.selenium.chrome.ChromeDriver;

**public** **class** TesteLoginGameMania {

**private** WebDriver driver;

@Before

**public** **void** abrirNavegador() {

System.*setProperty*("webdriver.chrome.driver","C:\\Users\\Windows\\OneDrive\\Documentos\\Atividades Senai\\UC11\\chromedriver\\chromedriver.exe");

driver =**new** ChromeDriver();

}

@Test

**public** **void** testeNavegador() {

driver.get("http://localhost:4200/login");

driver.manage().timeouts().implicitlyWait(3,TimeUnit.***SECONDS***);

WebElement inputEmail = driver.findElement(By.*id*("email"));

WebElement inputSenha = driver.findElement(By.*id*("password"));

WebElement botaoLogin = driver.findElement(By.*id*("botão"));

String[] listaSenhas = {"senhaum","batata1234","senhaerrada","batata1"};

**for** (**int** tentativas = 0; tentativas < listaSenhas.length; tentativas++) {

**try** {

inputEmail.clear();

inputSenha.clear();

inputEmail.sendKeys("lucaluz78@gmail.com");

inputSenha.sendKeys(listaSenhas[tentativas]);

botaoLogin.click();

Thread.*sleep*(3000);

}**catch** (InterruptedException e) {

e.printStackTrace();

}

}

}

}