

PLANO DE TESTE

Matheus Filiph

Senai, março de 2022

Sumário

1 Objetivo	
2 Escopo	
3 Requisitos	
4 Estratégia de testes	
5 Teste de interface com o usuário	
5.1 Efetuando Login	
6 Ferramentas	
7 Recursos	
8 Cronograma	

1 Objetivo

O teste tem como objetivo identificar se as requisições de login estão fluindo corretamente para o site Game Mania.

2 Escopo

Será efetuado um teste unitário referente a logon do site.

Executando localmente nas portas 3000 API, 4200 Site.

3 Requisitos

Será testado o comportamento do sistema quando o logon for feito com sucesso, e-mail incorreto e senha incorreta.

4 Estratégia de teste

Será testado o comportamento do sistema quando o logon for feito com sucesso, e-mail incorreto e senha incorreta.

5 Teste de interface de usuário

O teste será disponibilizado no github.com/mathfiliph22

5.1 Efetuando e testando requisitos de login

Objetivo: Na página localhost4002/login será efetuado a tentativa de login com o e-mail incorreto zuba.com@.br.gmail, automaticamente a mensagem “e-mail incorrect” deverá aparecer.

Na mesma página deverá ser executado o teste de senha incorreta “cdvrap149” e deverá aparecer “password incorrect”

E por fim deverá ser executado o teste com o email correto (zubacdvgmail.com) com a senha correta (cdvrap1492) e deverá ir para a página inicial corretamente.

6 Ferramentas

Sistema operacional: Windows 10, Microsoft

Planejamento: Microsoft Word

Desenho e execução: Eclipse Ide, Eclipse Foundation

J unit, Erick Gama

Selenium Java, Selenium HQ

7 Recursos

Coordenação: Professores Thiago Rocha e Odirlei Sabella

Desenho, implementação e execução dos testes:

Matheus Filiph Silva Correa

8 Cronograma

Etapa	Início	Término
Planejamento	19/03	21/03

Execução	22/03	23/03
Avaliação	24/03	25/03