

TRABALHO PARA NOTA BIMESTRAL DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

PRIMEIRA PARTE

1. Caso de teste: Criar um usuário.

- **Descrição:** Um novo usuário deseja criar uma conta.
- **Passos:**
 - Abrir o aplicativo.
 - Selecionar a opção de criação de conta.
 - Preencher os campos necessários, como nome de usuário, e-mail e senha.
 - Clicar em "Criar conta".
- **Resultado esperado:** O usuário é criado com sucesso e pode fazer login utilizando as credenciais fornecidas.

2. Caso de teste: Registrar um usuário como participante.

- **Descrição:** Um usuário deseja registrar-se como participante.
- **Passos:**
 - Abrir o aplicativo.
 - Fazer login com a conta do usuário.
 - Acessar as configurações de perfil.
 - Selecionar a opção de registro como participante.
- **Resultado esperado:** O usuário é registrado como participante e recebe acesso às funcionalidades destinadas aos participantes, como entrar em grupos e enviar mensagens.

3. Caso de teste: Registrar um usuário como administrador de grupo.

- **Descrição:** Um usuário deseja registrar-se como administrador de grupo.
- **Passos:**
 - Abrir o aplicativo.

- Fazer login com a conta do usuário.
 - Acessar as configurações de perfil.
 - Selecionar a opção de registro como administrador de grupo.
- **Resultado esperado:** O usuário é registrado como administrador de grupo e ganha acesso às funcionalidades destinadas aos administradores, como criar grupos, definir regras e remover usuários.

4. Caso de teste: Editar um usuário.

- **Descrição:** Um usuário deseja editar suas informações pessoais.
- **Passos:**
 - Abrir o aplicativo.
 - Fazer login com a conta do usuário.
 - Acessar as configurações de perfil.
 - Realizar as modificações desejadas, como nome, e-mail ou senha.
 - Salvar as alterações.
- **Resultado esperado:** As informações do usuário são atualizadas com as modificações realizadas.

5. Caso de teste: Remover usuário.

- **Descrição:** Um administrador de grupo deseja remover um usuário do grupo.
- **Passos:**
 - Abrir o aplicativo.
 - Fazer login com a conta do administrador de grupo.
 - Acessar o grupo em que o usuário está.
 - Localizar o perfil do usuário que deseja remover.
 - Selecionar a opção "Remover usuário".
- **Resultado esperado:** O usuário é removido com sucesso do grupo.

6. Caso de teste: Remover usuário da lista de administradores.

- **Descrição:** Um administrador de grupo deseja remover um usuário da lista de administradores do grupo.
- **Passos:**
 - Abrir o aplicativo.
 - Fazer login com a conta do administrador de grupo.
 - Acessar as configurações do grupo.
 - Localizar o perfil do usuário que deseja remover da lista de administradores.
 - Selecionar a opção "Remover da lista de administradores".
- **Resultado esperado:** O usuário é removido com sucesso da lista de administradores do grupo.

7. Caso de teste: Criar uma comunidade.

- **Descrição:** Um usuário deseja criar uma nova comunidade.
- **Passos:**
 - Abrir o aplicativo.
 - Fazer login com a conta do usuário.
 - Acessar as opções de comunidades.
 - Selecionar a opção "Criar comunidade".
 - Preencher as informações necessárias, como nome, descrição e jogos relacionados.
 - Confirmar a criação da comunidade.
- **Resultado esperado:** A comunidade é criada com sucesso e fica disponível para outros usuários ingressarem.

8. Caso de teste: Editar comunidade.

- **Descrição:** Um administrador de comunidade deseja editar as informações da comunidade.
- **Passos:**
 - Abrir o aplicativo.
 - Fazer login com a conta do administrador de comunidade.

- Acessar as opções de comunidades.
- Localizar a comunidade desejada.
- Selecionar a opção de edição da comunidade.
- Realizar as modificações necessárias, como nome, descrição ou jogos relacionados.
- Salvar as alterações.
- **Resultado esperado:** As informações da comunidade são atualizadas com as modificações realizadas.

9. Caso de teste: Inserir participante em uma comunidade.

- **Descrição:** Um administrador de comunidade deseja inserir um participante na comunidade.
- **Passos:**
 - Abrir o aplicativo.
 - Fazer login com a conta do administrador de comunidade.
 - Acessar as opções de comunidades.
 - Localizar a comunidade desejada.
 - Selecionar a opção de gerenciamento de participantes.
 - Adicionar o participante à comunidade, fornecendo suas informações.
 - Confirmar a inserção do participante.
- **Resultado esperado:** O participante é adicionado com sucesso à comunidade.

10. Caso de teste: Criar um grupo.

- **Descrição:** Um usuário deseja criar um novo grupo no aplicativo.
- **Passos:**
 - Abrir o aplicativo.
 - Fazer login com a conta do usuário.
 - Acessar as opções de grupos.
 - Selecionar a opção "Criar grupo".

- Preencher as informações necessárias, como nome, descrição, jogo relacionado e requisitos.
 - Confirmar a criação do grupo.
- **Resultado esperado:** O grupo é criado com sucesso e fica disponível para outros participantes ingressarem.

11. Caso de teste: Alterar administrador do grupo.

- **Descrição:** O administrador do grupo deseja transferir o cargo de administrador para outro participante do grupo.
- **Passos:**
 - Abrir o aplicativo.
 - Fazer login com a conta do administrador do grupo.
 - Acessar as opções de administração do grupo.
 - Selecionar a opção "Transferir Cargo de Administrador".
 - Escolher o participante para quem deseja transferir o cargo.
 - Confirmar a transferência.
- **Resultado esperado:** O cargo de administrador é transferido para o participante selecionado, tornando-o o novo administrador do grupo.

12. Caso de teste: Editar nome do grupo.

- **Descrição:** O administrador do grupo deseja editar o nome do grupo.
- **Passos:**
 - Abrir o aplicativo.
 - Fazer login com a conta do administrador do grupo.
 - Acessar as opções de administração do grupo.
 - Selecionar a opção "Editar Nome do Grupo".
 - Digitar o novo nome do grupo.
 - Clicar em "Salvar".
- **Resultado esperado:** O nome do grupo é alterado conforme as modificações realizadas pelo administrador.