**ROTEIRO DE TESTES E BUG REPORT**

**Projeto:** Chalice of the Fallen: Gospel of the Abyss (Godot Engine - GDScript) **Responsável pelos Testes:** Hiago **Data:** [Preencher] **Versão do Jogo:** [Preencher]

## 1. CENÁRIOS DE TESTES UNITÁRIOS

### Cenário 1: Movimento do Personagem

* **Objetivo:** Validar a movimentação correta do personagem nas direções (W, A, S, D).
* **Passos:**
  1. Iniciar o jogo.
  2. Acessar uma fase qualquer.
  3. Pressionar as teclas W, A, S e D.
  4. Observar o deslocamento do personagem.
* **Resultado Esperado:** O personagem se move suavemente nas quatro direções.
* **Resultado Obtido:** [Preencher]
* **Bug Report:** [Se houver erro, detalhar o comportamento inesperado e adicionar imagem, log ou GIF se possível]

### Cenário 2: Dano ao Colidir com Inimigo

* **Objetivo:** Verificar a redução da barra de vida ao encostar em um inimigo.
* **Passos:**
  1. Iniciar uma fase com inimigos.
  2. Aproximar-se de um inimigo até colidir.
  3. Observar a barra de vida.
* **Resultado Esperado:** A barra de vida reduz X% conforme o dano do inimigo.
* **Resultado Obtido:** [Preencher]
* **Bug Report:** [Descrever o erro, se a barra não reagiu ou se houve comportamento incorreto]

### Cenário 3: Coleta de Armas/Itens

* **Objetivo:** Garantir que itens sejam coletados e adicionados ao inventário.
* **Passos:**
  1. Localizar um item no mapa.
  2. Aproximar-se com o personagem.
  3. Verificar se o item desaparece e é adicionado ao inventário.
* **Resultado Esperado:** Item é coletado e visível no HUD/inventário.
* **Resultado Obtido:** [Preencher]
* **Bug Report:** [Se o item não for coletado ou se permanecer na cena após coleta, descrever]

### Cenário 4: Ataques e Ultimates

* **Objetivo:** Testar ataques normais e especiais (ultimates).
* **Passos:**
  1. Pressionar botão de ataque normal.
  2. Observar a animação e o dano causado.
  3. Acumular mana suficiente.
  4. Executar ultimate.
* **Resultado Esperado:** Ataques funcionam conforme comandos; ultimate consome mana e aplica dano em área.
* **Resultado Obtido:** [Preencher]
* **Bug Report:** [Descrever falhas de execução, delays ou ausência de efeitos/dano]

### Cenário 5: Transição de Fase

* **Objetivo:** Verificar se após derrotar o boss, o jogo carrega a próxima fase.
* **Passos:**
  1. Iniciar uma fase com boss.
  2. Derrotar o boss.
  3. Aguardar mudança de cena.
* **Resultado Esperado:** A próxima fase é carregada automaticamente.
* **Resultado Obtido:** [Preencher]
* **Bug Report:** [Caso a próxima fase não carregue ou haja delay, descrever o erro]

### 2. CENÁRIOS DE USABILIDADE

#### Cenário 6: Tela Inicial e Menus

**Objetivo:** Verificar se o menu inicial está funcional.

**Passos:**

* Iniciar o jogo.
* Clicar nas opções: "Jogar", "Configurações" e "Sair".

**Resultado Esperado:** Todas opções funcionam normalmente e sem travamentos.

**Resultado Obtido:** [Preencher]

**Bug Report:** [Caso alguma opção não responda ou trave o jogo]

#### Cenário 7: Ajuste de Volume

**Objetivo:** Verificar o funcionamento dos controles de áudio.

**Passos:**

* Acessar Configurações.
* Alterar os sliders de volume.
* Confirmar alterações.

**Resultado Esperado:** O volume da música e efeitos sonoros muda conforme o ajuste.

**Resultado Obtido:** [Preencher]

**Bug Report:** [Se o volume não mudar ou slider não funcionar]

#### Cenário 8: Feedback de Dano (Visual/Sonoro)

**Objetivo:** Validar o feedback quando o personagem sofre dano.

**Passos:**

* Sofrer dano por inimigo ou armadilha.
* Observar piscada do personagem, som de impacto ou tremor de câmera.

**Resultado Esperado:** Feedback claro indicando que o jogador foi atingido.

**Resultado Obtido:** [Preencher]

**Bug Report:** [Ausência de feedback, efeitos quebrados, som ausente]

#### Cenário 9: Legibilidade e Interface Intuitiva

**Objetivo:** Avaliar se os elementos da interface são claros e compreensíveis.

**Passos:**

* Navegar pelas opções do menu e HUD durante a partida.
* Verificar a leitura de textos, ícones e indicadores (vida, mana, armas, etc).

**Resultado Esperado:** Interface legível e de fácil entendimento, com ícones e textos claros.

**Resultado Obtido:** [Preencher]

**Bug Report:** [Texto cortado, fontes ilegíveis, ícones confusos ou ausentes]

#### Cenário 10: Orientação do Jogador no Início do Jogo

**Objetivo:** Testar se o jogador entende como iniciar a jornada e jogar a primeira fase.

**Passos:**

* Iniciar uma nova partida.
* Observar se há cutscene ou orientação básica.
* Verificar se o jogador consegue se movimentar, atacar e interagir.

**Resultado Esperado:** Jogador entende rapidamente como jogar e o que fazer na fase inicial.

**Resultado Obtido:** [Preencher]

**Bug Report:** [Falta de instruções, jogador perdido, comandos não respondem logo de início]

## 3. CENÁRIOS DE PERFORMANCE

### Cenário 11: Execução em Mapas Grandes

* **Objetivo:** Testar desempenho em mapas com muitos elementos.
* **Passos:**
  1. Iniciar a fase mais complexa.
  2. Mover-se rapidamente pelo mapa.
  3. Observar FPS e travamentos.
* **Resultado Esperado:** Jogo permanece estável com FPS acima de 30.
* **Resultado Obtido:** [Preencher]
* **Bug Report:** [Travas, quedas de FPS, delay de carregamento]

### Cenário 12: Multiplayer Estável

* **Objetivo:** Verificar a estabilidade da conexão entre dois jogadores.
* **Passos:**
  1. Conectar dois jogadores no modo multiplayer.
  2. Jogar por pelo menos 10 minutos.
  3. Observar sincronismo entre as ações.
* **Resultado Esperado:** Nenhum atraso ou dessincronização.
* **Resultado Obtido:** [Preencher]
* **Bug Report:** [Relatar desconexão, atraso nos comandos, bugs de sincronia]

**Observações Finais:**

* Todos os testes devem ser repetidos após correções de bugs.
* Screenshots, logs ou gravações devem acompanhar o bug report sempre que possível.
* Este documento deve ser mantido atualizado com a evolução do projeto.

**Status do Documento:** Em andamento **Responsável por Atualização:** [Nome do Testador ou Equipe]