

Trata-se da documentação dos testes a serem realizados na *sprint* 1 do desenvolvimento do Projeto Integrador, baseado no descrito no “Plano de Testes - Geral”

Autor(es): Aroldo Augusto Barbosa Simões.

Data(última modificação): 09/11/2023

Bugs

Problemas e *bugs* encontrados devem ser aqui descritos. Assim como dificuldades ou erros que impedem a execução do sistema também devem estar aqui contidos.

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 00 - Realizar Autenticação

Para realização deste teste é necessário uma tela de login implementada e funcional, conforme o respectivo caso de uso. As classes de equivalência e casos de teste a serem aplicados nessa *sprint* são para o caso de uso 00 estão contidas abaixo.

Link: [Planilha de CSU 00](#)

O ID se relaciona às Regras de Negócio RN05, RN06 e RN07. Requisitos funcionais referentes ao caso de uso: RF08. Requisitos não funcionais referentes ao caso de uso: RNF07, RNF10.

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

Formato padrão do ID	
ID	$^{[A-Z]\{2\}d\{6\}}\$$
Descrição	A regex define que um ID deve ser iniciado por duas letras maiúsculas (iniciais do aluno) seguidas por exatos 6 dígitos

Classes de Equivalência	
Variáveis de entrada	Classes de equivalência inválidas
ID	ID fora do formato
	ID não cadastrado no banco
Erro no banco	Conexão não estabelecida

Definição de Casos de teste		
Variável "ID"	Saída esperada	Saída obtida
AA004250	Botão 'JOGAR' acessível->Login realizado-> Tela de Carregamento-> Jogo Iniciado	
TC004225	Botão 'JOGAR' acessível->Login realizado-> Tela de Carregamento-> Jogo Iniciado	
T0004225	Botão 'JOGAR' acessível-> Mensagem: "Desculpe, mas o seu ID parece estar errado! Que tal uma ajudinha do seu professor?"	
TC00422A	Botão 'JOGAR' acessível-> Mensagem: "Desculpe, mas o seu ID parece estar errado! Que tal uma ajudinha do seu professor?"	
C004225	Botão 'JOGAR' acessível-> Mensagem: "Desculpe, mas o seu ID parece estar errado! Que tal uma ajudinha do seu professor?"	
JV004693	Botão 'JOGAR' acessível->	

	"Poxa, não conseguimos te achar no nosso universo, mas o seu professor pode te ajudar!"	
--	---	--

Erros e Bugs

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

Caso de Uso 01 - Movimentar Personagem

Para realização deste teste é necessário um mapa e um personagem implementados, conforme o respectivo caso de uso. As classes de equivalência e casos de teste a serem aplicados nessa *sprint* são para o caso de uso 01 estão contidas abaixo.

Link: [Planilha CS01](#)

O ID se relaciona às Regras de Negócio RN02, RN03, RN04 e RN09. Requisitos funcionais referentes ao caso de uso: RF06 e RF17. Requisitos não funcionais referentes ao caso de uso: RNF05, RNF06.

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 UP	Tecla pressionada e personagem dentro dos limites do mapa	Tecla pressionada e personagem no limite do mapa
		Tecla pressionada e personagem fora dos limites do mapa
Tecla Down	Tecla pressionada e personagem dentro dos limites do mapa	Tecla pressionada e personagem no limite do mapa
		Tecla pressionada e personagem fora dos limites do mapa
Tecla Right	Tecla pressionada e personagem dentro dos limites do mapa	Tecla pressionada e personagem no limite do mapa
		Tecla pressionada e personagem fora dos limites do mapa
Tecla Left	Tecla pressionada e personagem dentro dos limites do mapa	Tecla pressionada e personagem no limite do mapa
		Tecla pressionada e personagem fora dos limites do mapa
Tecla W	Tecla pressionada e personagem dentro dos limites do mapa	Tecla pressionada e personagem no limite do mapa
		Tecla pressionada e personagem fora dos limites do mapa
Tecla S	Tecla pressionada e personagem dentro dos limites do mapa	Tecla pressionada e personagem no limite do mapa

		Tecla pressionada e personagem fora dos limites do mapa
Tecla D	Tecla pressionada e personagem dentro dos limites do mapa	Tecla pressionada e personagem no limite do mapa
		Tecla pressionada e personagem fora dos limites do mapa
Tecla A	Tecla pressionada e personagem dentro dos limites do mapa	Tecla pressionada e personagem no limite do mapa
		Tecla pressionada e personagem fora dos limites do mapa

Definição de Casos de teste		
Variável "ID"	Saída esperada	Saída obtida
Tecla UP dentro mapa válido	Personagem se movimenta para cima	
Tecla UP no limite do mapa	Personagem NÃO se movimenta	
Tecla Down dentro mapa válido	Personagem se movimenta para baixo	
Tecla Down no limite do mapa	Personagem NÃO se movimenta	
Tecla Right dentro mapa válido	Personagem se movimenta para a direita	
Tecla Right no limite do mapa	Personagem NÃO se movimenta	
Tecla Left dentro mapa válido	Personagem se movimenta para a esquerda	
Tecla Left no limite do mapa	Personagem NÃO se movimenta	
Tecla W no limite do mapa	Personagem se movimenta para cima	
Tecla W dentro mapa válido	Personagem NÃO se movimenta	
Tecla S dentro mapa válido	Personagem se movimenta para baixo	
Tecla S no limite do mapa	Personagem NÃO se movimenta	
Tecla A dentro mapa válido	Personagem se movimenta para a esquerda	
Tecla A no limite do mapa	Personagem NÃO se movimenta	
Tecla D dentro mapa válido	Personagem se movimenta para a direita	
Tecla D no limite do mapa	Personagem NÃO se movimenta	
Movimentação nos limites laterais do mapa	Personagem NÃO se movimenta	
Movimentação nas colisões com objetos	Personagem NÃO se movimenta	

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: 03/11/2023.