

Planejamento - Teste de navegabilidade da página login do site Game Mania

Sheyenne Carvalho

Plano de Testes

Contém objetivo, escopo, elementos que serão testados, cronograma das atividades, a técnica e os recursos que serão utilizados, o responsável pelo monitoramento, as referências e as normas utilizadas.

Seção Plano de teste	Descrição da seção	Modelo básico de plano de teste	Modelo padrão de plano de teste	Modelo de plano de teste de software	Modelo de plano de teste agile	Modelo de plano de teste de sistema	Modelo de plano de teste de segurança do aplicativo da web	Modelo de plano de teste de software integrado	Modelo de plano de teste clássico
Resumo	Testar as funcionalidades da página login do site Game Mania.	X	X	X	X	X	X	X	X
Escopo do Plano de Teste	Para o teste foi utilizado a IDE Eclipse e a linguagem JAVA.			X					
Objetivos de Negócios	Melhorar a eficiência do site e a experiência do usuário.		X	X		X	X	X	X
Objetivos do Teste	Avaliar o correto funcionamento do site e verificar se há qualquer erro ou inconsistência no mesmo.		X	X		X	X	X	X
Documentos Normativos e Informativos	Normas e diretrizes da empresa foram rigorosamente			X		X		X	

Seção Plano de teste	Descrição da seção	Modelo básico de plano de teste	Modelo padrão de plano de teste	Modelo de plano de teste de software	Modelo de plano de teste agile	Modelo de plano de teste de sistema	Modelo de plano de teste de segurança do aplicativo da web	Modelo de plano de teste de software integrado	Modelo de plano de teste clássico
	seguidas, assim como as da ABNT.								
Revisão Formal	Uma comissão de revisão será criada para manter a qualidade e eficiência do processo.		X	X		X	X	X	X
Requisitos	Uso dos softwares e ferramentas necessárias para os testes.	X		X		X	X	X	X
Links de Coleção de Requisitos	Não há links de coleção.		X	X	X	X		X	
Links de Plano de Desenvolvimento	Não há links de plano de desenvolvimento.		X		X				X
Avaliação de Risco	Riscos de sobrecarregamento da página e SQL Injection		X	X		X		X	X
Planejamentos de Teste	O teste segue um rígido cronograma.	X	X	X		X	X	X	X

Seção Plano de teste	Descrição da seção	Modelo básico de plano de teste	Modelo padrão de plano de teste	Modelo de plano de teste de software	Modelo de plano de teste agile	Modelo de plano de teste de sistema	Modelo de plano de teste de segurança do aplicativo da web	Modelo de plano de teste de software integrado	Modelo de plano de teste clássico
Estimativa de Teste	No mínimo um teste será realizado a cada 50 usuários cadastrados		X	X		X	X	X	X
Ambientes de Teste	Teste em ambiente web.		X	X	X	X	X	X	X
Detalhes do Ambiente de Teste de Software	Será usado a linguagem Java com o IDE do eclipse.			X					
Estratégia de Amostragem	Será testado, inumeras tentativas de senhas e login para 50 usuários cadastrados					X			
Instalação de Testes	Os testes serão instalados três dias antes do início dos mesmos.							X	
Condições de Teste.	Teste realizado em ambiente interno, atentando para as normas de segurança do trabalho.					X			

Seção Plano de teste	Descrição da seção	Modelo básico de plano de teste	Modelo padrão de plano de teste	Modelo de plano de teste de software	Modelo de plano de teste agile	Modelo de plano de teste de sistema	Modelo de plano de teste de segurança do aplicativo da web	Modelo de plano de teste de software integrado	Modelo de plano de teste clássico
Dados de Teste	Os dados serão coletados para a formulação do relatório final.							X	
Identificação do Teste	Teste realizado em fases.			X					
Estratégia de Teste	Teste realizado em fases.							X	
Equipe de Teste	Teste realizado pela desenvolvedora: Sheyenne de Moraes Carvalho.		X	X		X	X	X	X
Instrumentos e Equipamento de Teste	Computadores e softwares de teste.					X			
Segurança do Aplicativo	Firewall, e antivírus.						X		
Objetivos de Qualidade	Os objetivos de qualidade para uma liberação, no formato de tabela.		X	X		X	X	X	X

[illegible]

Caso de Testes

Definir unidades que serão testadas, os dados de entrada, resultados e os fluxos básicos e alternativos de uma ação do usuário.

Definição da tabela de casos de teste:

Cenário	Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados
Cenário 1 (e-mail correto)	Acessar página Login	Navegar pela seção de acesso Login	Funcionalidades sendo desempenhadas corretamente
	Digitar e-mail do usuário	Testar se email é correto	Verificações corretas sendo adicionadas no código
	Digitar senha do usuário	Inserir senha no código	Senhas sendo inseridas uma a uma
	Verificar erros da página Login	Testar seus possíveis erros ou inconsistências	Observar mensagens de sucessos ou erros no acesso da senha e e-mail

Cenário 2	Acessar página Login	Navegar pela área Login	Funcionalidades do Login
	Digitar e-mail do usuário	Inserção do e-mail no código	E-mails sendo inseridos um a um
	Digitar senha do usuário	Testar se senha é correta	Sucesso da senha sendo inserida no campo certo
	Verificar sucesso do acesso	Testar seus possíveis erros ou inconsistências	Observar mensagens de sucessos ou erros no acesso da senha e e-mail

Desenho do Teste

Código de teste da aplicação, com base nos casos de testes, utilizando a linguagem Java.

```
package gamemaniateste;

import java.util.concurrent.TimeUnit;

import org.junit.Before;
import org.junit.Test;
import org.openqa.selenium.By;
import org.openqa.selenium.WebDriver;
import org.openqa.selenium.WebElement;
import org.openqa.selenium.chrome.ChromeDriver;

public class TesteLoginGameMania {

    private WebDriver driver;

    @Before
    public void abrirNavegador() {
        System.setProperty("webdriver.chrome.driver"
, "C:\\Arquivos de
Programas\\chromedriver\\chromedriver.exe");
        driver = new ChromeDriver();
        driver.manage().window().maximize();

    }
```

```
@Test
public void testeNavegador() {
    driver.get("https://localhost:4200/login"
    );
    driver.manage().timeouts().implicitlyWait(3,
    TimeUnit.SECONDS);
    WebElement inputEmail =
    driver.findElement(By.id("emailLogin"));
    WebElement inputSenha =
    driver.findElement(By.id("senhaLogin")); WebElement
    botaoLogin = driver.findElement(By.className("enviar-
    form"));

    String[] listaSenhas = {"senhaum", "outrasenha", "senhaerrada",
    "roundseventeen"};
```

```
for(int tentativas = 0; tentativas < listaSenhas.length; tentativas++) {  
  
    try {  
        inputEmail.clear()  
        ;  
        inputSenha.clear()  
        ;  
  
        inputEmail.sendKeys("caio@email.com");  
        inputSenha.sendKeys(listaSenhas[tentativas]);  
        botaoLogin.click();  
  
        Thread.sleep(3000);  
  
    }catch  
        (InterruptedException  
        e) {  
            e.printStackTrace();  
        }  
    }  
}
```