Plano

de

Testes

Site: informatica.sp.senai.br

Índice

1. INTRODUÇÃO ………………………………………………………………………………… 3

1.1 OBJETIVOS ...........……………………………………………………………..………… 3

1.2 ESCOPO .......………………………………………………………………………………… 3

2. REQUISITOS A TESTAR …………...........……………………………………………… 4

2.1 TESTE DA FUNÇÃO DE BUSCA DE CURSOS ……..............................… 4

3. ESTRATÉGIA DE TESTE ……………………………………………………...........…… 5

3.1 TIPOS DE TESTE ………………………………………….........................………… 5

3.1.1 Teste da Interface do Usuário …..............................................…… 5

3.2 FERRAMENTAS …………………………................…………………………….…… 5

4. RECURSOS …………………………………………………………………………….……… 6

4.1 SISTEMA …………………………………………...............…………………………… 6

5. CRONOGRAMA ………………………………………………….………………………… 6

1. INTRODUÇÃO

O fluxo de testes, assim como os demais fluxos, está presente no processo de desenvolvimento de *software* ao longo de todas as suas fases, concentrando-se, no entanto, no planejamento dos testes na iteração inicial e no início de cada nova iteração e, durante as iterações, tendo seu foco no projeto e na execução dos testes, sobretudo nas iterações da fase de construção.

Este documento descreve os requisitos a testar, os tipos de testes definidos para cada iteração, os recursos de hardware e software a serem empregados e o cronograma dos testes ao longo do projeto. As seções referentes aos requisitos, recursos e cronograma servem para permitir ao gerente do projeto acompanhar a evolução dos testes.

* 1. OBJETIVOS

Realizar teste automatizado para verificar se o controle de busca do site do informatica.sp.senai.br está de acordo com o esperado.

* 1. ESCOPO

Testar apenas a funcionalidade de busca do site informatica.sp.senai.br.

2. REQUISITOS A TESTAR

A lista abaixo identifica itens (use cases, requisitos funcionais e não funcionais) que foram identificados como alvos de teste. Esta lista representa o que será testado.

2.1. TESTE DA FUNÇÃO DE BUSCA DE CURSOS

Na página inicial da plataforma deve-se interagir com o campo de busca, procurar por um termo (“gestão”), e verificar o retorno, que deve conter os cursos com esta palavra chave, sem anormalidades

3. ESTRATÉGIA DE TESTE

3.1. TIPOS DE TESTE

Os tópicos abaixo são definidos como funções específicas que um usuário final do sistema é suposto de executar ao usar a aplicação, tais como adicionar ou modificar uma dada informação.

3.1.1. Teste da Interface do Usuário

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo do teste | Verificar:  ● A navegação através dos alvos de teste acontece como o esperado, sem apresentar nenhum erro.  ● Objetos e características da janela, tais como menus, tamanho, posição, estado e foco conformam-se aos padrões. |
| Técnica | Criar ou modificar os testes para cada janela para verificar a navegação e os estados de objetos apropriados para cada janela e objetos da aplicação. |
| Critérios de Finalização | É verificado se cada janela permanece consistente e dentro dos padrões aceitáveis |

3.2. FERRAMENTAS

Java, Selenium e Junit

4. RECURSOS

Aqui estabelecemos os requisitos mínimos necessários para a execução do plano de testes.

4.1. SISTEMA

PC/notebook; Sistema Operacional Windows e Acesso à internet.

5. CRONOGRAMA

|  |  |
| --- | --- |
| **Teste** | **Tempo** |
| Implementação do teste automatizado | 1 hora |
| Realização dos testes | 40 minutos |
| Elaboração de documento de resultados dos testes | 1 hora |