

# Relatório de Testes de Aceitação Beta

## Jogo War

**Projeto:** Jogo War

**Tipo de Teste:** Beta (Teste de Usabilidade e Funcionalidade)

**Metodologia:** Observação direta (Acompanhamento presencial)

## 1. Introdução

Este relatório descreve os resultados obtidos durante a sessão de testes de aceitação do simulador. O objetivo foi avaliar a clareza das regras, a usabilidade da interface e a lógica de combate do jogo em um ambiente real.

## 2. Metodologia de Teste

- **Perfil do Testador:** 1 Usuário (Familiar).
- **Duração da Sessão:** 20 minutos.
- **Ambiente:** Laptop pessoal (ambiente doméstico).
- **Método:** O desenvolvedor acompanhou a sessão presencialmente ("ao lado"), observando as reações e anotando os feedbacks em tempo real.

## 3. Resultados e Ocorrências

### 3.1 Falhas Funcionais (Bugs)

Durante a execução da partida, foi identificada uma falha crítica na lógica de programação do ataque:

- **Lógica de Perda de Tropas:** Ao perder uma batalha (ataque), o sistema subtrai incorretamente todas as tropas do território atacante, retornando a quantidade para 1 unidade.
  - *Comportamento Esperado:* O sistema deveria subtrair apenas o número de exércitos correspondente aos dados perdidos na rolagem.

### 3.2 Usabilidade e Interface (UI/UX)

**Pontos Negativos e Dificuldades:**

- **Excesso de Texto:** A usuária apontou que há muita informação escrita na tela de regras, sugerindo que os textos sejam mais objetivos.

- **Clareza das Regras:** As instruções foram consideradas longas . A testadora relatou desinteresse em ler o conjunto completo de regras devido à extensão do texto.
- **Cartas de Objetivo:** Não foi indicado em momento algum a existência da carta de objetivo, a testadora só soube da carta depois que o desenvolvedor indicou.
- **Diagramação das Cartas:** O tamanho da fonte (texto) nas cartas foi considerado grande demais, prejudicando a estética ou leitura.

#### Pontos Positivos:

- **Interface do Mapa:** O mapa foi elogiado, considerado bonito e bem construído.
- **Interação:** A mecânica de jogo foi considerada fácil. A jogadora conseguiu realizar as ações de marcar e desmarcar territórios sem dificuldades.

### 3.3 Sugestões de Melhoria (Feature Requests)

Com base na experiência, foram levantadas as seguintes necessidades para futuras versões:

1. **Quantidade de jogadores:** Necessidade de inclusão de mensagem indicando que o jogador pode incluir jogadores artificiais caso não tenha atingido o número mínimo de jogadores na partida.

## 4. Conclusão

O teste de aceitação revelou que, embora a parte gráfica (mapa) e a interação básica (seleção de territórios) estejam satisfatórias, o projeto necessita de revisões em dois pilares:

1. **Correção de Bugs:** Ajuste imediato na lógica matemática do ataque para evitar a perda total de tropas indevida.
2. **Refinamento de Texto:** Sintetizar as regras e objetivos para torná-los mais curtos e diretos, melhorando a experiência do usuário que não deseja ler manuais extensos.