Plano

de

Testes

Site: GAME MANIA

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 interação e, durante as interações, 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 interação, 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 login do site do GM Game Mania está de acordo com o esperado. Garantindo a segurança necessária para acessar o site.

* 1. ESCOPO

O escopo contempla, nesse primeiro momento, apenas o controle de acesso a conta do usuário (Login).

2. REQUISITOS A TESTAR

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

2.1. TESTE DA FUNÇÃO DE BUSCA DE CURSOS

Na página inicial da plataforma deve-se interagir com os campos de login e senha, e verificar se o acesso à conta do usuário é permitido apenas para as credenciais que se encontram cadastradas na base de dados.

3. ESTRATÉGIA DE TESTE

3.1. TIPOS DE TESTE

3.1.1. Teste da Interface do Usuário

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo do teste | ● 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.  ● Se as mensagens de validação estão corretas e destacadas para o usuário.  ● Se ao realizar login, as funcionalidades estão de acordo com o esperado. |
| 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 |