Plano de Testes

**Cliente: *Ivna Valença***

Projeto: Teste de Jogo de Tabuleiro

Versão: 1.00

Equipe:

Adriano Vasconcelos

André Genuino

Peter Gomes Mademann

Histórico de Revisões

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Data** | **Descrição** | **Autor** |
| 04/09/2014 | Release Inicial | Adriano |
| 11/09/2014 | Ajustado data final do cronograma relativo ao plano de testes. | Peter |
| 07/10/2014 | Revisão do plano de testes | Peter |

Índice

1. Introdução 4

1.1 Identificador do plano de teste 4

1.2 Objetivos 4

1.3 O Sistema <Projeto> 4

1.4 Escopo 4

1.5 Escopo Negativo: 4

1.6 Referências 4

1.7 Nível na sequência de teste. 4

2. REQUISITOS A TESTAR 5

2.1 Teste do Banco de Dados 5

2.2 Teste Funcional 5

2.3 Teste do Ciclo de Negócios 5

2.4 Teste da Interface do Usuário 5

2.5 Teste de Performance 5

2.6 Teste de Carga 5

2.7 Teste de Stress 5

2.8 Teste de Segurança e de Controle de Acesso 5

2.9 Teste de Falha/Recuperação 5

2.10 Teste de Instalação 5

3. Estratégia de Teste 6

3.1 Tipos de Teste 6

3.1.1 TESTE DE FUNCIONALIDADE 6

3.1.2 TESTE DA INTERFACE DO USUÁRIO 6

3.1.3 TESTE DE PERFORMANCE 6

3.1.4 TESTE DE INSTALAÇÃO 7

3.2 Ferramentas 7

3.3 Riscos 8

4. Requisitos de suspensão e retomada 9

5. Matriz de rastreabilidade 10

6. Responsabilidades 11

7. Necessidade treinamento da equipe 12

8. Cobertura dos testes 13

9. Cronograma 14

# Introdução

## Identificador do plano de teste

## Objetivos

Esse documento do Jogo de tabuleiro compõe-se dos seguintes objetivos:

• Identificar os componentes de software que devem ser testados e suas devidas informações de projetos.

• Relacionar os Requisitos a Testar.

• Recomendar e descrever as estratégias de teste a serem empregadas.

• Identificar os recursos necessários e prover uma estimativa dos esforços de teste.

• Listar os elementos resultantes do projeto de testes.

## O Sistema Jogo de tabuleiro

É um jogo na modalidade tabuleiro que permite o usuário criar, salvar,buscar e excluir um jogo de forma personalizada. É um jogo offline com opção de jogar com até 5 pessoas (peões) aonde pode se escolher nomes dos jogadores, cores,fundo em um tabuleiro de 8x8 posições .

## Escopo

Serão realizados testes estáticos, funcionais (caixa preta) e de performance totalmente baseados nos diagramas de caso de uso e requisitos.

## Escopo Negativo:

Não serão realizados testes de stress e carga pelo fato de o sistema não possuir muitas entradas de dados e o ambiente não trazer riscos materias para o usuário.

**1.4 Identificação do Projeto**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Documento** | **Criado ou Disponível** | **Recebido ou Revisado** |
| Especificação de Requisitos | ◼ Sim 🞏 Não | ◼ Sim 🞏 Não |
| Plano de Projeto | ◼ Sim 🞏 Não | ◼ Sim 🞏 Não |
| Modelo de Análise | 🞏 Sim ◼ Não | 🞏 Sim ◼ Não |
| Modelo de Projeto | 🞏 Sim ◼ Não | 🞏 Sim ◼ Não |
| Documento de Arquitetura | 🞏 Sim ◼ Não | 🞏 Sim ◼ Não |
| Protótipo | 🞏 Sim ◼ Não | 🞏 Sim ◼ Não |
| Manual do Usuário | 🞏 Sim ◼ Não | 🞏 Sim ◼ Não |
| Lista de Riscos | 🞏 Sim ◼ Não | 🞏 Sim ◼ Não |

## Referências

Documento de caso de uso e documento de requisitos.

## Nível na sequência de teste.

# REQUISITOS A TESTAR

## Teste Funcional

* .Verificar se o jogo é executado na plataforma Windows
* Verificar se o usuário consegue executar as funções básicas do jogo (cadastrar, alterar, buscar e excluir).

## Teste do Ciclo de Negócios

* Verificar possibilidade de definição do nome do jogo, plano de fundo do jogo, quantidade de casas a definir antes da partida iniciar.
* Verificar possibilidade de casas de acordo com uma matriz 8x8.
* Verificar possibilidade de dois a cindo peões (jogadores)
* Verificar se o peão consegue jogar uma vez apenas .
* Verificar condição de casas especiais no tabuleiro tipo: “pule 1 casa, fique sem jogar 1rodada, jogue outra vez” de forma aleatória ou inserindo a posição da casa.
* Não pode haver duplicidade no nome do jogo.
* Verificar se plano de fundo pode ser selecionado pelo usuário nos formatos .jpg e .png. Caso ele não selecione, o plano de fundo será por default da cor azul claro.
* Cores e nem nomes devem ser repetidos.
* Verificar durante as jogadas de um jogador e outro as casas especiais que mudam o fluxo do jogo.
* Verifica ordem dos jogadores que deve obedecer a ordem de cadastro (fluxo do jogo).
* O jogador terá um minuto para fazer sua jogada. Se não fizer, ele deverá perder a vez.

## Teste da Interface do Usuário

* Verificar opção de escolha de um dos jogos cadastrados e cores dos peões .
* Interface deve garantir informação dos nomes dos peões.
* Caso o usuário não selecione as cores e os nomes dos peões, deve ser mostrado as cores e nomes padrões. Por exemplo: Jogador1, Jogador2, etc.
* Verificar se o tabuleiro é exibido de acordo com o jogo escolhido.
* Verificar a opção de girar o dado para o primeiro jogador, depois para o segundo, e assim por diante, até voltar para o primeiro .
* Verificar se o jogo termina quando um jogador passa da última casa e seja exiba na tela o vencedor do jogo).

## Teste de Performance

* .Verificar se o tempo de resposta entre o término da jogada de um jogador não excede mais de 10 segundos.
* Verificar o tempo de resposta do dado que é girado para cada jogador para que não exceda mais que 10 segundos.

## Teste de Instalação

* Verificar execução do programa Trojan.jár pode ser executado em abiente Windows de diferentes versões (mínimo Windows vista e máximo Windows 8).

# Estratégia de Teste

## Tipos de Teste

### **Teste de Funcionalidade**

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo do Teste: | Focalizar cada componente individualmente garantindo sua funcionalidade de forma adequada como uma unidade. |
| Técnica: | Executar testes unitários e de caixa preta nas funcionalidades básicas do jogo. |
| Critério de Finalização: | O usuário consegue executar todas funcionalidades básicas apresentadas nos testes de funcionalidade apresentadas pela interface do jogo.  Todos os defeitos identificados foram levantados e reportados . |
| Considerações Especiais: | Nenhuma |

### **Teste da Interface do Usuário**

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo do Teste: | Focalizar cada componente individualmente garantindo sua funcionalidade de forma adequada . |
| Técnica: | Executar testes unitários e de caixa preta nas funcionalidades básicas do jogo. |
| Critério de Finalização: | O usuário consegue executar todas funcionalidades básicas apresentadas nos testes de funcionalidade apresentadas pela interface do jogo.  Todos os defeitos identificados foram levantados e reportados |
| Considerações Especiais: | nenhuma |

### **Teste de Performance**

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo do Teste: | Verificar que os comportamentos de performance para as transações designadas ou funções de negócio sob as seguintes condições:   * Carga de trabalho normal. * Carga de trabalho no pior caso (todos jogadores). |
| Técnica: | Usar Procedimentos de Teste desenvolvidos para Teste da Função  Testes devem ser acompanhados em diversos ambientes Microsoft Windows e no melhor caso para comparar um único usuário, uma única transação e ser repetida com múltiplos jogadores (virtual ou real, ver Considerações Especiais abaixo). |
| Critério de Finalização: | Finalização com sucesso dos jogo após testes nos cenários de trabalho normal e sem atrasos mínimos definidos dentro da alocação de tempo por transação esperada ou requisitada.  Múltiplos usuários: finalização bem sucedida do jogo de teste sem qualquer falha e dentro da alocação de tempo mínima definida . |
| Considerações Especiais: | Nenhuma |

### **Teste de Instalação**

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo do Teste: | Verifique que os alvos de teste instalam apropriadamente em cada configuração de software necessária sobre as seguintes condições: |
| Técnica: | * Uma nova instalação, em um nova máquina, que nunca fora anteriormente instalada com o jogo de tabuleiro. * Re-execução,reinstalação em máquina onde o Jogo de Tabuleiro já fora previamente executado. * Execução e verificação dos testes de funcionalidade em Microsoft Windows vista, Windows 7 e Windows 8. * Utilizar JRE mínimo versão 7. |
| Critério de Finalização: | O Jogo de tabuleiro é executado em todos ambientes definidos e sem falha de acordo com a técnica definida. |
| Considerações Especiais: | nenhuma |

## Ferramentas

As seguintes ferramentas serão empregadas para esse projeto:

|  |  |
| --- | --- |
| Itens de testes | Ferramenta |
| Execução de Testes | Microsoft Excel |
| Projeto de Teste | Microsoft Word |
| Documentos auxiliares e complementares | Email |
| Gerenciamento do projeto | Email e ferramenta de gestão de bugs a definir pela Proprietária Ivna. |
| S.O | Windows 8,Windows 7 |
| Versão java | JRE 7 |

## Riscos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Risco | Mitigação | Contingência |
| Tempo disponível dos colaboradores envolvidos na fase de teste. | Priorização de pelo menos 2 horas por semana no projeto de testes | Definir mesma quantidade de tempo em outros horários gerenciados pelo próprio colaborador. |
| Dificuldade na criação da documentação do plano de teste | Estudar técnicas de teste em sites,literatura, discussão e validação com orientador. |  |
| Dificuldade na criação do projeto de testes | Estudar técnicas de identificação de casos de teste , discussão e validação com orientador. |  |

# Requisitos de suspensão e retomada

# Matriz de rastreabilidade

# Responsabilidades

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Recursos Humanos | | |
| Função | Nome | Responsabilidades Específicas ou Comentários |
| Gerente de Teste,  Gerente do Projeto de Teste | Peter mademann | Fornece supervisionamento gerencial.  Responsabilidades:   * provê direcionamento técnico * adquire recursos apropriados * fornece relatórios de gerenciamento * gera o plano de teste; * Cria o modelo de teste |
| Test Designer | Adriano Vasconcelos | * Identifica, prioriza, e implementa os casos de teste.   Responsabilidades:   * avalia a efetividade do esforço de teste |
| Testador | André Genoino | Executa os testes.  Responsabilidades:   * executar os testes * registrar os resultados * reestabelecer-se dos erros * documentar solicitações de mudança |
| Cliente | Ivna | * Receber o sistema e validar o software através dos requisitos levantados. |

# Necessidade treinamento da equipe

* Não haverá

# Cobertura dos testes

# Cronograma

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Descrição** | **Data de Início** | **Data de Término** |
| Plano de testes | 04/09/2014 | 11/09/2014 |
| Projeto Teste | 11/09/2014 | 18/09/2014 |
| Implementar Teste | 18/09/2014 | 25/10/2014 |
| Executar Teste | 25/10/2014 | 23/11/2014 |
| Avaliar Teste | 23/11/2014 | 04/12/2014 |