]

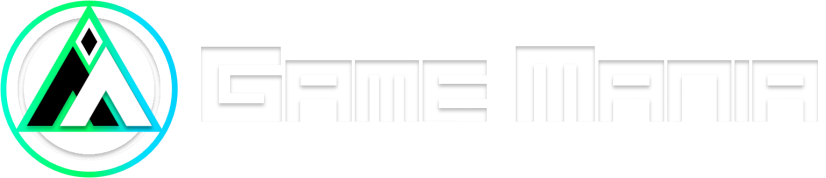
**Thiago Marinho**

**Game Mania E**

**-**

**Commerce**

Plano de Testes



**ÍNDICE**

1. **Introdução** ............................................................................................................................. 3
   1. Objetivos ......................................................................................................................... 3
   2. Escopo ............................................................................................................................. 3
2. **Requisitos a Testar** ................................................................................................................ 4
   1. Teste da Função de Busca de Cursos .............................................................................. 4
3. **Estratégia de Teste** ................................................................................................................ 5
   1. Tipos de Teste ................................................................................................................. 5

3.1.1 Teste da Interface do Usuário ................................................................................. 5

* 1. Ferramentas .................................................................................................................... 5

1. **Recursos** ................................................................................................................................. 6
   1. Sistema............................................................................................................................ 6
2. **Cronograma** ........................................................................................................................... 6

# Introdução

## Objetivos.

Esse documento do Plano de Testes da plataforma Game Mania e-Commerce 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.

## Escopo.

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

1. Verificar o comportamento da funcionalidade de login.
2. Monitorar as mensagens de erro ao realizar login.

# Requisitos a Testar

A lista abaixo identifica aqueles itens – use cases, requisitos funcionais e não funcionais que foram identificados como alvos de teste. Essa lista representa o que será testado.

**2.1 Teste de login na plataforma**

* Na página de login da plataforma deve-se interagir com o campo usuário e senha, utilizando vários e-mails e senhas diferentes com apenas um deles correspondendo a um usuário cadastrado, verificando o retorno de todas as tentativas de login.
* Verificar se todas as mensagens de falha de login estão sendo exibidas corretamente e se estão correspondentes com cada caso de falha.
* Verificar se o usuário está sendo encaminhado para a página de ofertas quando ele realizar login de forma correta.

# Estratégia 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.

### Teste da Interface do Usuário

|  |
| --- |
| **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. |
| **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. |

## Ferramentas

As seguintes ferramentas serão empregadas para esse projeto:

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

# Recursos

Essa seção apresenta os recursos recomendados para o projeto de teste, suas principais responsabilidades, e seus conhecimentos ou conjunto de habilidades.

## Sistema

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | Recursos do Sistema |
| • | Código Automatizado de Teste Java. |
| • | Selenium. |
| • | JUnit. |
|  | Repositório de Testes: |
| • | GitHub |
| • | 1 PC para desenvolvimento dos Testes |

# Cronograma

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tarefa** | **Data de Início** | **Data de Término** |
| Planejar Teste | 23/02/2022 | 23/02/2022 |
| Executar Teste | 24/02/2022 | 24/02/2022 |
| Avaliar Teste | 24/02/2022 | 24/02/2022 |