

Relatório de Testes de Aceitação Alfa

Jogo War

Projeto: Jogo War

Tipo de Teste: Alfa (Teste Interno / Caixa Branca)

Responsável: Equipe de Desenvolvimento

1. Introdução

O objetivo principal foi verificar a integridade do código, o carregamento dos ativos gráficos (mapa) e a implementação básica das regras, antes de expor o software a usuários externos.

2. Metodologia de Teste

- **Testador:** O próprio desenvolvedor.
- **Ambiente:** IDE de desenvolvimento e execução local.
- **Foco:** Validação de renderização gráfica, fluxo de turnos e inserção de textos no banco de dados.

3. Resultados e Ocorrências

3.1 Validações Bem-Sucedidas (Funcionalidades Estáveis)

Os seguintes itens foram testados e aprovados para a versão de teste:

- **Renderização do Mapa:** O sistema de coordenadas e carregamento das imagens dos territórios funcionou corretamente. A visualização está nítida e a separação de fronteiras está lógica.
- **Seleção de Territórios:** O input do mouse para marcar e desmarcar áreas respondeu sem atrasos (latência) ou erros de seleção.
- **Distribuição Inicial:** A lógica de distribuir territórios aleatoriamente entre os jogadores foi validada e está funcional.

3.2 Problemas Conhecidos

Durante o teste Alfa, foi observada a seguinte instabilidade:

- **Interface de Texto (UI):** As regras e textos das cartas foram importados diretamente da documentação para o jogo.

- *Observação:* A formatação visual e o resumo dos textos não foram realizados nesta etapa. Os textos das regras são longos e os textos do objetivo ocupam grande parte da carta (Necessário feedback de usabilidade no Beta).

4. Conclusão da Fase Alfa

O núcleo do sistema está operacional. O jogo carrega, o mapa é renderizado com qualidade e a interação básica funciona. O próximo passo é o teste Beta, com a ressalva de que a Experiência do Usuário em relação à leitura de regras e a robustez do combate precisam ser validadas por jogadores reais.