

# Relatório de Teste

## Relatório de Teste de “Jogar”

- Analista de Qualidade Responsável: Tarik Salles Paiva  
- 30/11/2024

### 1. Introdução

Esses testes foram realizados para testar as funcionalidades do até então caso de uso “Jogar” e suas funcionalidades no próprio software, que vão desde coletar respostas de alunos até mostrar feedbacks separados em categorias para cada arco.

### 2. Escopo do Teste

Será realizado testes com foco no funcionamento de certas funcionalidades no código, que irão desde o carregamento dos arcos e cartas, até a análise das respostas e resultados obtidos com certas escolhas, grande parte dos testes serão funcionais.

Até a data deste relatório de teste, todas as funcionalidades apresentadas no caso de uso “Jogar” ainda não foram implementadas de fato, portanto, os testes feitos foram feitos envolvendo as funcionalidades já implementadas.

### 3. Metodologia de Teste

Todos os testes foram realizados de forma manual utilizando a estratégia de particionamento em classes de equivalência e demais técnicas com o intuito de revelar erros durante o progresso do jogo. Também foi usado “Postman” para obter dados e testar a funcionalidade do programa diante de dados inesperados.

## 4. Casos de Teste

ID do Caso de Teste	Tipo de Teste	Descrição	Resultado Esperado	Resultado Obtido
CT001	Teste Funcional	Colocando um número muito negativo como recompensa (-inf) após uma escolha errada, as categorias do score tratam esse número?	Cada categoria do score com valor 0	Cada categoria do score com valor 0
CT002	Teste Funcional	Colocando um número muito positivo como recompensa (inf) após uma escolha correta, as categorias do score tratam esse número?	Cada categoria do score com valor 100	Cada categoria do score com valor 100
CT003	Teste Funcional	Se eu acertar a resposta de uma carta de nível "Leve", irei ganhar um número positivo de pontos em certa categoria daquela carta (Ex: Conduta)?	Conduta += 5	Conduta +=5
CT004	Teste Funcional	Se eu acertar a resposta de uma carta de nível "Médio", irei ganhar um número positivo de pontos em certa categoria daquela carta (Ex: Conduta)?	Conduta += 10	Conduta -= 10
CT005	Teste Funcional	Se eu acertar a	Conduta += 25	Conduta -= 25

		resposta de uma carta de nível "Pesado", irei ganhar um número positivo de pontos em certa categoria daquela carta (Ex: Conduta)?		
CT006	Teste Funcional	Se eu errar a resposta de uma carta de nível "Leve", irei perder um número negativo de pontos em certa categoria daquela carta (Ex: Conduta)?	Conduta -= 5	Conduta -= 5
CT007	Teste Funcional	Se eu errar a resposta de uma carta de nível "Médio", irei perder um número negativo de pontos em certa categoria daquela carta (Ex: Conduta)?	Conduta -= 10	Conduta -= 10
CT008	Teste Funcional	Se eu errar a resposta de uma carta de nível "Pesado", irei perder um número negativo de pontos em certa categoria daquela carta (Ex: Conduta)?	Conduta -= 25	Conduta -= 25
CT009	Teste de Entrada Inválida	O programa gera algum estado de erro caso a URL da imagem da carta for inválida?	Erro tratado com alguma mensagem ou aviso	A carta recebe a imagem inválida sem nenhum estado de erro

## 5. Resultados

- Tipos de testes funcionais:
  - Número total de casos de teste executados: 8
  - Número de casos de teste aprovados: 6
  - Número de casos de teste reprovados: 2
- Tipos de testes de entrada inválida:
  - Número total de casos de teste executados: 1
  - Número de casos de teste aprovados: 0
  - Número de casos de teste reprovados: 1

A maior parte das falhas está na questão do incremento de pontos após a escolha errada, sendo necessário apenas modificar o código para decrementar os pontos diante dessa escolha.

Outra medida importante é o tratamento de exceção da URL, tendo em vista que a imagem está em um repositório online e portanto está à mercê do fato do servidor não ter caído de forma inusitada ou quaisquer outras falhas que levem aquela URL a não carregar apropriadamente.

Também é importante verificar os casos de uso funcionais e não funcionais pois há algumas condições que não estão sendo tratadas (ou ainda não foram). Essas incluem:

- RF04.O sistema deve permitir a identificação dos alunos ao iniciar o jogo.
  - Atualmente, o sistema não identifica o aluno antes de iniciar o jogo.
- RNF08: Para que o aluno possa acessar e jogar o jogo, a turma deve ser previamente cadastrada no sistema pelo professor responsável
  - Atualmente, o sistema não identifica o aluno antes de iniciar o jogo, e, portanto, não faz as medidas apropriadas para verificar se sua turma é válida e cadastrada no sistema pelo professor responsável.

## 6. Anexos

Em branco.