

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.....	3
3. CASOS DE TESTE.....	3
3.1. Casos de teste funcionais.....	3
3.2. Caso de teste não funcionais.....	7
3.3. Testes exploratórios.....	7

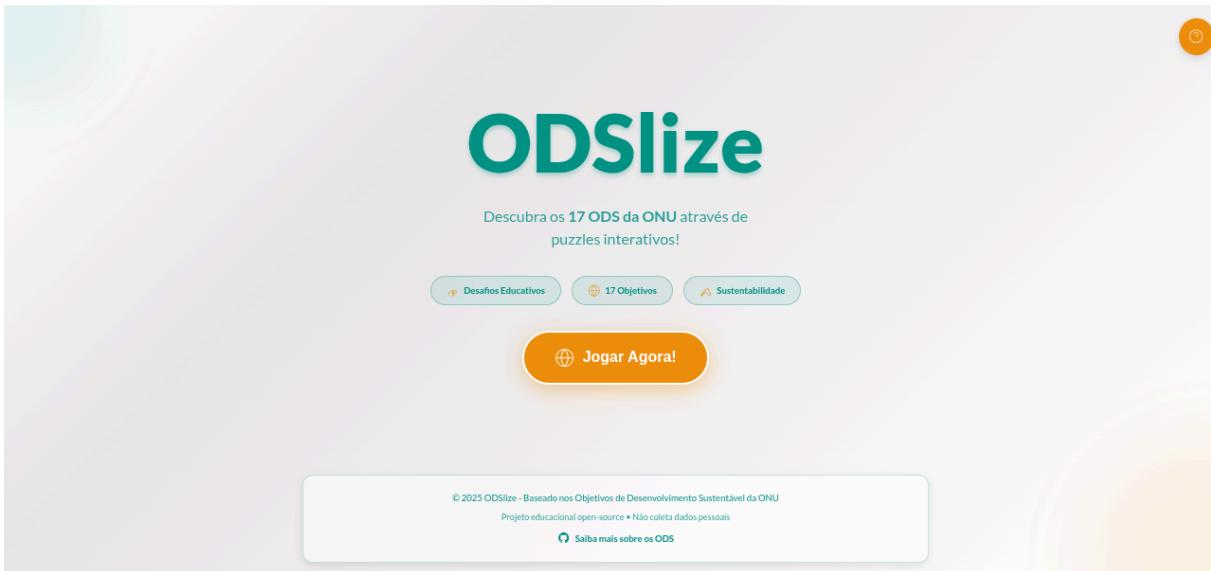
1. APRESENTAÇÃO

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.

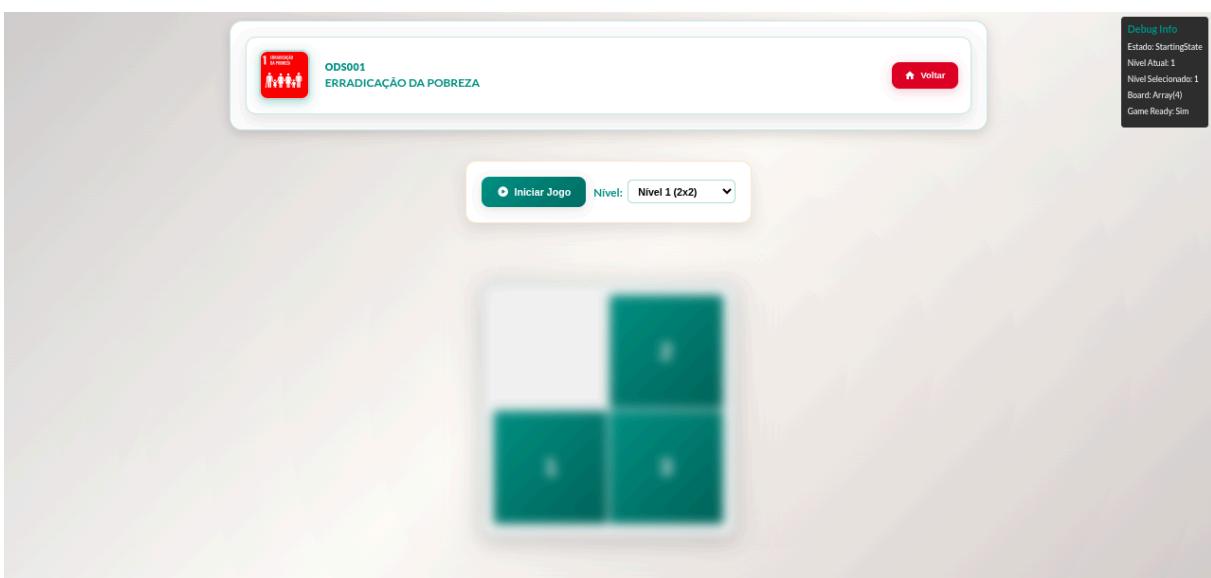
O jogo sobre os 17 Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) trata-se de um slide *puzzle*, desafiando o jogador a deslizar peças em um tabuleiro a fim de organizá-lo a partir de uma configuração específica. O objetivo é utilizar um espaço vazio para mover as peças adjacentes sem as retirar até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

2. TELAS DESKTOP

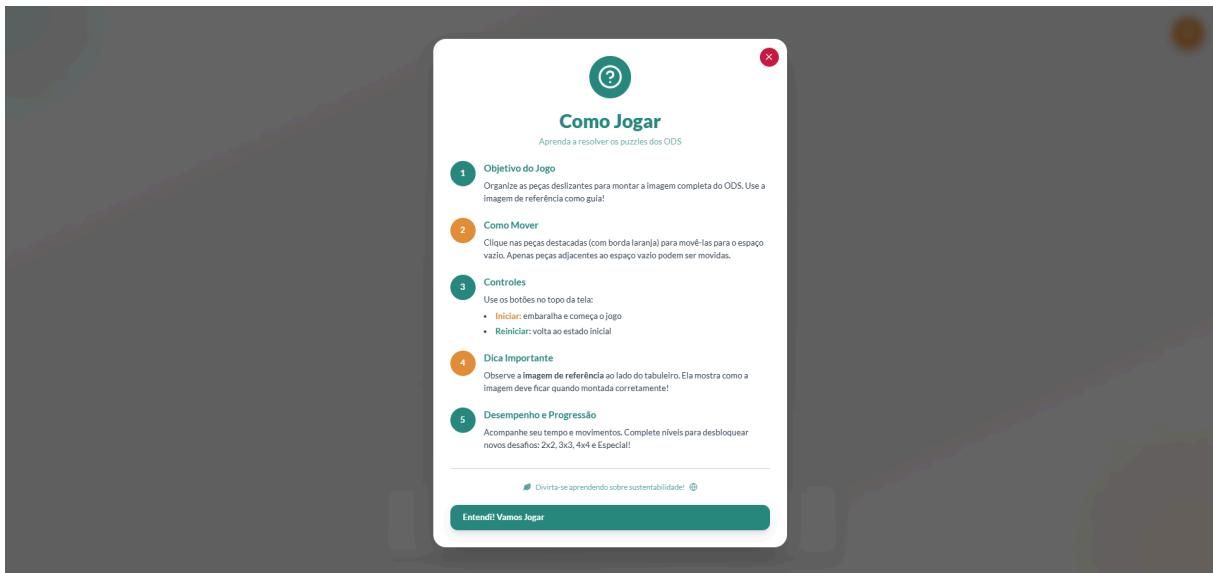
2.1. Tela de apresentação



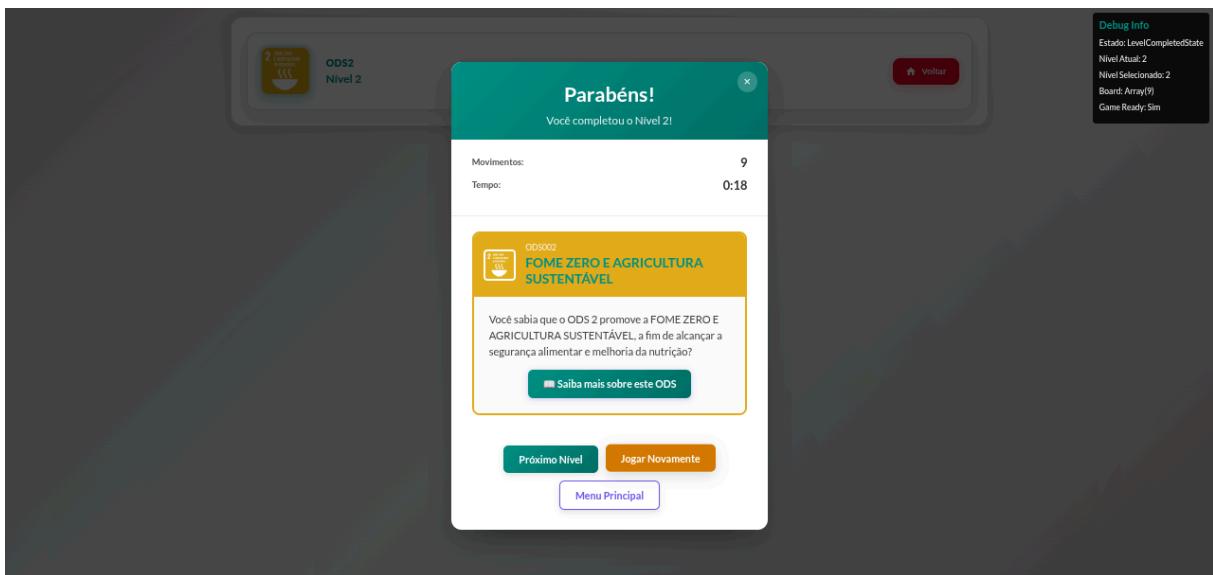
2.2. Tela inicial



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”.	
Resultado esperado: O jogo será embaralhado automaticamente após o usuário clicar sobre o botão “Iniciar jogo”.	Entrada: Clicar sobre o botão iniciar partida.
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 jogo".
Observações:	
CT02	
Técnica: Teste funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Movimentar peças com um clique.	
Pré-condição: Ter iniciado o jogo.	
Resultado esperado: A peça selecionada será movida para a casa adjacente.	Entrada: Clicar sobre a peça.
Resultado obtido: A peça é deslocada após o clique.	Passos: 1. Iniciar o jogo; 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. Iniciar jogo; 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. Iniciar o jogo.
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: A quantidade de movimentos informada ao finalizar uma partida é diferente da quantidade de movimentos feita	Passos: 1. Iniciar o jogo.
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 consegue avançar e resolver os puzzles até o último nível 3.	Passos: 1. Iniciar jogo; 2. Finalizar uma partida (equivale a um nível); 3. Avançar para o nível seguinte.

Observações:	
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: Funcionalidade implementada com falha.	<p>Passos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Clicar em "Jogar agora"; 2. Clicar em "Iniciar jogo"; 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.	<p>Passos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciar jogo; 2. Concluir a resolução da partida.
Observações:	
CT09 (Funcionalidade não implementada)	
Técnica: Teste funcional.	
Status: -	
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:	Passos: 1. Clicar em "Iniciar jogo"; 2. Mover as peças; 3. Resolver a partida.
Observações:	

3.2. Caso de teste não funcionais

CT01	
Técnica: Teste não funcional.	
Status: Passou.	
Funcionalidade a ser testada: Informar a vitória do jogador.	
Pré-condição: O sistema está disponível para o jogador.	Entrada: Clicar sobre o botão de como se joga.
Resultado esperado: Informar o passo a passo de como se joga.	
Resultado obtido: Informou o passo a passo de como jogar.	Passos: 1. Clicar sobre o botão de como se joga.
Observações:	

3.3. Testes exploratórios

CT01	
Técnica: Teste exploratório.	
Recurso desnecessário: Ao chegar no final do jogo é apresentado o botão "Próximo Nível".	
CT02	
Técnica: Teste exploratório.	
Redirecionamento errado: Não é apresentada a tela de menu quando, ao fim de uma partida, o jogador clicar sobre o botão "Menu Principal".	
Observações: Após clicar sobre o botão "Menu Principal", não é possível iniciar nenhuma nova partida. A não ser que a página seja reiniciada.	