**Testes Unitários**

**Cenário 1:**

* **Função: Movimentação do Personagem com Controle**
* **Descrição: Verificar se o personagem se move corretamente ao usar o direcional analógico.**
* **Dados de Entrada: Joystick analógico pressionado para a direita.**
* **Ação: Jogador move o analógico para a direita.**
* **Resultado Esperado: Personagem se move suavemente para a direita.**
* **Resultado Obtido: Player funcionando**
* **Status: Passou**

**Cenário 2:**

* **Função: Ativação do Botão**
* **Descrição: Verificar se o botão de ação ativa**

* **Dados de Entrada: Personagem em cima do botão**

* **Ação: Player pressiona botão**
* **Resultado Esperado: Botão é ativado e o mecanismo é disparado.**
* **Resultado Obtido: Botão funcionando e abrindo a porta**
* **Status: Passou**

**Cenário 3:**

* **Função: Detecção de Elementos Perigosos**
* **Descrição: Checar se o personagem morre ao tocar em um elemento incompatível (ex: fogo)**
* **Dados de Entrada: Personagem entra em contato com poça de lava.**
* **Ação: Jogador move personagem até o obstáculo.**
* **Resultado Esperado: Personagem morre e reinicia no checkpoint.**
* **Resultado Obtido: Player morre assim que encosta na lava**
* **Status: Passou**

**Cenário 4:**

* **Função: Troca de personagens**
* **Descrição: Verificar se é possível alternar entre os dois personagens no modo single-player.**
* **Dados de Entrada: Conectar controle 1**
* **Ação: Player 1 andar**
* **Resultado Esperado: Controle conectado identificado como o primeiro**
* **Resultado Obtido: Controles funcionando**
* **Status: Passou**

**Cenário 5:**

* **Função: Coleta de Itens**
* **Descrição: Validar se a coleta de item ocorre corretamente**
* **Dados de Entrada: Personagem encostado no item.**
* **Ação: Jogador passa pelo item.**
* **Resultado Esperado: Item desaparece e é adicionado ao inventário.**
* **Resultado Obtido: Ainda não programado  
    
  Status: Falhou**