

Apresentação da Disciplina

Professor: Emanuel Dantas Filho



Plano de Ensino



Motivação

- Por que testes é importante?
- Exemplos onde testes poderia ter evitado problemas?
- Quanto tempo de testes devo alocar no meu projeto?
- Quanto ganha um profissional de testes?
- Quais as principais ferramentas de testes?



Objetivos:

O aluno deverá ser capaz de compreender, desenvolver e implementar testes de software, a partir da análise das regras de negócios de sistemas.



- Conteúdos:
 - Primeira unidade:
 - Qualidade de software
 - Fundamentos do teste de software
 - Cenários e Casos de teste
 - Profissionais de Testes
 - Ferramentas de Testes



- Conteúdos:
 - Segunda unidade:
 - Testes caixa branca e caixa preta
 - Análise Valor Limite e Partição de Equivalência
 - Tipos de Testes
 - Testes em RNF
 - Cobertura de Testes



- Conteúdos:
 - Terceira unidade:
 - Projeto: Requisitos e Diagramas
 - Projeto: Cenários e Casos de Testes
 - Projeto: Codificação
 - Projeto: Testes de unidade e integração



- Procedimento de Avaliação:
 - Unidade I
 - Exercícios (30) + Prática (20) + Prova (50)
 - Unidade II
 - Exercícios (30) + Prova (70)
 - Unidade II
 - Projeto (100)



ATENÇÃO!!

As atividades devem ser realizadas no horário da aula!!





Bibliografias:

- Básica:
 - □ Pressman, Roger S. Engenharia de software. Ed. McGraw-Hill. 7 º Edição 2011.
 - □ Sommerville, Ian. Engenharia de software. Ed. Addison-Wesley. 9
 º Edição 2011.
 - Rocha, Ana Regina Cavalcanti da. Qualidade de software: teoria e prática. Ed. Prentice Hall, 3º edição 2010

– Complementar:

Molinari, L. Testes Funcionais de Software. Visual Books, 2008.
 ISBN: 9788575022344