|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Teste número: | 1 | |
| Módulo: | WebSite | |
| Objetivo: | Nova Conta de Utilizador | |
| Método de teste: | Manual | |
| Cenário | Teste | Resultado Esperado |
| O utilizador ainda não tem conta no site e irá criar uma nova. | O utilizador tenta criar o uma conta a partir do site e verifica na base de dados se todos os dados que indicou estão presentes. | Todos os dados preenchidos pelo utilizador aquando o registo devem estar presentes na base de dados |
| Resultado: |  | |

Elemento a efetuar o teste: Diogo

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Teste número: | 2 | |
| Módulo: | WebSite | |
| Objetivo: | Pedido de introdução | |
| Método de teste: | Manual | |
| Cenário | Teste | Resultado Esperado |
| Utilizador pretende adicionar um amigo que já é amigo de uma conexão dele. | Utilizador vai ao perfil do seu amigo e faz um pedido de introdução. Depois de efetuado pedir à sua conexão que verifique se tem o pedido pendente. | Deverá aparecer uma lista de amigos da sua conexão que não sejam já amigos do utilizador. Depois de selecionado a amigo a quem introduzir deverá ser possível enviar uma mensagem de introdução. |
| Resultado: |  | |

Elemento a efetuar o teste: Ricardo Brandão

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Teste número: | 3 | |
| Módulo: | WebSite | |
| Objetivo: | Aceitar pedido de introdução | |
| Método de teste: | Manual | |
| Cenário | Teste | Resultado Esperado |
| Utilizador deverá estar logado para poder verificar a sua lista de pedidos de introdução pendentes. | Utilizador visualiza a lista de pedidos de introdução pendentes e aceita. | Utilizador alvo deverá confirmar que recebeu corretamente o pedido. |
| Resultado: |  | |

Elemento a efetuar o teste: Vitor

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Teste número: | 4 | |
| Módulo: | WebService | |
| Objetivo: | Obter utilizador por autenticação | |
| Método de teste: | Manual | |
| Cenário | Teste | Resultado Esperado |
| Verificar a criação de labirintos com base num ficheiro editado. Nesse ficheiro tem-se também de indicar o nível, a posição inicial e final | Utilizador no jogo deverá tentar obter o seu objeto (User) a partir da sua autenticação. | Deverão ser recebido os dados que são passados do webservice. |
| Resultado |  | |

Elemento a efetuar o teste: Luís

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Teste número: | 5 | |
| Módulo: | WebSite | |
| Objetivo: | Obter palavras Hangman | |
| Método de teste: | Manual | |
| Cenário | Teste | Resultado Esperado |
| O utilizador deverá jogar o mini jogo hangman para testar esta funcionalidade. | Verificar se o jogo funciona corretamente. | Deve ser possível usar o jogo sem perturbações uma vez que necessita de boa comunicação com o webservice para o poder fazer. |
| Resultado |  | |

Elemento a efetuar o teste: Ricardo Barbosa

MÁRCIO MARTINS - 11111417