

Uma demonstração prática da importância da categorização de testes em projetos de software

Vinícius Pereira Cabral¹; Erich dos Santos Bragança²; Matheus Silva Justino³,
Guilherme Muniz Rodrigues do Carmo⁴, Jeferson da Silva Souza⁵, Gustavo Nunes
Pereira⁶

^{1,2,3,4,5,6} *Estudantes do Curso de Sistemas de Informação do Instituto Federal
Fluminense Campus Itaperuna;
viniciuspereiracabral@gmail.com*

Resumo

Este trabalho apresenta uma experiência realizada com o planejamento e execução de testes organizados por categorias em um jogo criado no Instituto Federal Fluminense *Campus Itaperuna* pela turma do 6º período do 2º semestre de 2018 do curso de Sistemas de Informação. Os testes foram organizados utilizando três categorias: funcionalidade, usabilidade e configuração. Para isso, casos de teste foram especificados na Ferramenta *Testlink* por membros da equipe não envolvidos na programação. Após a descrição, os testes foram executados com a equipe do projeto. Em seguida, ajustes foram realizados e uma nova rodada de execução aconteceu, porém com usuários em uma aula-teste. Outros apontamentos foram identificados para ajustes no jogo até ser realizada uma nova execução dos testes com a equipe do projeto e sua entrega final. Foi percebida a importância da especificação dos testes por categorias. Os testes de usabilidade foram fundamentais para as seguintes melhorias: necessidade de uso de sons específicos para o fim da contagem regressiva; importância de ampliar o layout destinado à descrição das perguntas para permitir inserção de questões discursivas; importância de botões amplos para a escolha dos personagens. Em relação aos testes de configuração foi percebida a relevância de realização dos testes no projetor interativo, pois erros com a roleta do jogo foram detectados apenas na execução no projetor. Em relação aos testes de funcionalidade, a observação do jogo na aula-teste permitiu identificar a necessidade de incluir pequenas funcionalidades como a tela específica para o resultado do jogo e o relatório das respostas.

Palavras-Chave: Funcionalidade. Usabilidade. Configuração. Casos de Teste.

Instituição de fomento: Instituto Federal Fluminense.