

CASOS DE TESTE

Apresentação do documento

Este documento descreve os casos de teste criados para o sistema ODSlize, um jogo digital de slide puzzle sobre os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, com base nos requisitos funcionais e não funcionais.

Visão geral do projeto

Nome do projeto: ODSlize

Equipe do projeto: GEISA MORAIS GABRIEL

LEONARDO INACIO GUILHERME DANTAS

TIAGO AMARO NUNES

Objetivos

- Facilitar o ensino-aprendizagem dos ODS por meio de um jogo Web.
- Aumentar o engajamento e estimular a adoção de práticas sustentáveis no dia a dia por meio da gamificação.
- Promover a educação e aumentar a conscientização sobre os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável.
- Organizar e controlar as mudanças no software a fim de evitar retrabalho e facilitar atualizações e melhorias no sistema.

Histórico de registros

Versão	Data	Autor	Descrição
0.1	17/10/2025	Geísa M. Gabriel	Criação dos primeiros casos de teste.
0.2	15/12/2025	Geísa M. Gabriel	Atualização dos casos de teste.

CASOS DE TESTE

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".

Resultado esperado: O tabuleiro deve ser gerado com as peças embaralhadas aleatoriamente e conter exatamente uma casa vazia.

Resultado obtido: O jogo foi embaralhado automaticamente após o usuário ter clicado sobre o botão "Iniciar".

Observações:

Entrada: Clicar sobre o botão iniciar partida.

Passos:

1. Clicar em "Jogar agora";
2. Clicar em "Iniciar jogo".

CT02

Técnica: Teste funcional.

Status: Passou.

Funcionalidade a ser testada: Movimentar peças com um clique.

Pré-condição: Jogo iniciado.

Resultado esperado: A peça selecionada deve mover-se para a casa vazia adjacente.

Resultado obtido: A peça é deslocada após o clique.

Observações:

Entrada: Clicar sobre uma peça adjacente ao espaço vazio.

Passos:

1. Iniciar o jogo;
2. Clicar sobre a peça a ser movimentada.

CT03

Técnica: Teste funcional.

Status: Passou.

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

Pré-condição: Partida em andamento.

Resultado esperado: A partida deve ser reiniciada, o cronômetro zerado e as peças reembaralhadas.

Resultado obtido: O jogo foi reiniciado com o novo embaralhamento.

Observações: O sistema permite o reinício enquanto a partida não estiver sido concluída.

Entrada: Clicar sobre o botão de reiniciar.

Passos:

1. Iniciar jogo;
2. Clicar em "Reiniciar".

CT04	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Contabilizar o tempo decorrido.	
Pré-condição: Jogo iniciado.	Entrada: Clicar sobre o botão iniciar partida.
Resultado esperado: O cronômetro deve incrementar o tempo até o fim da partida.	
Resultado obtido: O tempo foi contabilizado corretamente.	Passos: 1. Iniciar o jogo; 2. Observar o contador de tempo.
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: Contabilizou os movimentos corretamente.	Passos: 1. Iniciar o jogo.
Observações:	

CT06	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Avançar níveis de dificuldade.	
Pré-condição: Ter finalizado o nível anterior.	Entrada: Clicar no botão para o próximo nível.
Resultado esperado: O sistema deve carregar um tabuleiro com dificuldade superior (quantidade de peças no tabuleiro) após finalizar uma partida.	
Resultado obtido: O jogador consegue avançar e resolver os <i>puzzles</i> até o último nível.	Passos: 1. Finalizar uma partida (equivale a um nível); 2. Avançar para o nível seguinte.
Observações: Não existe botão de próximo nível, sendo necessário voltar na página do tabuleiro e selecionar o novo nível.	

CT07	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Armazenar 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: Realiza o armazenamento dos resultados.	Passos: 1. Clicar em "Jogar agora"; 2. Clicar em "Iniciar jogo"; 3. Resolver o <i>slide puzzle</i> e finalizar a partida.
Observações:	

CT08	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Exibir resultados do jogo.	
Pré-condição: O jogador ter finalizado a partida.	Entrada: Clicar sobre o botão iniciar partida.
Resultado esperado: Exibir o melhor tempo de jogo e a menor quantidade de movimentos do jogador para cada fase a cada partida finalizada.	
Resultado obtido: Exibe o melhor tempo de jogo e a menor quantidade de movimentos do jogador corretamente.	Passos: 1. Iniciar jogo; 2. Concluir a resolução da partida.
Observações:	

CT09	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Informar a vitória do jogador.	
Pré-condição: O jogador ter finalizado 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. Iniciar jogo; 2. Concluir a resolução da partida.
Observações:	

CT10	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Explicação do ODS.	
Pré-condição: Jogador finalizar a ordenação das peças.	Entrada: Realizar o último movimento correto.
Resultado esperado: Após o estado de vitória, o sistema deve apresentar o texto explicativo sobre o ODS daquele nível.	
Resultado obtido: Explicou o resultado do jogo conforme o esperado.	Passos: 1. Resolver a partida; 2. Aguardar o informe da vitória.
Observações:	

CT11	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Apresentar resultado esperado (imagem guia).	
Pré-condição: Partida iniciada.	Entrada: Visualizar a área de ver imagem.
Resultado esperado: O sistema deve apresentar a imagem resolvida, como guia para o jogador	
Resultado obtido: É apresentada a imagem conforme o esperado.	Passos: 1. Iniciar jogo; 2. Verificar a imagem de referência.
Observações:	

CT12	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Apresentar <i>ranking</i> .	
Pré-condição: O jogador ter finalizado a partida.	Entrada: Clicar sobre o botão iniciar partida.
Resultado esperado: Após o estado de vitória, o sistema deve retornar o ranking atualizado para aquele nível de dificuldade.	
Resultado obtido: O ranking é atualizado e apresentado após cada vitória do jogador.	Passos: 1. Clicar em "Iniciar jogo"; 2. Mover as peças; 3. Resolver a partida.
Observações:	

CT13	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Realizar cadastro válido.	
Pré-condição: Estar na página de registro.	Entrada: Preencher username, e-mail e senha válidos e realizar o cadastro.
Resultado esperado: O sistema deve criar a conta e exibir mensagem de sucesso ou redirecionar para login.	
Resultado obtido: Cadastro realizado com sucesso.	Passos: 1. Clicar em "Registrar"; 2. Preencher dados; 3. Confirmar.
Observações:	

CT14	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Confirmar cadastro.	
Pré-condição: O sistema estar na homepage do jogador.	Entrada: Realizar o cadastro no sistema.
Resultado esperado: Após realizar o cadastro no sistema, deve ser enviado um e-mail contendo um código de validação para confirmar o cadastro no sistema do jogo.	
Resultado obtido: O código de validação de acesso é enviado ao e-mail conforme o esperado.	Passos: 1. Realizar o cadastro no sistema; 2. Acessar o e-mail para contendo o código de validação do cadastro para acesso ao sistema; 3. Informar o código do e-mail no sistema.
Observações:	

CT15	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Deletar usuário.	
Pré-condição: O usuário existir no sistema.	Entrada: Logar na conta.
Resultado esperado: Exclusão do usuário e perda de acesso a conta.	
Resultado obtido: O usuário foi excluído com sucesso.	Passos: 1. Logar no sistema; 2. Acessar as configurações da conta; 3. Deletar usuário.
Observações:	

CT16	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Recuperar senha.	
Pré-condição: O jogador ter acesso ao sistema.	Entrada: Clicar sobre o botão de recuperar senha.
Resultado esperado: Recuperação de senha do usuário após informar o e-mail e ter acesso ao código.	
Resultado obtido: Resultado obtido conforme o esperado.	Passos: 1. Clicar sobre "Recuperar senha".
Observações:	

CT17	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Cadastro com e-mail sem domínio (formato inválido).	
Pré-condição: Página de cadastro aberta.	Entrada: Inserir e-mail no formato "usuario@" ou "usuario@com" (sem domínio completo).
Resultado esperado: O sistema não deve permitir o cadastro e deve exibir a mensagem "E-mail inválido".	
Resultado obtido: Resultado obtido conforme o esperado.	Passos: 1. Preencher campo e-mail incorretamente; 2. Tentar submeter o formulário.
Observações:	

CT18	
Técnica: Análise de valor limite.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Cadastro com senha curta (com menos de 8 caracteres).	
Pré-condição: Página de cadastro aberta.	Entrada: Inserir uma senha com 7 caracteres (ex: "Ab12345").
Resultado esperado: O sistema deve bloquear o cadastro e informar que a senha deve ter no mínimo 8 caracteres.	
Resultado obtido: Resultado obtido conforme o esperado.	Passos: 1. Inserir senha curta; 2. Tentar cadastrar.
Observações:	

CT19	
Técnica: Análise de valor limite.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Cadastro com senha de exatamente 8 caracteres (limite mínimo).	
Pré-condição: Página de cadastro aberta.	Entrada: Preencher o campo de senha com uma string de exatos 8 caracteres.
Resultado esperado: O sistema deve aceitar a senha e realizar o cadastro.	
Resultado obtido: Resultado obtido conforme o esperado.	Passos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Inserir dados válidos de jogador; 2. Inserir senha de 8 caracteres; 3. Clicar em cadastrar.
Observações:	

CT20	
Técnica: Análise de valor limite.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Senha com mais de 8 caracteres.	
Pré-condição: Página de cadastro aberta.	Entrada: Preencher o campo de senha com uma string maior que 8 caracteres.
Resultado esperado: O sistema deve aceitar a senha e realizar o cadastro com sucesso.	
Resultado obtido: Resultado obtido conforme o esperado.	Passos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Inserir dados válidos; 2. Inserir senha > 8 caracteres; 3. Clicar em cadastrar.
Observações:	

CT21	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Cadastro com senha contendo apenas números.	
Pré-condição: Página de cadastro aberta.	Entrada: Inserir uma senha composta apenas por dígitos numéricos.
Resultado esperado: O sistema deve exibir uma mensagem de erro para que a senha contenha pelo menos um caractere e uma quantidade mínima de 8 dígitos.	
Resultado obtido: Resultado obtido conforme o esperado.	Passos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Preencher campos; 2. Definir senha apenas numérica; 3. Submeter.
Observações:	

CT22	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Cadastro com senha contendo apenas letras.	
Pré-condição: Página de cadastro aberta.	Entrada: Inserir uma senha composta apenas por letras.
Resultado esperado: O sistema deve rejeitar solicitando números e uma quantidade mínima de 8 dígitos.	
Resultado obtido: Resultado obtido conforme o esperado.	Passos: 1. Preencher campos; 2. Definir senha apenas com letras; 3. Submeter.
Observações:	

CT23	
Técnica: Análise de valor limite.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Cadastro com username com um caractere.	
Pré-condição: Página de cadastro aberta.	Entrada: Preencher o campo "username" com apenas um caractere.
Resultado esperado: O sistema deve bloquear o cadastro e exibir mensagem informativa "O nome do jogador deve ter no mínimo dois caracteres".	
Resultado obtido: Resultado obtido conforme o esperado.	Passos: 1. Inserir username; 2. Preencher o restante do formulário; 3. Tentar cadastrar.
Observações:	

CT24	
Técnica: Análise de valor limite.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Cadastro com username longo (128 caracteres)	
Pré-condição: Página de cadastro aberta.	Entrada: Preencher o campo "username" com uma string de 128 caracteres.
Resultado esperado: O sistema deve aceitar o cadastro (limite definido no banco de dados).	
Resultado obtido: Resultado obtido conforme o esperado.	Passos: 1. Gerar string de 128 caracteres; 2. Inserir no campo "username"; 3. Tentar cadastrar.
Observações:	

CT25	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Cadastro com username em branco.	
Pré-condição: Página de cadastro aberta.	Entrada: Deixar o campo username vazio e preencher os restantes.
Resultado esperado: O sistema deve impedir o cadastro e destacar o campo obrigatório.	
Resultado obtido: Resultado obtido conforme o esperado.	Passos: 1. Deixar username vazio; 2. Clicar em cadastrar.
Observações:	

CT26	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Cadastro com e-mail em branco.	
Pré-condição: Página de cadastro aberta.	Entrada: Deixar o campo e-mail vazio.
Resultado esperado: O sistema deve impedir o cadastro e solicitar o preenchimento do e-mail.	
Resultado obtido: Resultado obtido conforme o esperado.	Passos: 1. Deixar e-mail vazio; 2. Clicar em cadastrar.
Observações:	

CT27	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Cadastro com senha em branco.	
Pré-condição: O jogador ter finalizado a partida.	Entrada: Preencher os outros campos (username e e-mail), deixar o campo senha vazio e clicar no botão de cadastro.
Resultado esperado: O sistema deve bloquear o cadastro e exibir uma mensagem de erro ou alerta indicando que o campo "senha" é obrigatório.	
Resultado obtido: Resultado obtido conforme o esperado.	Passos: 1. Preencher o campo "username"; 2. Preencher o campo "e-mail"; 3. Deixar o campo "senha" vazio; 4. Realizar o cadastro.
Observações:	

CT28	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Cadastro com senha sem caractere especial.	
Pré-condição: Página de cadastro aberta.	Entrada: Inserir senha apenas com letras e números.
Resultado esperado: Deve realizar o cadastro.	
Resultado obtido: Resultado obtido conforme o esperado.	Passos: 1. Inserir senha (ex.: Senha123); 2. Submeter.
Observações:	

CT29	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Excluindo conta.	
Pré-condição: Usuário logado no sistema.	Entrada: Ir ao perfil e clicar em "Excluir Conta".
Resultado esperado: A conta deve ser removida, o usuário deslogado e redirecionado para a Home.	
Resultado obtido: Resultado obtido conforme o esperado.	Passos: 1. Menu configurações; 2. Opção excluir; 3. Confirmar exclusão.
Observações: Problema de validação: Não apresenta a confirmação da conta excluída.	

CT30	
Técnica: Teste não funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Adaptação a diferentes tamanhos de tela.	
Pré-condição: Acesso ao jogo via navegador desktop.	Entrada: Redimensionar a janela do navegador para o tamanho de um smartphone.
Resultado esperado: O layout deve ajustar-se sem quebrar e o tabuleiro deve permanecer totalmente visível ao jogador.	
Resultado obtido: Informou o passo a passo de como jogar.	Passos: 1. Abrir o jogo em tela cheia; 2. Reduzir a largura da janela progressivamente; 3. Verificar o alinhamento do tabuleiro e a resolução.
Observações:	