

Plano de teste

O presente documento tem o intuito de descrever o planejamento e estratégias para a execução dos testes do jogo [Pesca-Tralhas](#), um jogo em 2D que aborda alguns dos ODSs (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável), sendo eles o Vida na Água, Água Potável e Saneamento e Ação contra a Mudança Global do Clima. Portanto, o planejamento dos testes baseia-se nos requisitos funcionais e não funcionais do jogo.

Objetivo dos testes

As atividades de testes de software são imprescindíveis para assegurar a qualidade do software. No contexto de jogos eletrônicos, funcionalidades validadas podem gerar experiências agradáveis aos usuários, logo, os testes desempenham um papel fundamental na identificação de falhas, no equilíbrio da jogabilidade e na garantia de desempenho adequado, contribuindo diretamente para a imersão e satisfação do jogador. Portanto, os objetivos dos testes no presente jogo tem os seguintes objetivos a serem pontuados:

- Verificar se os requisitos funcionais e não funcionais estão funcionando corretamente;
- Identificação de possíveis *bugs*;
- Corrigir eventuais erros.

Abordagens de testes utilizados

As abordagens de testes que serão utilizadas são:

- Testes funcionais: Verificar se as funcionalidades estão funcionando de acordo como deveriam;
- Testes de exploração: Realizar testes usando o jogo de modo a buscar bugs;
- Testes não funcionais: Os testes não funcionais visam verificar se as funcionalidades não funcionais estão correspondendo. No caso do jogo, será realizado os testes de compatibilidade, de forma a verificar se o jogo é compatível com múltiplas plataformas.

Escopo dos testes

Dentro do escopo

ID	Funcionalidades	Objetivo do teste	Método de teste
01	Geração de lixo	Visa testar se ao iniciar a partida o lixo é gerado.	Teste funcional
02	Geração de animais aquáticos	Pretende testar se ao iniciar a partida os animais aquáticos são gerados.	Teste funcional
03	movimentação do barco	Testar se ao iniciar a partida o barco realiza os movimentos que foram estabelecidos.	Teste funcional
04	Coleta do Lixo	Testar se a rede for lançada e acertar os tipos de lixo, o jogo coleta o lixo e o jogador ganha os pontos.	Teste funcional
05	Colisão com animais	Testar se a rede for lançada e acertar os animais, o jogo coleta os animais e o jogador perde os pontos.	Teste funcional
06	Geração aleatório de lixo	Testar se o lixo que aparece para o jogador está sendo gerado em lugares aleatórios.	Teste funcional
07	Geração aleatório de animais aquáticos	Testar se os animais que aparecem para o jogador estão sendo gerados em lugares aleatórios.	Teste funcional

Fora do Escopo

ID	Funcionalidades	Objetivo do teste	Método de teste
----	-----------------	-------------------	-----------------

Planejamento e Realização dos Testes

Por ora, a estratégia adotada para a realização dos testes se dá, boa parte, por análise exploratória. Na qual, serão testados manualmente se os requisitos funcionais e não funcionais estão sendo atendidos.

Conclusão

Com base nos objetivos traçados, este plano de testes estrutura as ações necessárias para garantir a qualidade do jogo Pesca Tralhas. A execução das estratégias aqui descritas, que unem testes funcionais , exploratórios e de compatibilidade , será fundamental para assegurar que os requisitos do jogo sejam plenamente atendidos. O foco principal será a identificação e correção de falhas , visando equilibrar a jogabilidade e proporcionar uma experiência de usuário agradável. A realização dos testes, iniciada por uma análise exploratória manual , validará as mecânicas centrais e contribuirá diretamente para o sucesso do projeto e a satisfação do jogador.