

Trata-se da documentação dos testes a serem realizados na *sprint* 2 do desenvolvimento do Projeto Integrador, baseado no descrito no “Plano de Testes - Geral”

**Autor(es):** Aroldo Augusto Barbosa Simões.

**Data(última modificação):** 15/11/2023

## Bugs

Problemas e bugs gerais encontrados serão aqui descritos. Assim como dificuldades ou erros que impedem a execução do sistema.

## Padronização de código

O *code review* deverá ser aplicado assim como descrito no “Plano de testes - Geral”, utilizando como padrão a ser seguido o documento “Padronizações de código - Java”.

## Testes de unidade

Métodos *getters* e *setters* não serão aqui testados, somente métodos e classes apropriadas. Para cada um das pastas os testes deverão ser executados e descritos individualmente.

Classes de teste criadas: não se aplicam.

## Planilha de casos de teste

- Não se aplicam para os componentes. Testes unitários serão aplicados em classes e métodos necessários.

## Resultados obtidos

- Não se aplicam para os componentes. Testes unitários serão aplicados em classes e métodos necessários.

## Teste funcional

### Caso de Uso 02 - Interagir com o Mundo

Para realização deste teste é necessário que a coleta de itens esteja implementada, conforme o respectivo caso de uso. Os casos de uso CSU00 e CSU01 também devem estar implementados e testados. As classes de equivalência e casos de teste a serem aplicados nessa *sprint* para o caso de uso 02 estão contidas abaixo.

Link: [Planilha de CSU 02](#)

A coleta de itens se relaciona às Regras de Negócio RN10. Requisitos funcionais referentes ao caso de uso: RF02, RF05.

Regras de negócio e requisitos podem ser acessados em: [Software Requirements Specification.pdf](#).

Classes de Equivalência		
Variáveis de entrada	Classes de equivalência válidas	Classes de equivalência inválidas
Tecla "E"	Proximidade entre personagem e item permite interação(item coletável)	Proximidade com o item NÃO permite interação(item não coletável)
		Não há proximidade suficiente entre personagem e item

Definição de Casos de teste		
Variável: Tecla "E"	Saída esperada	Saída obtida
Tecla "E" pressionada próximo a um item X coletável	Item coletado!	
Tecla "E" pressionada próximo a um item Y coletável	Item coletado!	
Tecla "E" pressionada próximo a um item A não coletável	Nada ocorre	
Tecla "E" pressionada próximo a um item B não coletável	Nada ocorre	
Tecla "E" pressionada longe de um item J coletável	Nada ocorre	

Tecla "E" pressionada longe de um item <i>K</i> não coletável	Nada ocorre	
---	-------------	--

## Erros e Bugs

Erros e *bugs* obtidos pela testagem dos casos de uso estarão aqui contidos no relatório de testes.

## Caso de Uso 03 - Visualizar Inventário

Para realização deste teste é necessário que a coleta de itens esteja implementada, conforme o respectivo caso de uso(CSU02). Os casos de uso CSU00 e CSU01 também devem estar implementados e testados. As classes de equivalência e casos de teste a serem aplicados nessa *sprint* para o caso de uso 03 estão contidas abaixo.

Link: [Planilha de CSU 02](#)

O inventário se relaciona às Regras de Negócio RN04, RN08, RN10. Requisitos funcionais referentes ao caso de uso: RF03. Requisitos não funcionais referentes ao caso de uso: RNF12, RNF13.

Regras de negócio e requisitos podem ser acessados em: [Software Requirements Specification.pdf](#).

Classes de Equivalência		
Variáveis de entrada	Classes de equivalência válidas	Classes de equivalência inválidas
Tecla "I"	Tecla é pressionada e inventário é aberto	Tecla é pressionada e inventário não é aberto
Tecla "I" ou "Esc"	Tecla I / Esc é pressionada e inventário é fechado	Uma das teclas é pressionada e o inventário não fecha
Botão "X"	Botão X é pressionada e inventário é fechado	Botão X é pressionada e inventário não é fechado
Cursor em cima de um item do inventário	Informações do registro aparecem	Informações do registro não aparecem

Definição de Casos de teste		
Variável: Tecla "E"	Saída esperada	Saída obtida
Tecla "I" pressionada com inventário fechado	Inventário abre	
Tecla "I" pressionada com inventário aberto	Inventário fecha	
Tecla "Esc" pressionada com inventário fechado	Nada ocorre	

Tecla "Esc" pressionada com inventário aberto	Inventário fecha	
Botão "X" é clicado com o inventário aberto	Inventário fecha	
Cursor passa em cima de um item "y" do inventário	Informações do registro aparecem	
Cursor passa em cima de um item "z" do inventário	Informações do registro aparecem	

## Erros e Bugs

Erros e *bugs* obtidos pela testagem dos casos de uso estarão aqui contidos no relatório de testes.



## Referências

- [1] Plano de Teste - Um Mapa Essencial para Teste de Software. Pode ser acessado em: <<https://www.devmedia.com.br/plano-de-teste-um-mapa-essencial-para-teste-de-software/13824>>. Último acesso em: 03/11/2023.
- [2] ChatGPT. Pode ser acessado em: <<https://chat.openai.com>>. Último acesso em: 03/11/2023.
- [3] Material didático ESOF 2 - Slides. Pode ser acessado em: <<https://ava.ufv.br/>>. Último acesso em: 03/11/2023.
- [4] Documentação de Casos de Uso. Pode ser acessado em: <[Documentação Casos de Uso](#)>. Último acesso em: 15/11/2023.