

Documento de Teste - DT

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Projeto

- Slide Puzzle - ODSlize

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

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO.....	2
2. TELAS DESKTOP.....	2
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
3. CASOS DE TESTE.....	4
3.1. Casos de teste funcionais.....	4

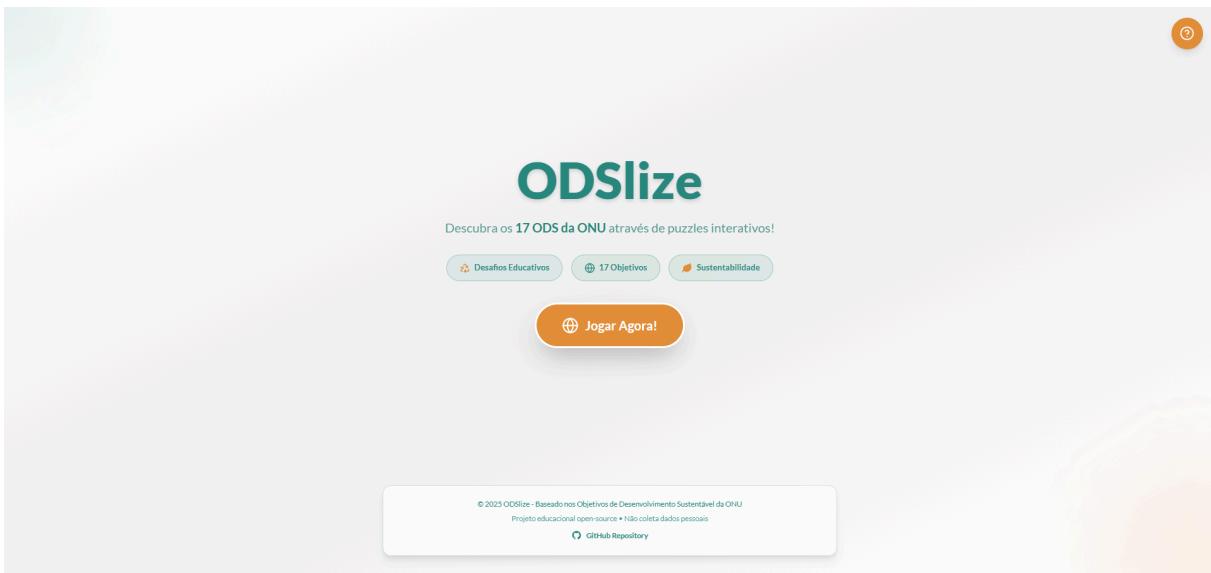
1. APRESENTAÇÃO

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

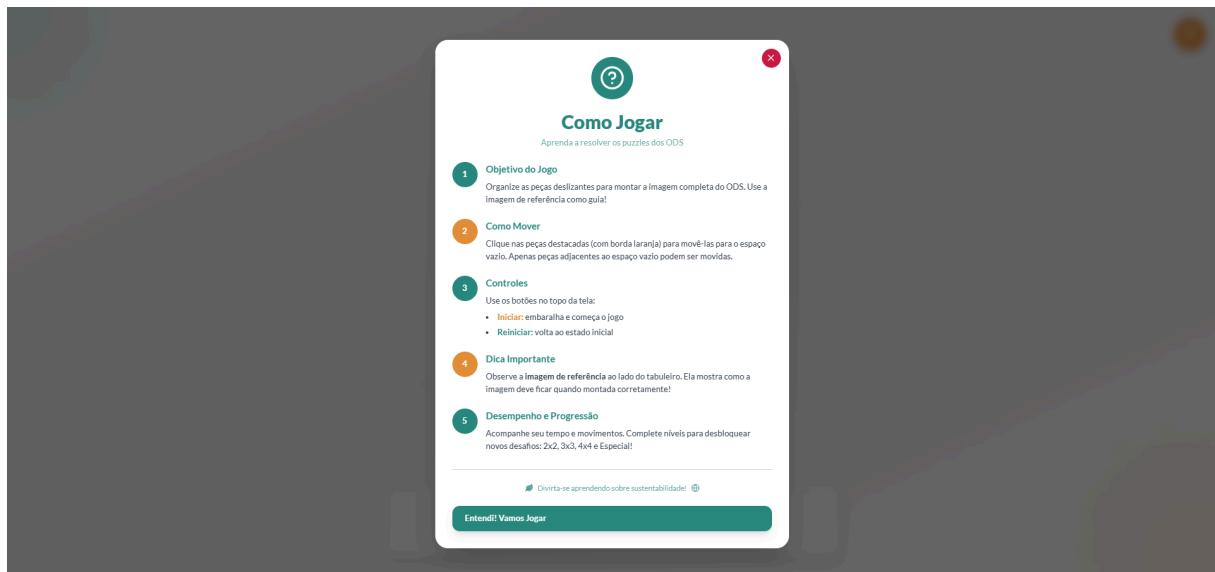


2.2. Tela inicial





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".	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.	
Resultado esperado: A partida foi reiniciada com um novo embaralhamento.	Entrada: Clicar sobre o botão de reiniciar.
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.	
Resultado esperado: Exibir a contagem do tempo durante e ao final da partida.	Entrada: Clicar sobre o botão iniciar 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.	
Resultado esperado: Exibir a contagem de movimentos durante e ao final da partida.	Entrada: Clicar sobre o botão iniciar 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.	
Resultado esperado: Espera-se que o jogador avance no jogo aumentando o nível de dificuldade (quantidade de peças no tabuleiro) após finalizar uma partida.	Entrada: Clicar sobre o botão iniciar partida e 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.	
Resultado esperado: Armazenar temporariamente o resultado da partida (tempo e quantidade de movimentos).	Entrada: Clicar sobre o botão para iniciar a partida.

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.	
Resultado esperado: Após o estado de vitória, o sistema deve retornar uma explicação sobre o ODS associado àquele slide puzzle.	Entrada: Clicar sobre o botão iniciar partida.
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:	