**Jogo:** Plataforma 2D, Tiro, Roguelike

### **Cenário 1**

* **Tipo de Teste:** Unitário
* **Objetivo:** Verificar se o personagem consegue se mover para a direita e esquerda corretamente.
* **Pré-requisitos:** Engine compilada, personagem instanciado.
* **Passos de Execução:**
  1. Pressionar tecla de movimentação “A” e “D” (ou setas).
  2. Observar a resposta do personagem.
* **Critérios de Validação:** O personagem deve se mover 1 unidade por frame na direção pressionada.

### **Cenário 2**

* **Tipo de Teste:** Unitário
* **Objetivo:** Verificar a função de pulo do personagem.
* **Pré-requisitos:** Personagem sobre uma plataforma.
* **Passos de Execução:**
  1. Pressionar tecla de pulo.
* **Critérios de Validação:** O personagem sobe e depois desce, respeitando a gravidade e colisão.

### 

### 

### **Cenário 3**

* **Tipo de Teste:** Unitário
* **Objetivo:** Verificar se a função de tiro está funcionando.
* **Pré-requisitos:** Arma equipada.
* **Passos de Execução:**
  1. Pressionar botão de tiro.
* **Critérios de Validação:** O projétil é disparado corretamente na direção do personagem.

### **Cenário 4**

* **Tipo de Teste:** Unitário
* **Objetivo:** Testar a coleta de armas.
* **Pré-requisitos:** Arma no chão.
* **Passos de Execução:**
  1. Colidir com a arma.
* **Critérios de Validação:** A arma é equipada e aparece na interface.

### **Cenário 5**

* **Tipo de Teste:** Usabilidade
* **Objetivo:** Avaliar a compreensão do jogador ao pegar um buff.
* **Pré-requisitos:** Buff no mapa.
* **Passos de Execução:**
  1. Jogador coleta um buff.
* **Critérios de Validação:** O jogador entende o efeito aplicado e nota impacto imediato no personagem.

### 

### **Cenário 6**

* **Tipo de Teste:** Usabilidade
* **Objetivo:** Verificar a facilidade de usar o comando de tiro.
* **Pré-requisitos:** Teclado ou controle conectados.
* **Passos de Execução:**
  1. Jogador usa o comando de tiro por 1 minuto.
* **Critérios de Validação:** O comando é responsivo e intuitivo.

### **Cenário 7**

* **Tipo de Teste:** Usabilidade
* **Objetivo:** Avaliar a experiência de movimentação com controle.
* **Pré-requisitos:** Controle conectado.
* **Passos de Execução:**
  1. Jogador usa controle para se movimentar e pular.
* **Critérios de Validação:** Movimentação fluida e sem atraso.

### **Cenário 8**

* **Tipo de Teste:** Usabilidade
* **Objetivo:** Avaliar reação do jogador ao ser atingido.
* **Pré-requisitos:** Inimigo no mapa.
* **Passos de Execução:**
  1. Jogador é atingido por inimigo.
* **Critérios de Validação:** Feedback visual e sonoro eficaz.

### 

### **Cenário 9**

* **Tipo de Teste:** Performance
* **Objetivo:** Testar desempenho com 50 inimigos simultâneos.
* **Pré-requisitos:** Script para spawn de inimigos.
* **Passos de Execução:**
  1. Gerar 50 inimigos.
* **Critérios de Validação:** FPS mantido acima de 30 sem travamentos.

### **Cenário 10**

* **Tipo de Teste:** Performance
* **Objetivo:** Avaliar desempenho ao carregar novo nível.
* **Pré-requisitos:** Mapa secundário implementado.
* **Passos de Execução:**
  1. Transição entre fases.
* **Critérios de Validação:** Carregamento em menos de 3 segundos.

### **Cenário 11**

* **Tipo de Teste:** Performance
* **Objetivo:** Avaliar uso de memória com múltiplos buffs.
* **Pré-requisitos:** Vários buffs no mapa.
* **Passos de Execução:**
  1. Jogador coleta 3 ou mais buffs.
* **Critérios de Validação:** Sem vazamentos de memória ou lag.

### 

### **Cenário 12**

* **Tipo de Teste:** Performance
* **Objetivo:** Testar tempo de resposta do comando de tiro sob carga.
* **Pré-requisitos:** Início com 20 entidades em tela.
* **Passos de Execução:**
  1. Pressionar comando de tiro.
* **Critérios de Validação:** Delay máximo de 50ms para disparo.