

Plano de Teste

Projeto

Chess Game

Registro de Mudanças

Versão	Data de Mudança	Por	Descrição
1.0.0	08/06/2022	Karina Lemos	Confecção do documento
2.0.0	10/06/2022	Karina Lemos	Alterações no documento

Sumário:

1	INTRODUÇÃO	2
1.1	ESCOPO	2
1.1.1	<i>No escopo</i>	2
1.1.2	<i>Fora do escopo</i>	3
1.2	OBJETIVOS DE QUALIDADE	3
1.3	PAPÉIS E RESPONSABILIDADES	3
2	METODOLOGIA DE TESTE	3
2.1	FASES DE TESTE	3
2.2	CRITÉRIOS DE SUSPENSÃO E REQUISITOS DE RETOMADA	4
2.3	COMPLETUDE DO TESTE	4
2.4	ESTIMATIVAS DE CRONOGRAMA	4
3	ENTREGÁVEIS DE TESTE	4
4	NECESSIDADES DE RECURSOS E AMBIENTE	5
4.1	FERRAMENTAS DE TESTE	
4.2	FERRAMENTA DE COBERTURA DE TESTES	
4.3	FERRAMENTA DE TESTE DE PERFORMANCE	

1 Introdução

O Plano de Teste é projetado para descrever o escopo, abordagem, recursos e cronograma de todas as atividades de teste do projeto Chess Game.

O plano identifica os itens a serem testados, os recursos a serem testados, os tipos de teste a serem realizados, o pessoal responsável pelo teste, os recursos e o cronograma necessários para concluir o teste e os riscos associados ao plano.

1.1 Escopo

1.1.1 No escopo

Todas as páginas e funcionalidades que foram definidas nas especificações de requisitos de software precisam ser testadas.

Nome da página/funcionalidade
Acessar jogo de nível fácil
Acessar jogo de nível difícil
Acessar página de níveis do jogo
Acessar página de regras do jogo
Acessar página Sobre
Acessar página de briga de IA's
Retorno ao menu dentro de um jogo fácil
Retorno ao menu dentro de um jogo difícil

1.1.2 Fora do escopo

Esses recursos não serão testados porque não estão incluídos nas especificações de requisitos do software

- Segurança da aplicação

1.2 Objetivos de Qualidade

Os objetivos do teste são verificar a Funcionalidade do jogo Chess, o projeto deve se concentrar em testar a lógica do jogo e suas funcionalidades para garantir que todas essas operações possam funcionar normalmente, assegurando a qualidade do software.

1.3 Papéis e Responsabilidades

No.	Membro	Tarefas
1	Karina	Escrever os casos de teste (sistema) Executar o teste de sistema Executar o teste de performance Verificar para confirmar se o processo de teste está atendendo aos requisitos especificados
2	Thiago Lacerda	Escrever os casos de teste dos testes unitários da classe Board Implementar os casos de teste dos testes unitários da classe Board
3	Thiago Nascimento	Escrever os casos de teste dos testes unitários da classe Services Implementar os casos de teste dos testes unitários da classe Services
4	Gabriela	Escrever os casos de teste dos testes unitários de ia.py Implementar os casos de teste dos testes unitários de ia.py

2 Metodologia de Teste

2.1 Fases de Teste

No projeto Chess Game, serão conduzidas as seguintes fases de teste:

- **Teste de unidade** (Métodos são testados individualmente)
- **Teste de integração** (Classes de software individuais são combinados e testados como um grupo)
- **Teste de sistema** (Conduzir teste verificando todas as funcionalidades do software e realizando uma partida teste para avaliar a conformidade do sistema com seus requisitos especificados.
- **Teste de aceitação** (Conduzir teste com usuários)
- **Teste de performance**

2.2 Critérios de Suspensão e Requisitos de Retomada

Se os membros da equipe relatarem que há **40%** dos casos de teste com **falha**, suspenda o teste até que todos os casos com falha sejam corrigidos.

2.3 Completude do Teste

- A taxa de 100% de **execução** dos testes é **obrigatória**, a menos que um motivo claro seja fornecido.
- A taxa de **70%** de **cobertura** dos testes é **obrigatória**.

2.4 Estimativa de cronograma

Tarefa	Membros	Estimativa de esforço
Criar os casos de testes	Time	5 homens/hora
Implementar e executar os testes	Time	20 homens/hora
Criar os documentos (plano de testes e relatório de casos de testes)	Time	2 homens/hora
Total		27 homens/hora

3 Entregáveis de Teste

Os entregáveis de teste são fornecidos conforme abaixo

Antes da fase de teste

- Documento de planos de teste.
- Documentos de casos de teste

Após o término dos ciclos de teste

- Relatório de testes

4 Necessidades de Recursos e Ambiente

4.1 Ferramentas de Teste

No.	Recursos	Descrição
1	Computador	Computadores rodando Windows 10, Linux ou MacOS
2	Servidor	Necessário ter o jogo no servidor heroku configurado e rodando
3	Ferramenta de teste	Framework Selenium Biblioteca Unittest Framework Jmeter

4.2 Ferramentas de Cobertura de Testes

No.	Recursos	Descrição
1	Ferramenta para cobertura dos testes	Biblioteca coverage.py

4.3 Ferramentas de Teste de Performance

No.	Recursos	Descrição
1	Ferramenta para teste de performance	Apache JMeter