**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]

**Cenário 1: Movimento Básico do Personagem**

**Objetivo:** Verificar se o personagem consegue se mover nas quatro direções.

**Passos:**

* Iniciar o jogo.
* Entrar em qualquer fase.
* Pressionar as teclas W, A, e D.
* Observar o deslocamento do personagem.

**Resultado Esperado:** O personagem se move nas direções corretas quando as teclas são pressionadas.

**Resultado Obtido:** [Preencher]

**Bug Report:** [Descrever se o personagem não se move, se desliza demais, se trava, etc.]

**Cenário 2: Colisão com Inimigo**

**Objetivo:** Testar se o personagem colide com o inimigo corretamente (mesmo sem dano).

**Passos:**

* Iniciar o jogo e acessar uma fase com inimigos.
* Aproximar-se do inimigo até encostar.
* Observar se a colisão acontece (ex: o personagem para ou atravessa o inimigo).

**Resultado Esperado:** O personagem colide com o inimigo e não atravessa ele.

**Resultado Obtido:** [Preencher]

**Bug Report:** [Descrever se a colisão falha ou se o personagem atravessa o inimigo]

**Cenário 3: Coleta de Item Simples**

**Objetivo:** Verificar se o personagem coleta um item ao encostar nele.

**Passos:**

* Iniciar uma fase com pelo menos um item no chão.
* Aproximar-se do item.
* Observar se o item desaparece da cena.

**Resultado Esperado:** O item desaparece ao ser coletado.

**Resultado Obtido:** [Preencher]

**Bug Report:** [Descrever se o item não desaparece, ou se é coletado sem encostar, etc.]

**Cenário 4: Ataque Simples**

**Objetivo:** Validar se o personagem consegue usar o ataque normal (ex: pressionando espaço ou outro botão).

**Passos:**

1. Pressionar a tecla de ataque.
2. Verificar se uma animação ou efeito é exibido.
3. Observar se o inimigo é atingido (se aplicável).

**Resultado Esperado:** Um ataque visual é disparado corretamente.

**Resultado Obtido:** [Preencher]

**Bug Report:** [Se o ataque não funciona ou não aparece, descrever aqui]

**Cenário 5: Mudança de Fase**

**Objetivo:** Validar se é possível trocar de fase através de uma flag.

**Passos:**

* Entrar em uma fase.
* Caminhar até a posição da flag.
* Verificar se o jogo muda de cena.

**Resultado Esperado:** A próxima cena é carregada corretamente.

**Resultado Obtido:** [Preencher]

**Bug Report:** [Descrever se a mudança de fase não acontece, ou se ocorre 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]