Teste AlterFace

(Para testes exploratórios em aplicações web modernas)

Activation - Devo explorar objetos que são explorados a partir de um evento.

Layers - O objeto deve ocupar apenas a camada do qual ele foi destinado a ocupar.

Ex: Se algum elemento sobreescreve outro;

Timing - Cada elemento tem um tempo específico para aparecer.

Exclusion Principle - Princípio de que não se pode ter dois elementos ao mesmo tempo no mesmo lugar.

Removable - Quando algum elemento surge na tela, ao executar outra ação ele deve sumir.

Float - O objeto flutuante deve flutuar mesmo ao mover a barra de scroll.

Achievable - Todos os itens devem estar dispostos para acessá-los e atingi-los.

Collision - Ao acessar um objeto ele colide com outros.

Expansion - Quando alguns componentes não foram desenhados para estar juntos com outros componentes.