

















- Relatório de testes à aplicação "Palavras Mágicas"
 - Testes unitários
 - Testes de widget
 - Testes de integração
 - Testes de performance
 - Conclusão Geral da Aplicação

Relatório de testes à aplicação "Palavras Mágicas"

Testes unitários

- Lógica
 - AllGames
 -  Jogo 1: Permite identificar o target como correto
 -  Jogo 2: Permite escrever numeros e letras (maiúsculas e minúsculas)
 -  Jogo 3: Inclui 2/3 opções (1/2 distratores + 1 target)
 -  Jogo 4: Inclui 2/3 opções (1/2 distratores + 1 target)
 -  Jogo 5: Permite verificar a correspondência do som com o target
 -  Jogo 6: Preenche sílaba em falta na palavra target
 - LevelManager
 -  Deve iniciar com o nível do utilizador
 -  Deve subir um nível se tiver 80% ou superior de taxa de acerto, após uma ronda de 8 respostas corretas
 -  Não deve ultrapassar o nível máximo
 -  Deve descer um nível se tiver taxa de acerto inferior a 50%, após uma ronda com 4 respostas incorretas
 -  Não deve descer abaixo do nível mínimo
 -  Deve calcular precisão corretamente
 -  Reset do nível, ao adicionar letras novas
 -  Sincroniza nível com utilizador
 - ConquestManager
 -  Inicia com zero conquistas e contadores limpos
 -  Regista conquista por acertos consecutivos na primeira tentativa

- ☒ Regista conquista por persistência (nao-firstTry)
- ☒ Primeira tentativa acumula corretamente o streak
- ☒ PersistenceCount acumula apenas em tentativas não-firstTry
- Modelos
 - CharacterModel
 - ☒ Deve criar um caracter com os campos obrigatórios
 - UserModel
 - ☒ Deve criar um utilizador com os campos obrigatórios
 - WordModel
 - ☒ Deve criar uma palavra com todos os campos obrigatórios e opcionais
 - ☒ Deve criar uma palavra sem campos opcionais

Testes de widget

- Ecrãs
 - MenuDesign
 - ☒ Deve renderizar elementos principais do MenuDesign
 - ☒ Deve executar callback de onHomePressed ao clicar no botao home

Testes de integração

- Integração Base de Dados
 - HiveService
 - ☒ Adiciona e lê utilizador
 - ☒ Atualiza utilizador existente por chave
 - ☒ Elimina utilizador existente
 - ☒ Persiste e lê nível de jogo por utilizador
 - ☒ Recupera utilizador inexistente devolve null
- Integração de Fluxos
 - FlowIntegration
 - ☒ Hive (Base de dados) <-> LevelManager <-> SuperWidget <-> Jogo (CountSyllables)

Testes de performance

- Arranque da aplicação
 - StartUp
 - ☒ O ecrã principal carrega em menos de 5 segundos (tempo medido: 3ms)

Conclusão Geral da Aplicação

- ☒ Todos os testes passaram!