

Plano de Trabalho e Ciclo de Vida do Bug

Este plano de trabalho descreve a abordagem para testar a aplicação SauceDemo, focando nas funcionalidades essenciais de login e compra de produtos.

1. Premissas Consideradas

- **Requisitos Claros e Estáveis:** Presume-se que as funcionalidades de login e compra de produtos (adicionar/remover do carrinho, checkout) são os requisitos primários e estáveis para este ciclo de teste.
- **Disponibilidade de Recursos:** Testador manual disponível (eu), ambiente web acessível (SauceDemo online).
- **Definição do Escopo do Teste:** Teste funcional das funcionalidades de login, navegação de produtos, adição/remoção ao carrinho e processo de checkout.
- **Identificação das Partes Interessadas:** Gerente de Produto (para validação de requisitos), Desenvolvedores (para correção de bugs).
- **CrITÉrios de Entrada e Saída Definidos:**
 - **Entrada:** Aplicação <https://www.saucedemo.com/v1/> acessível e funcional.
 - **Saída:** Taxa de aprovação de casos de teste > 90%, nenhum bug crítico ou de alta severidade aberto.
- **Ambiente de Teste Disponível e Configurado:** Navegador web (Chrome, Firefox, Edge) com acesso à internet.
- **Cronograma e Orçamento Realistas:** Exercício de estudo com tempo dedicado para elaboração dos documentos.
- **Metodologia de Desenvolvimento:** Abordagem exploratória e baseada em cenários.
- **Gestão de Riscos:** Risco de inconsistência de dados de teste (mitigado pelo uso de dados de teste fornecidos pelo SauceDemo).
- **Políticas e Procedimentos da Organização:** Adoção de padrões de documentação de teste comuns.
- **Disponibilidade de Dados de Teste:** Credenciais de login (standard_user, locked_out_user, problem_user, performance_glitch_user) e dados de produtos fornecidos pela própria aplicação.

2. Escopo do Teste

O foco principal será nas seguintes áreas:

- **Login:**
 - Login com credenciais válidas.
 - Login com credenciais inválidas.
 - Login com usuário bloqueado.

- Login com usuário "problemático" (para observar possíveis falhas visuais).
- Login com usuário com "problemas de performance".
- **Navegação de Produtos:**
 - Visualização da lista de produtos.
 - Acesso à página de detalhes do produto.
 - Ordenação de produtos (nome, preço).
- **Carrinho de Compras:**
 - Adicionar produtos ao carrinho.
 - Remover produtos do carrinho.
 - Visualizar itens no carrinho.
- **Checkout:**
 - Preenchimento dos dados do comprador.
 - Revisão do pedido.
 - Finalização da compra.

3. Ciclo de Vida do Bug

O ciclo de vida do bug que será seguido é um modelo padrão, garantindo rastreabilidade e eficiência na gestão de defeitos.

1. **Descoberto/Reportado (New/Open):** O testador encontra um defeito e o registra em um relatório de defeito (Bug Report).
2. **Atribuído (Assigned):** O gerente de projeto ou líder de equipe atribui o defeito a um desenvolvedor.
3. **Aberto (Open/Active):** O desenvolvedor começa a trabalhar na correção do defeito.
4. **Resolvido/Corrigido (Resolved/Fixed):** O desenvolvedor implementa a correção e marca o defeito como "Resolvido".
5. **Pronto para Teste (Ready for Test/Retest):** O defeito é encaminhado de volta para a equipe de teste para verificação.
6. **Re-teste (Retest):** O testador executa os casos de teste relacionados ao defeito para confirmar se a correção funciona e se não há regressões.
7. **Fechado (Closed):** Se o defeito for corrigido e não houver novas regressões, o testador o marca como "Fechado".
8. **Reaberto (Reopened):** Se o defeito persistir após o re-teste ou se uma nova regressão for introduzida, o defeito é reaberto e volta para o desenvolvedor.
9. **Duplicado (Duplicate):** Se o mesmo defeito já foi reportado anteriormente, o novo relatório é marcado como duplicado e fechado.
10. **Rejeitado (Rejected):** O desenvolvedor pode rejeitar um defeito se considerar que não é um bug, que é um requisito de mudança, ou que não é reproduzível. Deve ser justificado.

11. **Adiamento (Deferred):** Um defeito pode ser adiado para uma versão futura se não for prioritário ou se o tempo não permitir a correção na versão atual.