

**ÁREA e SUB-ÁREA: CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO / ENGENHARIA DE SOFTWARE**

## **UMA EXPERIÊNCIA PRÁTICA PARA DEMONSTRAÇÃO DA IMPORTÂNCIA DA IDENTIFICAÇÃO DE CASOS DE TESTE POR CATEGÓRIAS**

Aline Gonçalves Foligno<sup>1</sup>; Michelle Maria Freitas Neto<sup>2</sup>; Fernanda Ferreira da Silva<sup>3</sup>; Ingrid Barros Novaes<sup>4</sup>; Layanne Rayssa Ferreira Fagundes<sup>5</sup>

<sup>1</sup>*Estudante do Curso de Sistemas de Informação do Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna  
e-mail: folignoaline@gmail.com*

<sup>2</sup>*Professora do Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna*

<sup>3,4,5</sup>*Estudantes do Curso de Sistemas de Informação do Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna*

### **Resumo**

Este trabalho apresenta uma experiência em um ambiente de testes com o público-alvo, para um jogo que simula um bingo para entretenimento de idosos, demonstrando a importância de usar as categorias de teste. Conforme descrito por Bartié (2012), agrupar testes em categorias, como usabilidade, segurança, funcionalidade e configuração, ajuda o projetista de testes a ampliar a cobertura destes e a detectar melhor os defeitos. Da mesma forma, Pressman (2011) descreve que, ao se fazer um *software* específico para um cliente, testes de aceitação são realizados para validação dos requisitos sendo conduzidos pelo usuário final. Considerando esse cenário e visando à integração entre ensino e extensão, bem como a aplicação prática de conceitos relativos à qualidade de *software*, especificamente a testes de *software*, foi realizada uma visita ao *Campus* Campos Guarus do Instituto Federal Fluminense (IFF) para observação do uso do Bingo por parte de um grupo de adultos/idosos atendidos pelo projeto de Extensão “Vitalidade”. A visita ocorreu pela disciplina Qualidade de Software, do curso de Sistemas de Informação, de forma integrada ao projeto de extensão “Elo – Estimulando *Links* de Oportunidades: uma rede social de colaboração em favor do desenvolvimento local” vinculado ao *Campus* Itaperuna do IFF. Após a instalação do jogo e sua utilização, foi realizada uma análise dos problemas detectados, que, em grande parte, foram relativos à usabilidade, como a exibição de imagens de forma pouco nítida e o tamanho inadequado de algumas mensagens. Percebeu-se não só a importância da execução prévia dos testes funcionais, mas também a relevância dos testes de configuração quando é observado o comportamento do sistema em ambientes diferentes do qual foi concebido. Ao final da experiência, foi possível concluir a importância da organização dos testes por categorias para que haja uma maior cobertura dos testes sob diferentes aspectos que vão além dos testes funcionais.

**Palavras-chave:** Usabilidade; Funcionalidade; Configuração; Defeitos; Qualidade de *Software*.