

Caso de teste: CT1	Técnica: Teste funcional caixa preta manual	Status: Passou	Funcionalidade a ser testada: Geração de lixo automático
Pré-condição: O jogador deve iniciar a partida.		Entrada:	
Resultado esperado: O jogo deve gerar o lixo de forma automática.			
Resultado obtido: O teste passou.		Passos: <ul style="list-style-type: none">● Entrar no jogo;● Iniciar a partida.	
Observações:			

Caso de teste: CT2	Técnica: Teste funcional caixa preta manual	Status: Passou	Funcionalidade a ser testada: Geração de animais automático
Pré-condição: o Jogador deve iniciar a partida.		Entrada:	
Resultado esperado: O jogo deve gerar os peixes de forma automática.			
Resultado obtido: O teste passou.		Passos: <ul style="list-style-type: none">● Entrar no jogo;● Iniciar a partida.	
Observações:			

Caso de teste: CT3	Técnica: Teste funcional caixa preta manual	Status: Passou	Funcionalidade a ser testada: Coleta do lixo
Pré-condição: Jogador iniciar uma		Entrada:	

partida	
Resultado esperado: O jogador, utilizando o barco, ao colidir com o lixo deve aumentar sua pontuação.	
Resultado obtido: Ao colidir com algum lixo, o jogador tinha sua pontuação aumentada . O teste passou	
Observações: Foi encontrado um bug ao conseguir 400 pontos, onde o layout dos pontos teve uma quebra de linhas.	Passos: <ul style="list-style-type: none"> • Entrar no jogo • Iniciar partida • Colidir com algum lixo

Caso de teste: CT4	Técnica: Teste funcional caixa preta manual	Status: Passou	Funcionalidade a ser testada: Colisão com os animais
Pré-condição: O jogador inicia uma partida.	Entrada:		
Resultado esperado: O jogador, utilizando o barco, ao colidir com os peixes deve perder pontos.			
Resultado obtido: Ao colidir com os animais, o jogador perde pontos. Assim, o teste passou.	Passos: <ul style="list-style-type: none"> • Entrar no jogo • Iniciar partida • Colidir com algum animal 		
Observações:			

Caso de teste: CT5	Técnica: Teste funcional caixa preta manual	Status: Passou	Funcionalidade a ser testada: Colisão com os animais
Pré-condição: O jogador inicia uma	Entrada:		

partida.	
Resultado esperado: O jogador, utilizando o barco, ao colidir com o pato dourado, deve ganhar pontos de vida.	
Resultado obtido: Ao colidir com o pato dourado o jogador ganha pontos de vida. Assim, o teste passou.	
Observações:.	Passos: <ul style="list-style-type: none"> • Entrar no jogo • Iniciar partida • Colidir com o pato doura

Caso de teste: CT6	Técnica: Teste funcional caixa preta manual	Status: Passou	Funcionalidade a ser testada: Colisão com os animais
Pré-condição: O jogador inicia uma partida.	Entrada:		
Resultado esperado: O jogador, utilizando o barco, ao colidir com o pato dourado e com todas as vidas disponíveis, deve ser adicionado 100 pontos em sua pontuação.			
Resultado obtido: Ao colidir com o pato dourado e com todas as vidas disponíveis, o jogador ganha 100 pontos. Assim, o teste passou.			
Observações:.	Passos: <ul style="list-style-type: none"> • Entrar no jogo • Iniciar partida • Colidir com o pato doura • ter todas vidas disponíveis 		