

# Documento de Teste - DT

## IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

## Projeto

- Slide Puzzle - ODSIsize

## Disciplina do Projeto

- Gerência de Configuração e Mudanças

## Equipe do Projeto

- GEISA MORAIS GABRIEL - 2024012594;
- LEONARDO INACIO GUILHERME DANTAS - 2024012595;
- TIAGO AMARO NUNES - 2024012611.

## HISTÓRICO DE REGISTROS

[illegible]

---

## SUMÁRIO

<b>1. APRESENTAÇÃO.....</b>	<b>2</b>
<b>2. TELAS DESKTOP.....</b>	<b>2</b>
2.1. Tela de apresentação.....	2
2.2. Tela inicial.....	2
2.3. Tela de como se joga.....	3
2.4. Tela de partida concluída.....	4
<b>3. CASOS DE TESTE.....</b>	<b>4</b>
3.1. Casos de teste funcionais.....	4

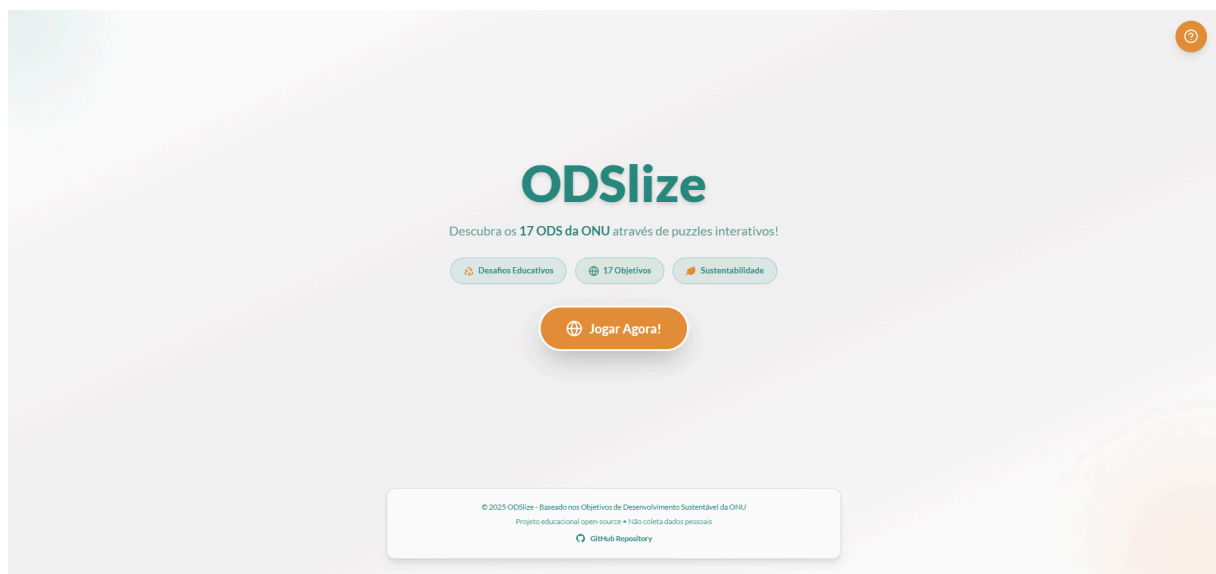
## 1. APRESENTAÇÃO

Este documento apresenta os casos de testes funcionais elaborados a partir da primeira versão do protótipo executável criado. A documentação inclui os *prints* das telas testadas conforme os requisitos funcionais definidos para o sistema.

O jogo sobre os 17 Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) trata-se de um slide *puzzle*, desafiando o jogador a deslizar peças em um tabuleiro a fim de organizá-lo a partir de uma configuração específica. O objetivo é utilizar um espaço vazio para mover as peças adjacentes sem as retirar até que a imagem ou sequência seja completada.

## 2. TELAS DESKTOP

### 2.1. Tela de apresentação

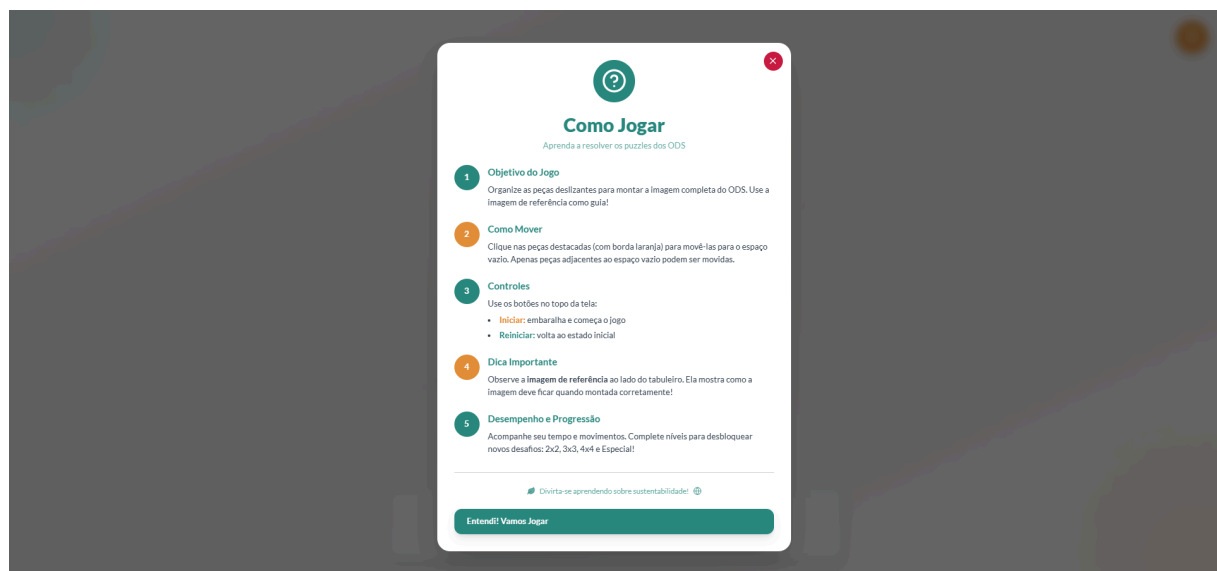


### 2.2. Tela inicial





## 2.3. Tela de como se joga



## 2.4. Tela de partida concluída



## 3. CASOS DE TESTE

### 3.1. Casos de teste funcionais

CT01	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Embaralhamento automático ao iniciar uma nova partida.	
Pré-condição: Ter clicado sobre o botão “Jogar agora”.	Entrada: Clicar sobre o botão iniciar partida.
Resultado esperado: O jogo será embaralhado automaticamente após o usuário clicar sobre o botão “Iniciar”.	
Resultado obtido: O jogo foi embaralhado automaticamente após o usuário ter clicado sobre o botão “Iniciar”.	Passos: 1. Clicar em "Jogar agora"; 2. Clicar em "Iniciar".
Observações:	
CT02	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Passou (com ressalvas*).	

Funcionalidade a ser testada: Movimentar peças com um clique ou gesto (arrastando).	
Pré-condição: Ter iniciado o jogo.	Entrada: Clicar ou arrastar a peça.
Resultado esperado: A peça selecionada será movida para a casa adjacente.	
Resultado obtido: A peça é deslocada apenas com um clique, o movimento de gesto (arrastar a peça) não promove deslocamento algum.	Passos: 1. Clicar em "Iniciar"; 2. Clicar sobre a peça a ser movimentada.
Observações:	

### CT03

Técnica: Teste funcional.

Status: Passou.

Funcionalidade a ser testada: Reinício de partida com novo embaralhamento.

Pré-condição: Ter iniciado a partida.	Entrada: Clicar sobre o botão de reiniciar.
Resultado esperado: A partida foi reiniciada com um novo embaralhamento.	
Resultado obtido: O jogo foi reiniciado com o novo embaralhamento.	Passos: 1. Clicar em "Iniciar"; 2. Clicar em "Reiniciar".
Observações: O sistema permite o reinício enquanto a partida não estiver concluída.	

### CT04

Técnica: Teste funcional.

Status: Passou.

Funcionalidade a ser testada: Contabilizar o tempo decorrido desde o início da partida.

Pré-condição: Ter iniciado o jogo.	Entrada: Clicar sobre o botão iniciar partida.
Resultado esperado: Exibir a contagem do tempo durante e ao final da partida.	
Resultado obtido: O tempo foi contabilizado desde o início até o final da partida.	Passos: 1. Clicar em "Iniciar".
Observações:	

### CT05

Técnica: Teste funcional.

Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Contabilizar a quantidade de movimentos.	
Pré-condição: Ter iniciado o jogo.	Entrada: Clicar sobre o botão iniciar partida.
Resultado esperado: Exibir a contagem de movimentos durante e ao final da partida.	
Resultado obtido: Os movimentos foram contabilizados desde o primeiro até o último.	Passos: 1. Clicar em "Iniciar".
Observações:	
CT06	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Avançar no jogo por meio de níveis de dificuldade.	
Pré-condição: Ter finalizado o primeiro nível.	Entrada: Clicar sobre o botão iniciar partida e finalizar uma partida.
Resultado esperado: Espera-se que o jogador avance no jogo aumentando o nível de dificuldade (quantidade de peças no tabuleiro) após finalizar uma partida.	
Resultado obtido: O jogador é desafiado a solucionar uma partida com maior nível de dificuldade após a finalização da partida anterior.	Passos: 1. Clicar em "Iniciar"; 2. Finalizar uma partida (equivale a um nível); 3. Avançar para o nível seguinte.
Observações: O jogador não consegue resolver novamente os níveis já solucionados.	
CT07	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Falhou.	
Funcionalidade a ser testada: Armazenar temporariamente o resultado do jogo.	
Pré-condição: Ter clicado sobre o botão de iniciar.	Entrada: Clicar sobre o botão para iniciar a partida.
Resultado esperado: Armazenar temporariamente o resultado da partida (tempo e quantidade de movimentos).	

Resultado obtido: Não há nenhum campo ou item para a visualização de dados da partida após finalizada.	Passos: 1. Clicar em "Jogar agora"; 2. Clicar em "Iniciar"; 3. Resolver o slide puzzle e finalizar a partida.
Observações:	
CT08	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Informar a vitória do jogador.	
Pré-condição: O jogador finaliza a partida.	Entrada: Clicar sobre o botão iniciar partida.
Resultado esperado: Informar a vitória do jogador após a finalização da partida.	
Resultado obtido: Informou a vitória do jogador após a finalização da partida.	Passos: 1. Clicar em "Iniciar"; 2. Concluir a resolução da partida.
Observações:	
CT09	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Falhou.	
Funcionalidade a ser testada: Explicação do ODS.	
Pré-condição: O jogador finaliza a partida.	Entrada: Clicar sobre o botão iniciar partida.
Resultado esperado: Após o estado de vitória, o sistema deve retornar uma explicação sobre o ODS associado àquele slide puzzle.	
Resultado obtido: A explicação informada não condiz com o resultado previsto, ou seja, o resultado associado ao ODS resolvido.	Passos: 1. Clicar em "Iniciar"; 2. Mover as peças; 3. Resolver a partida.
Observações:	