



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 será 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 serão analisados, 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 a primeira letra da String s se encontra 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 restantes.	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. Nos testes pelo critério de análise do valor limite, considera-se o caractere em si como um tipo de valor, de forma que é necessário verificar o funcionamento do software com caracteres não latinos.