Plano de Testes - Jogo Snake

1. Objetivo

O objetivo deste plano de testes é garantir a qualidade do jogo Snake, identificando e corrigindo defeitos para proporcionar uma experiência de jogo satisfatória e livre de problemas aos usuários.

2. Escopo

O escopo dos testes inclui a verificação das principais funcionalidades do jogo Snake, como movimentação da cobra, captura de comida, condições de fim de jogo, pontuação, interface gráfica e cenários específicos.

3. Estratégia de Teste

A estratégia de teste será focada em realizar testes de caixa-preta, abrangendo diferentes aspectos do jogo. Serão executados testes funcionais para verificar a correta implementação das funcionalidades e testes de usabilidade para garantir uma experiência do usuário intuitiva.

4. Cenário de Testes

Movimentação Básica

Comer a Comida

Condições de Game Over

Pontuação

Interface Gráfica

Cenários Específicos

Movimentação com Defeito

5. Recursos

Computadores para execução dos testes

Acesso ao código-fonte do jogo

Documentação dos requisitos

6. Ambiente de Teste

O ambiente de teste consistirá em computadores com os requisitos mínimos de hardware e software para execução do jogo Snake. Serão utilizadas versões específicas do sistema operacional e do Java, conforme requisitos do jogo.

7. Cronograma de Testes

Preparação do Ambiente DD/MM/AAAA

Execução dos Casos de Teste DD/MM/AAAA

Análise e Documentação de Defeitos DD/MM/AAAA

Revisão e Correção de Defeitos DD/MM/AAAA

Finalização dos Testes DD/MM/AAAA

8. Critérios de Aceitação

Os critérios de aceitação incluem:

Todos os casos de teste executados sem falhas críticas.

Pontuação exibida corretamente na tela.

Interface gráfica sem elementos distorcidos ou fora do lugar.

Movimentação da cobra respondendo corretamente às teclas de seta.

9. Riscos e Mitigações

Risco: Dificuldade na identificação de defeitos sutis.

Mitigação: Realização de revisões de código, testes exploratórios e coleta de feedback dos usuários.

Risco: Diferenças de comportamento em sistemas operacionais variados.

Mitigação: Testes em diferentes sistemas operacionais durante a fase de testes.

Risco: Limitações de desempenho em hardware mais antigo.

Mitigação: Testes de desempenho em hardware diversificado e otimização do código, se necessário.

10. Critérios de Saída

O plano de testes será considerado concluído quando todos os casos de teste forem executados, todos os defeitos identificados corrigidos e os critérios de aceitação atendidos. Um relatório de teste será produzido, documentando os resultados e as correções realizadas.