

Documentação de Plano de Testes

Vanessa Ortega

SENAI – SP

Dezembro de 2021

Sumário

1	Objetivo.....	3
2	Escopo	4
3	Requisitos	5
4	Estratégia de testes	8
4.1	Teste da interface com o usuário.....	8
4.1.1	Buscar e escolher produtos	8
4.1.2	Adicionar e remover produto da cesta de compras e da lista de favoritos.....	8
4.1.3	Cadastrar usuário	9
4.1.4	Efetuar login.....	10
4.2	Ferramentas	10
5	Recursos.....	11
5.1	Funções.....	11
5.2	Sistema.....	11
6	Cronograma.....	12

1 Objetivo

O objetivo deste documento é descrever o plano para testar a navegabilidade do site GameMania em suas versões HTML, CSS e JavaScript puros e Angular. Este documento visa:

- Identificar os projetos a serem testados;
- Listar quais requisitos serão testados;
- Recomendar e descrever as estratégias de teste a serem utilizadas;
- Identificar os recursos e esforços necessários para teste, incluindo o cronograma;
- Listar os elementos resultantes do projeto de testes.

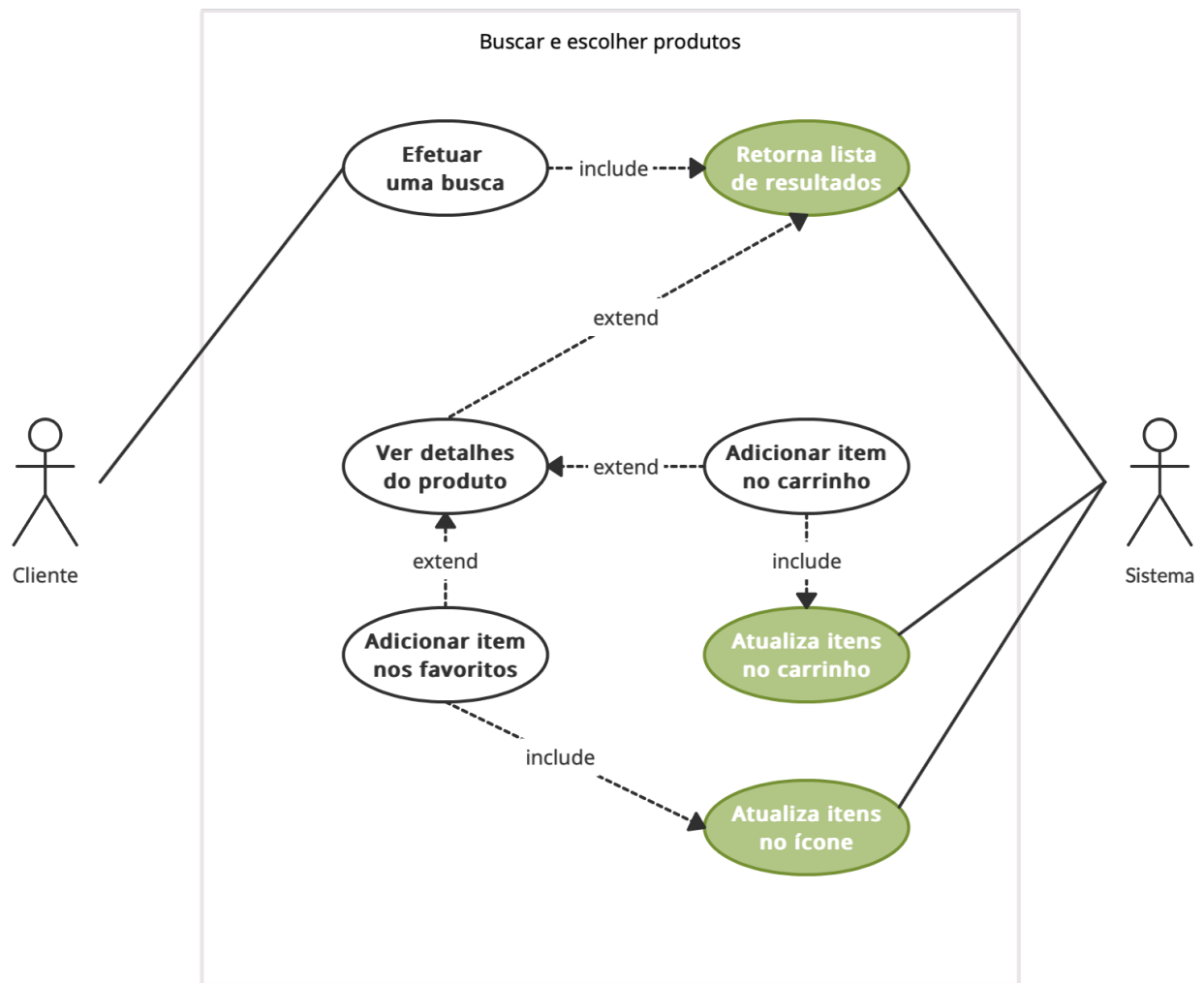
2 Escopo

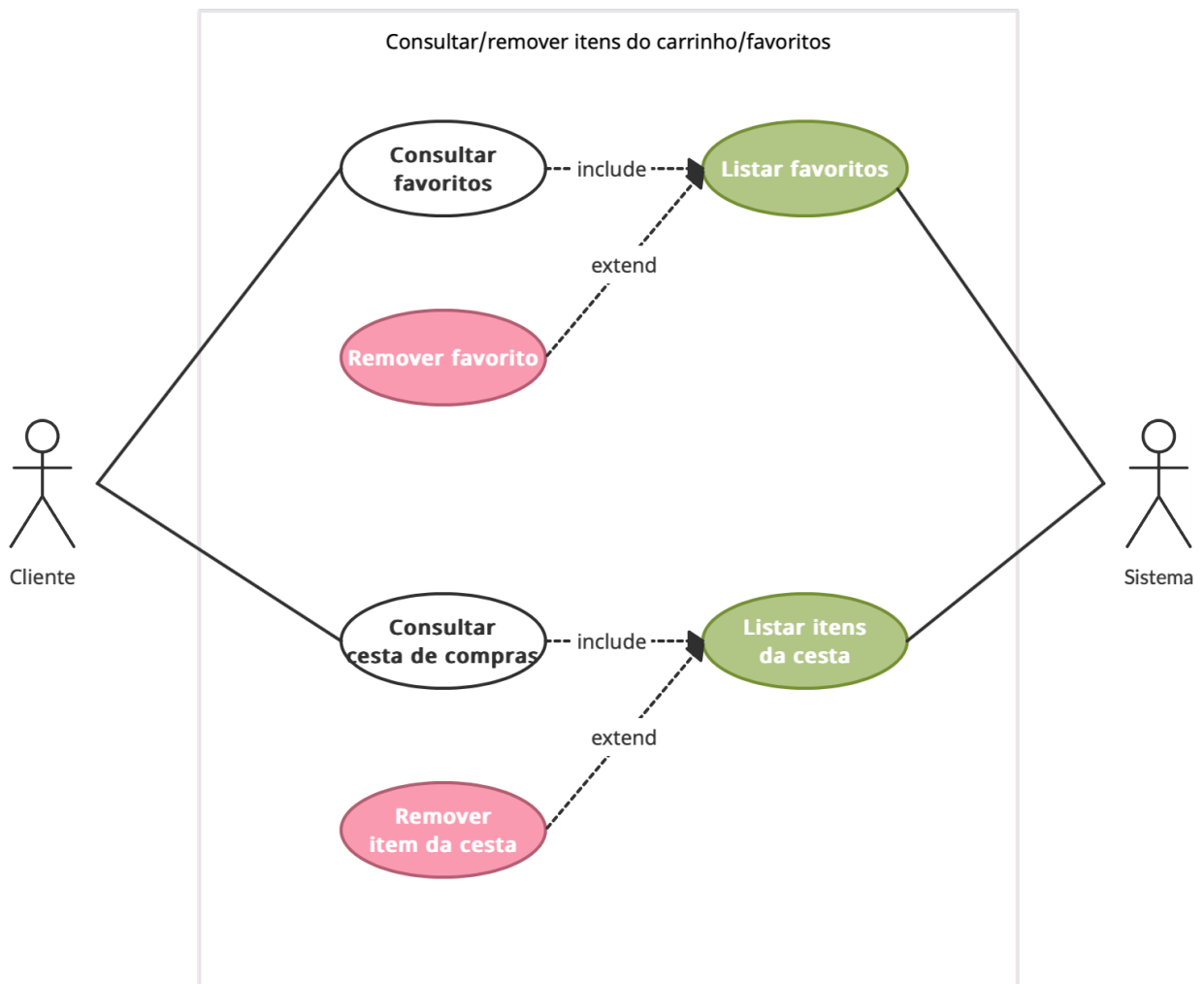
Serão efetuados testes funcionais de navegabilidade e cadastro no site GameMania. Os seguintes requisitos serão testados nos endereços especificados abaixo:

- Busca de produtos e adição e remoção de produtos na cesta de compras e lista de favoritos: GameMania versão HTML, CSS e JavaScript puros no endereço <https://ortegavan.github.io/gamemania/>
- Cadastro de usuário e logon no site: GameMania versão Angular executando localmente nas portas 3000 (API) e 4200 (site).

3 Requisitos

Serão testados os seguintes casos de uso no GameMania versão HTML, CSS e JavaScript puros:





Serão testados os seguintes casos de uso no GameMania versão Angular:



4 Estratégia de testes

Esta seção define que tipos de testes serão efetuados e como os requisitos de cada tipo de teste serão testados.

4.1 Teste da interface com o usuário

Os testes 4.1.1 e 4.1.2 serão efetuados no endereço <https://ortegavan.github.io/gamemania/> e nenhum requisito adicional é necessário para executá-los.

4.1.1 Buscar e escolher produtos

Objetivo	Verificar se a busca do site reflete os requisitos de negócio. Na página inicial do site deve-se clicar na lupa no topo à direita. Abre-se a caixa de texto para busca. Buscar pelo termo "rosa". Clicar no resultado. Analisar o resultado conforme critérios de conclusão.
Técnica	Implementar o teste automatizado conforme objetivo
CrITÉRIOS de conclusão	Até a data de elaboração deste documento é esperado um resultado pelo termo "rosa": o produto "iPhone 13 rosa". Ao se clicar no produto abrem-se os detalhes do mesmo.

4.1.2 Adicionar e remover produto da cesta de compras e da lista de favoritos

Objetivo	A partir da tela de detalhes do produto resultante do teste 4.1.1 clicar nos botões "colocar na cesta" e adicionar aos favoritos (símbolo de coração). Clicar no botão de coração no topo à direita para acessar a lista de favoritos. Clicar no link "remover".
----------	--

	Clicar no botão de cesta de compras no topo à direita. Clicar no link "remover". Observar os resultados conforme critérios de conclusão.
Técnica	Implementar o teste automatizado conforme objetivo
Critérios de conclusão	Ao se adicionar o produto na cesta e na lista de favoritos observar se a quantidade de itens nos respectivos ícones no topo à direita se incrementam. Ao remover o produto da lista de favoritos observar se a quantidade no ícone diminui. Ao remover o produto da cesta de compras observar se a quantidade no ícone diminui.

Os testes 4.1.3 e 4.1.4 serão efetuados na versão em Angular do GameMania. Como requisitos, é necessário disponibilizar a API localmente na porta 3000 com o comando a seguir:

```
json-server db.json -m ./node-modules/json-server-auth
```

Também é necessário disponibilizar a aplicação em Angular localmente na porta 4200 com o comando a seguir:

```
ng serve
```

4.1.3 Cadastrar usuário

Objetivo	Clicar na opção "minha conta" no menu superior. No formulário à direita, informar os dados "Teste Automatizado" no campo "nome", "emailcerto@email.com" no campo "e-mail" e "12345" no campo "senha". Clicar no botão "cadastrar". Observar resultados conforme critérios de conclusão.
----------	---

Técnica	Implementar o teste automatizado conforme objetivo
Critérios de conclusão	Observar se a mensagem de sucesso aparece após cadastro. Ao tentar cadastrar o mesmo e-mail novamente, mensagem de alerta deve aparecer não permitindo tal ação.

4.1.4 Efetuar login

Objetivo	Na mesma página de “minha conta” utilizada no teste 4.1.1, informar, agora no formulário da esquerda, “emailerrado@email.com” no campo “e-mail” e “12345” no campo “senha”. Informar, agora, e-mail “emailcerto@email.com” no campo e-mail e “11111” no campo “senha”. Informar, agora, “emailcerto@email.com” no campo “e-mail” e senha “12345” no campo “senha”. Observar resultados conforme critérios de avaliação.
Técnica	Implementar o teste automatizado conforme objetivo
Critérios de conclusão	Com “emailerrado@email.com” se espera a mensagem de “usuário inexistente”. Com a senha “11111” se espera a mensagem de “senha incorreta”. Com e-mail e senha corretos se espera o redirecionamento para a home do site.

4.2 Ferramentas

	Ferramenta	Proprietário	Versão
Sistema operacional	macOS Monterey	Apple	12.1
Planejamento	Microsoft Word	Microsoft	16.56
Desenho e execução	Eclipse IDE	Eclipse Foundation	4.22
	JUnit	Erick Gamma/Kent Beck	4.12
	Selenium Java	Selenium HQ	3.141.59

5 Recursos

5.1 Funções

Coordenação	Thiago Rocha do Nascimento Odirlei Sabella de Assis
Desenho, implementação e execução dos testes	Vanessa Ortega

5.2 Sistema

Implementação	Eclipse, JUnit e Selenium
Execução	iMac

6 Cronograma

Etapa	Início	Término
Planejamento	19/12/2021	19/12/2021
Execução	19/12/2021	20/12/2021
Avaliação	20/12/2021	20/12/2021