

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas			
DISCIPLINA: Técnicas de Testes		CÓDIGO DA DISCIPLINA: 55	
PRÉ-REQUISITO: Padrões de Projeto.			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [] Eletiva []			SEMESTRE: 5º
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 60h	PRÁTICA: 40h	EaD: 0h	EXTENSÃO: 0h
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 6h/a			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 100h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Prof. Dr. Tiago Brasileiro Araújo			

EMENTA

Princípios e conceitos de teste. Processo de teste. Tipos de teste (unidade, integração, sistema, aceitação, regressão, funcional, usabilidade, carga e desempenho). Teste de caixa branca, teste de caixa preta. Desenvolvimento guiado por testes.

OBJETIVOS

Geral

Capacitar o aluno na área de testes de software: conceitos, processos, técnica, ferramentas e frameworks.

Específicos

- Diferenciar os conceitos de validação, verificação e teste de sistemas de informação.
- Escolher adequadamente as técnicas de validação, verificação e teste para cada tipo de projeto.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1	CONCEITOS RELACIONADOS A TESTE DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO <ol style="list-style-type: none"> 1. O que é teste e porque ele é necessário? 2. Falha, Falta, Defeito e Erro 3. Qualidade de Software 4. Teste Caixa-Branca, Caixa-Preta e Caixa-Cinza 5. Cobertura de um conjunto de casos de teste 	EaD [] Presencial [x]
2	TÉCNICAS BÁSICAS DE TESTE <ol style="list-style-type: none"> 6. Partição por Equivalência 7. Teste de Valores Limite 8. Desenvolvimento Dirigido a Testes 9. Teste de Unidade 10. Teste de Integração 11. Teste de Sistema 12. Teste de Aceitação 13. Teste de Regressão 	EaD [] Presencial [x]

	14. Teste de Usabilidade 15. Teste de Operação	
3	GESTÃO DE PROCESSOS DE TESTE 16. Planejamento 17. Estratégia 18. Monitoração 19. Controle 20. Riscos	EaD [] Presencial [x]
4	TÉCNICAS AVANÇADAS DE TESTE 21. Análise e Teste de Mutantes 22. Rastreamento de defeitos 23. Técnicas de Teste Não-Funcional (Escalabilidade, Segurança, Carga e Desempenho)	EaD [] Presencial [x]

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas e dialogadas com auxílio de projeção, quadro branco e pincel; Exemplos práticos em laboratório.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro
- Projetor
- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de Som
- Laboratório
- Software: Ferramentas de desenvolvimento de software. Plugins para teste de software.
- Outros:

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Provas teóricas. Atividades práticas.

ATIVIDADES DE EXTENSÃO

Essa disciplina não contempla atividades de extensão.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

MALDONADO, José Carlos; DELAMARO, Márcio Eduardo; JINO, Mario. **Introdução ao Teste de Software**, 1ª Edição. Editora Elsevier, 2007. 394p.

RIOS, Emerson; MOREIRA, Trayahú. **Teste de Software**, 3ª Edição. Editora Alta Books, 2013. 304p.

BASTOS, Aderson; RIOS, Emerson; CRISTALLI, Ricardo; MOREIRA, Trayahú. **Base de Conhecimento Em Teste de Software**, 3ª Edição. Editora Martins Fontes, 2012. 264p.

Bibliografia Complementar:

MOLINARI, Leonardo. **Testes de Software - Produzindo Sistemas Melhores e Mais Confiáveis**, 4ª Edição. Editora Érica, 2008. 230p.

FREEMAN, Steve; PRYCE, Nat. **Desenvolvimento de Software Orientado a Objetos Guiado por Testes**, 1ª Edição. Editora Alta Books, 2012. 385p.

RIOS, Emerson. **Análise de Riscos em projetos de teste de software**, 1ª Edição. Editora Alta Books, 2005. 132p.

HOPE, Paco. **Web Segura - Guia de Testes e Soluções**, 1ª Edição. Editora Alta Books, 2009. 276p.

BARTIÉ, Alexandre. **Garantia da Qualidade de Software**, 1ª Edição. Editora Elsevier, 2002. 291p.

OBSERVAÇÕES

Nenhuma.