



# Hangman Testing

Departamento de Produtos - Time de Tecnologia e Desenvolvimento

**Autores:** Pedro Vinícius (201907494), Sávio Matheus de Sousa (201907505)

## Plano de Teste

### 1. Introdução

Este documento apresenta as atividades de teste do sistema *Hangman* e servirá de utilizado como guia para as atividades de acompanhamento, revisão, verificação e validação durante todo o processo. Ao final, da fase de teste, os resultados e processo realizado será analisado, comparado com o que foi planejado, com a finalidade de encontrar desvios e aplicar ações corretivas em testes futuros.

### 2. Funcionalidades a serem testadas

A fim de tornar o processo mais ágil, a única classe que será testada é a *Game.java*, a qual agrupa a lógica de funcionamento do jogo *Hangman*. Serão utilizadas as seguintes técnicas de teste:

1. Teste Funcional com o critério de análise de valor limite.
2. Teste Estrutural com o critério todos os branches.
3. Teste de Mutação.

A seguinte tabela contém os métodos a serem testados, com sua descrição e técnica ser utilizada:

Método	Descrição	Técnica(s)/Critério
boolean guess(String s)	Verifica se uma string é a na resposta	2 e 3
boolean guess(char)	Verifica se uma letra se encontra na resposta	2 e 3
String getCurrentProgress()	Obtém progresso atual.	2 e 3
getRemainingTries()	Obtém quantidade de tentativas restante	3
boolean isSolved()	Verifica se a resposta foi adivinhada.	3
String getAnswer()	Obtém a resposta	3

Além disso, ao nível de sistema, as funcionalidades deverão ser testadas utilizando o Cucumber.