

PLANO DE TESTES

GAME MANIA

Índice

1. Introdução.....	3
1.1 Objetivos.....	3
1.2 Escopo.....	3
2. Requisitos a testar.....	3
2.1 Teste de funcionalidade de login.....	3
3. Estratégia de teste.....	3
3.1 Tipos de teste.....	3
3.1.1 Teste de interface de usuário.....	3
3.2 Ferramentas.....	4
4. Recursos.....	4
4.1 Sistema.....	4
5. Cronograma.....	4
6. Desenho do teste.....	5

1. Introdução

1.1 Objetivos

Realizar teste automatizado para verificar se o controle de login do site do Game Mania está de acordo com o esperado. Garantindo a segurança necessária para acessar o site.

1.2 Escopo

Este contempla, nesse primeiro momento, apenas o controle de acesso a conta do usuário

2. REQUISITOS A TESTAR

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

2.1 Teste da funcionalidade de login

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 testes

3.1.1 Testes da interface do usuário

Objetivo do teste	<p>Verificar o seguinte:</p> <ul style="list-style-type: none">• 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.
Critério de finalização	É verificado se cada janela permanece consistente e dentro dos padrões aceitáveis

3.2 Ferramentas

Java, Selenium, JUnit e Eclipse

4. Recursos

Aqui estabelecemos os requisitos mínimos necessários para execução do plano teste

4.1 Sistema

PC ou Notebook, Sistema operacional Windows, acesso à internet.

5. CRONOGRAMA

Teste	Tempo
Implementação do teste automatizado	1 (uma) hora
Realização dos testes	30 (trinta) minutos
Elaboração de documento de resultados dos testes	1 (uma) hora

6. Desenho do teste

```
1 package UC11Atividade01;
2
3 import java.util.concurrent.TimeUnit;
4
5 import org.junit.Before;
6 import org.junit.Test;
7 import org.openqa.selenium.By;
8 import org.openqa.selenium.WebDriver;
9 import org.openqa.selenium.WebElement;
10 import org.openqa.selenium.chrome.ChromeDriver;
11
12 public class testesenai {
13
14     private WebDriver driver;
15
16     @Before
17     public void abrirNavegador() {
18         System.setProperty("webdriver.chrome.driver", "C:\\Program Files\\ChromeDriver\\chromedriver.exe");
19         driver = new ChromeDriver();
20         driver.manage().window().maximize();
21         driver.get("http://localhost:4200/login");
22     }
23
24     @Test
25     public void testeNavegador() {
26         driver.manage().timeouts().implicitlyWait(3, TimeUnit.SECONDS);
27
28         WebElement inputEmail = driver.findElement(By.id("email"));
29         WebElement inputSenha = driver.findElement(By.id("senha"));
30         WebElement botaoLogin = driver.findElement(By.id("btnEntrar"));
31
32         String[] listaSenha = {"senhaum", "outrasenha", "senhaerrada", "paredocomerbesteira"};
33
34         for (int tentativas = 0; tentativas < listaSenha.length; tentativas++) {
35             try {
36                 inputEmail.clear();
37                 inputSenha.clear();
38
39                 inputEmail.sendKeys("thiago@email.com");
40                 inputSenha.sendKeys(listaSenha[tentativas]);
41
42                 botaoLogin.click();
43
44                 Thread.sleep(3000);
45             } catch (InterruptedException e) {
46                 e.printStackTrace();
47             }
48         }
49     }
50 }
51
```