

TESTE DE SOFTWARE

Professor Diego Oliveira
Apresentação da Disciplina
IFRN

OBJETIVOS

- Apresentar os conceitos fundamentais relacionados a testes de software e discutir os principais métodos, técnicas e ferramentas disponíveis para auxiliar na validação e verificação de softwares;
- Apresentar os fundamentos do teste de software;
- Conscientizar sobre a importância do teste;
- Apresentar o ciclo de vida do teste;
- Apresentar as principais técnicas estáticas e dinâmicas de teste;
- Apresentar as habilidades necessárias para execução das atividades de teste;
- Apresentar as principais técnicas de modelagem de teste;
- Apresentar as principais ferramentas de suporte para o teste.

CONTEÚDOS

1. Introdução ao Teste de Software
 - 1.1. Definição, Objetivos, Terminologia, Contexto de Inserção, Critérios de teste;
 - 1.2. Fases de Teste;
 - 1.3. Técnica Funcional;
 - 1.4. Critérios de Análise do Valor Limite e Particionamento por Classes de Equivalência;
 - 1.5. Técnica Estrutural;
 - 1.6. Critérios Baseados em Fluxo de Controle e em Fluxo de Dados.
2. Técnica Baseada em Defeitos
3. Critério de Análise de Mutantes
4. Testes de Integração

CONTEÚDOS

5. Principais Abordagens

5.1. Teste de Software Orientados;

5.2. Teste de Software Embarcado e de Tempo Real;

5.3. Testes de Especificação;

5.4. Técnica Baseada em Máquinas de Estados Finitos;

5.5. Derivação de Sequências de Teste.

6. Automatização da Atividade de Teste

7. Ferramentas de testes (Open Source/Freeware e Comerciais)

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

1. ERL, Thomas. Cloud Computing: Concepts, Technology & Architecture. Editora Prentice Hall. 2013.
2. VELTE, Anthony T. Cloud Computing. Computação Em Nuvem: Uma Abordagem Prática. Alta Books, 2012.
3. FOX, Armando, PATTERSON, David. Construindo Software como Serviço (SaaS): Uma Abordagem Ágil Usando Computação em Nuvem (Portuguese Edition). Editora Strawberry Canyon LLC, 2015.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

1. JINO, M., MALDONADO, J. C., DELAMARO, M, Maldonado, J. Introdução ao Teste de Software. Rio de Janeiro: Editora Elsevier, 2017.
2. PEZZÈ, Mauro; YOUNG, Michael. Teste e análise de software: processos, princípios e técnicas. Porto Alegre: Bookman, 2008. 512 p. il.
3. MESZAROS, Gerard. xUnit test patterns. Boston: Addison-Wesley, 2009. (The Addison-Wesley Signature Series). ISBN 978-0-13-149505-0

METODOLOGIA

Aulas expositivas

Práticas em laboratório

Avaliação Contínua

Participação dos Alunos

Trabalhos

Seminários

Provas

Área e e-mail do Professor

<http://docente.ifrn.edu.br/diegooliveira/>

diego.oliveira@ifrn.edu.br

APRESENTAÇÃO DO PROFESSOR

1. Mestre em Engenharia de Software
2. Professor do IFRN há mais de 10 anos
3. Especialidades
 - a. Desenvolvimento de Jogos com Unity
 - b. Programação Web na Nuvem (backend e AWS)
 - c. Java
4. Experiência profissional
 - a. DETRAN-RN
 - b. SENAC-RN
 - c. CAIXA-RN
 - d. TJ-RN
 - e. PETROBRAS-RJ

AVALIAÇÕES

- A. Haverá pelo menos 2 avaliações por bimestre
 - a. Um teste valendo 30 pontos
 - b. Uma prova valendo 70 pontos
- B. O sistema de avaliação será definido para cada turma, podendo ser:
 - a. Trabalho prático de programação
 - b. Apresentação em grupo
 - c. Pesquisa com apresentação de relatório
 - d. Deploy de uma aplicação real na nuvem AWS

ORIENTAÇÕES

1. A comunicação com o professor deverá ocorrer via e-mail ou Google Sala de Aula, caso seja criada uma sala para a turma
2. Provas devem ser realizadas de caneta
3. Vamos evitar o uso do celular em sala de aula
4. Não é permitida a entrada de alunos sem uniforme
5. A tolerância para entrar em sala é de 15 minutos no primeiro horário

GRADE



PPC DO CURSO

Todas as ementas das disciplinas podem ser acessadas aqui:

<https://portal.ifrn.edu.br/cursos/superiores/graduacao/tecnologia-em-sistemas-para-internet/>

PERGUNTAS?

