**Documento de Cenários de Teste - Jogo de Plataforma**

# 1. Introdução

Este documento descreve os cenários de teste para um jogo de plataforma desenvolvido na Godot, inspirado no estilo do Mario. O objetivo é garantir a qualidade do jogo através da validação de seus componentes individuais, jogabilidade e desempenho sob carga.

# 2. Cenários de Teste

## 2.1 Testes Unitários

Os testes unitários validam componentes individuais do jogo para garantir que cada elemento funcione corretamente.

### Cenário 1: Movimento do Personagem

* **Objetivo:** Garantir que o personagem possa se mover corretamente para a esquerda e para a direita.
* **Entradas:** Pressionar teclas de direção.
* **Saída esperada:** O personagem se move na direção correta com animação adequada.

### Cenário 2: Pulo do Personagem

* **Objetivo:** Verificar se o personagem consegue pular corretamente.
* **Entradas:** Pressionar tecla de pulo.
* **Saída esperada:** O personagem realiza o salto e volta ao solo corretamente.

### Cenário 3: Colisão com Inimigos

* **Objetivo:** Testar se a colisão com inimigos reduz a vida do personagem.
* **Entradas:** O personagem encosta em um inimigo.
* **Saída esperada:** O personagem perde uma vida ou reinicia o jogo se não tiver vidas restantes.

### Cenário 4: Coleta de Moedas

* **Objetivo:** Verificar se ao tocar em uma moeda ela é coletada corretamente.
* **Entradas:** O personagem toca em uma moeda.
* **Saída esperada:** A moeda desaparece e o contador de moedas é atualizado.

### Cenário 5: Transição de Fases

* **Objetivo:** Garantir que o personagem possa passar de uma fase para outra.
* **Entradas:** O personagem atinge o ponto final do nível.
* **Saída esperada:** O próximo nível é carregado corretamente.

## 2.2 Testes de Usabilidade

Os testes de usabilidade garantem que o jogo seja intuitivo e divertido para os jogadores.

### Cenário 6: Facilidade de Controle

* **Objetivo:** Avaliar se os controles do jogo são responsivos e intuitivos.
* **Critério de sucesso:** Jogadores conseguem se mover e pular sem dificuldades.

### Cenário 7: Clareza das Regras do Jogo

* **Objetivo:** Verificar se os jogadores entendem facilmente as mecânicas do jogo.
* **Critério de sucesso:** Os jogadores sabem como coletar itens, evitar inimigos e completar fases sem precisar de instruções extensas.

### Cenário 8: Feedback Visual e Sonoro

* **Objetivo:** Avaliar se o jogo fornece feedback claro através de animações e sons.
* **Critério de sucesso:** Sons e efeitos visuais ocorrem corretamente para saltos, colisões e coleta de itens.

### Cenário 9: Dificuldade Balanceada

* **Objetivo:** Garantir que o jogo tenha um nível de dificuldade adequado.
* **Critério de sucesso:** O jogo apresenta desafio progressivo sem ser impossível ou fácil demais.

### Cenário 10: Interface Intuitiva

* **Objetivo:** Testar se menus e HUD (Heads-Up Display) são claros e fáceis de entender.
* **Critério de sucesso:** Jogadores conseguem acessar informações como vidas e moedas rapidamente.

## 2.3 Testes de Performance

Os testes de performance validam a estabilidade e o tempo de resposta do jogo sob carga.

### Cenário 11: Performance em Ambientes Grandes

* **Objetivo:** Avaliar se o jogo roda suavemente em níveis amplos.
* **Método:** Testar o FPS (frames por segundo) em níveis com muitos elementos simultâneos.
* **Critério de sucesso:** O FPS permanece acima de 60 em todas as condições.

### Cenário 12: Resposta do Jogo a Eventos Simultâneos

* **Objetivo:** Testar como o jogo lida com múltiplas ações ao mesmo tempo.
* **Método:** Simular cenários onde o personagem pula, coleta itens e enfrenta inimigos ao mesmo tempo.
* **Critério de sucesso:** Nenhuma queda perceptível de desempenho ou travamento ocorre.

# 3. Conclusão

Este documento define os principais cenários de teste necessários para garantir a qualidade do jogo de plataforma, abordando testes unitários, de usabilidade e de performance. A execução desses testes permitirá identificar e corrigir falhas antes do lançamento.