Plano de Testes

**Cliente: *Ivna Valença***

Projeto: NTestes

Versão: 1.0

Equipe:

Ivson José

Richardson Tibúrcio

Waltson Silva

Histórico de Revisões

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Data** | **Descrição** | **Autor** |
| 30/10/2014 | Release Inicial | Richardson |
| 02/11/14 | Conclusão de requisitos | Waltson Silva |

Índice

1. Introdução 4

1.1 Identificador do plano de teste 4

1.2 Objetivos 4

1.3 O Sistema <Projeto> 4

1.4 Escopo 4

1.5 Escopo Negativo: 4

1.6 Referências 4

1.7 Nível na sequência de teste. 4

2. REQUISITOS A TESTAR 5

2.1 Teste do Banco de Dados 5

2.2 Teste Funcional 5

2.3 Teste do Ciclo de Negócios 5

2.4 Teste da Interface do Usuário 5

2.5 Teste de Performance 5

2.6 Teste de Carga 5

2.7 Teste de Stress 5

2.8 Teste de Segurança e de Controle de Acesso 5

2.9 Teste de Falha/Recuperação 5

2.10 Teste de Instalação 5

3. Estratégia de Teste 6

3.1 Tipos de Teste 6

**3.1.1** **Teste de Integridade de Dados e do Banco de Dados** 6

**3.1.2** **Teste de Funcionalidade** 6

**3.1.3** **Teste da Interface do Usuário** 6

**3.1.4** **Teste de Performance** 6

**3.1.5** **Teste de Carga** 7

**3.1.6** **Teste de Segurança e Controle de Acesso** 7

**3.1.7** **Teste de Instalação** 7

3.2 Ferramentas 7

3.3 Riscos 8

4. Requisitos de suspensão e retomada 9

5. Matriz de rastreabilidade 10

6. Responsabilidades 11

7. Necessidade treinamento da equipe 12

8. Cobertura dos testes 13

9. Cronograma 14

# Introdução

## Identificador do plano de teste

No plano de teste iremos identificar os recursos necessários para implementar o desenvolvimento do software, desde a criação até o produto final, ele determina o grau de como será feito os testes, é a parte principal do documento de teste de software. Os testes serão repetidos com a intenção de obter um melhor funcionamento do software, e juntamente com outros documentos dará maior credibilidade para o melhor fluxo dos testes, o documento tem que ser de forma objetiva e sucinta, evitando informações que não serão importantes para os testes. Através de alguns mecanismos, permite uma interação maior com as equipes responsáveis pelo software e o cliente, o plano de teste direciona e orienta, priorizando o que será necessário e o que será útil. Os testes serão feitos no software JOGO DE TABULEIRO, será um jogo onde o usuário poderá jogar em duas até cinco pessoas ou jogar contra a máquina, não será um jogo on-line, e usuário poderá interagir com o sistema de forma simples e de fácil jogabilidade.

## Objetivos

Esse documento do Plano de Testes tem por objetivo elaborar a estrutura para garantir a confiabilidade do software, através dos casos de testes, é por ele que iremos identificar como o software se comportará a cada interação feita, pois, a finalidade dos testes é obter um bom funcionamento do software, para se fazer bons testes é preciso ter um bom documento de teste , minimizando erros, os níveis de testes aumentaram de acordo com os testes aplicados, e da forma que responderá a cada teste. O plano de teste é desenvolvido para se obter uma maior interação entre o desenvolvedor e o cliente, assim uniformizando os conceitos e criando uma maior credibilidade no software.

## O Sistema <JOGO DE TABULEIRO>

Esse projeto tem como objetivo desenvolver um jogo de tabuleiro, o jogo terá de dois a cinco jogadores, onde o objetivo é chegar ao final do caminho, superando alguns obstáculos. Cada jogador jogará um dado por vez, e a menina que ele for caindo nas casas com obstáculos terá que seguir o que se pede nas casas, aquele que chegar primeiro no objetivo ganhará o jogo.

## Escopo

O Board Game Generator passará pelos testes funcionais, para saber se o jogo responde aos comandos . Os testes de performance irão mostrar como o sistema responderá de acordo com os participantes,usuários, e identificar o tempo de resposta dos comandos.O teste de usabilidade para entender se o software terá uma boa comunicação com o usuário, e obter um layout de facil comunicação.Teste de instalação e configuração, para saber em quais máquinas e sistemas operacionais terá uma melhor performance.Faremos os testes de instalação e o teste de falhas para identificar em qual plataforma o jogo irá responder de modo satisfatório, sem erros.

## Escopo Negativo:

Não faremos os teste de caixa branca ,pois, os testadores não terão acesso ao código, e teste de banco de dados pois o jogo não utilizará nenhum sistema gerenciador de banco de dados. E teste de carga e sobrecarga ,pois, a demanda não permite. Teste unitário geralmente é realizado pelo desenvolvedor, portanto não iremos realiza-lo.

**1.4 Identificação do Projeto**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Documento** | **Criado ou Disponível** | **Recebido ou Revisado** |
| Especificação de Requisitos | ◼ Sim 🞏 Não | ◼ Sim 🞏 Não |
| Plano de Projeto | ◼ Sim 🞏 Não | ◼ Sim 🞏 Não |
| Modelo de Análise | 🞏 Sim ◼ Não | 🞏 Sim ◼ Não |
| Modelo de Projeto | 🞏 Sim ◼ Não | 🞏 Sim ◼ Não |
| Documento de Arquitetura | 🞏 Sim ◼ Não | 🞏 Sim ◼ Não |
| Protótipo | 🞏 Sim ◼ Não | 🞏 Sim ◼ Não |
| Manual do Usuário | 🞏 Sim ◼ Não | 🞏 Sim ◼ Não |
| Lista de Riscos | 🞏 Sim ◼ Não | 🞏 Sim ◼ Não |

## Referências

## Nível na sequência de teste.

# REQUISITOS A TESTAR

## Teste de Performance

* Verificar o tempo de resposta de um comando
* Verificar a desenvoltura do sistema quando exigido .

## Teste Funcional

* Verificar se o sistema responde satisfatoriamente a todos os comandos
* Verificar se o software atende a todos os requisitos

## Teste de usabilidade

* Verificar se as funcionalidades estão acessíveis

## Teste da Interface do Usuário

* Verificar se a interface tem uma boa interação e todas as funções operando de modo satisfatório.

## Teste de Instalação

* Verificar se o sistema será instalado de modo satisfatório nos diferentes sistemas operacionais.

# Estratégia de Teste

## Tipos de Teste

### **Teste de Funcionalidade**

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo do Teste: | Garantir que as funcionalidades estejam de acordo com os requisitos |
| Técnica: | Executar todas as funcionalidades, tanto do fluxo principal quanto secundárias.  Testar com dados válidos e inválidos.  Garantir que o usuário será informado por mensagens. |
| Critério de Finalização: | Funcionalidades testadas  Erros encontrados corrigidos. |
| Considerações Especiais: | Nenhuma |

### **Teste da Interface do Usuário**

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo do Teste: | Garantir que o layout seja o mais objetivo e de simples entendimento ao usuário. |
| Técnica: | Verificar se a página é visualmente agradável (se segue um padrão de cores e fontes).  Verificar alinhamento de botões  Verificar se estão bem localizados |
| Critério de Finalização: | Quando os testes forem finalizados e os erros corrigidos |
| Considerações Especiais: |  |

### **Teste de Performance**

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo do Teste: | Analisar o desempenho do software. |
| Técnica: | Testar o tempo de resposta do software nas variadas funcionalidades. |
| Critério de Finalização: | Quando o tempo de resposta for satisfatório. |
| Considerações Especiais: | Nenhuma |

### **Teste de Instalação**

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo do Teste: | Verificar se o software é instalado corretamente nos diferentes ambientes. |
| Técnica: | Executar o software em diferentes ambientes e verificar seu comportamento. |
| Critério de Finalização: | Execução dos testes com sucesso.  Todos os erros corrigidos |
| Considerações Especiais: | Nenhuma. |

## Ferramentas

As seguintes ferramentas serão empregadas para esse projeto:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Ferramenta | Vendedor |
| Gerenciamento de Teste | Microsoft word 2010 e Microsoft Excel 2010 | Microsoft |
| Projeto de Teste | Microsoft word 2010 e Microsoft Excel 2010 | Microsoft |
| Gerenciamento de incidentes |  |  |
| Gerenciamento de Projeto |  |  |

## Riscos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Risco | Mitigação | Contingência |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Requisitos de suspensão e retomada

O teste do software será suspensa quando apresentar erros

# Matriz de rastreabilidade

# Responsabilidades

# Necessidade treinamento da equipe

Não será necessário treinar a equipe

# Cobertura dos testes

# Cronograma