

Os casos de testes a seguir são baseados nos requisitos funcionais do aplicativo.

Número do requisito	Descrição do requisito			
RF01	O jogo deve possuir um menu.			
Número do caso de teste	Descrição do caso de teste			
CT01	Acessar o menu do jogo			
Sequência	Ação	Resultado esperado	Evidência do resultado	Status
0101	Acessar o menu do jogo.	O menu do jogo deve ser apresentado.		

Número do requisito	Descrição do requisito			
RF02	O jogo deve abrir um quiz quando o personagem colide com uma molécula.			
Número do caso de teste	Descrição do caso de teste			
CT02	Abrir um quiz			
Sequência	Ação	Resultado esperado	Evidência do resultado	Status
0201	Colidir com uma molécula.	Um quiz deve ser aberto quando o personagem colidir com uma molécula.		

Número do requisito	Descrição do requisito			
RF03	O jogo deve possuir controle de vidas e energia do jogador.			
Número do caso de teste	Descrição do caso de teste			
CT03	Controlar vidas e energia do jogador			
Sequência	Ação	Resultado esperado	Evidência do resultado	Status
0301	Acertar a resposta de um quiz.	A vida e a energia do jogador devem ser mantidas.		
0302	Errar a resposta de um quiz	A energia do jogador deve ser diminuída em 20 por cento. Caso a energia seja igual a 20 por cento, o jogador deve perder uma vida e a energia volta a 100 por cento.		
0303	Zerar as vidas do jogador.	A tela de game over deve ser apresentada com as pontuações.		
0304	Pegar um elemento químico.	O jogador deve		
0305	Pegar um elemento de perigo.			

Número do requisito	Descrição do requisito			
RF04	O jogo deve possuir um ranking de melhores pontuações do jogador.			
Número do caso de teste	Descrição do caso de teste			
CT04	Visualizar ranking de melhores pontuações do jogador			
Sequência	Ação	Resultado esperado	Evidência do resultado	Status
0401	Acessar o ranking de melhores pontuações do jogador.	A cena com o ranking dos melhores resultados do jogador deve ser apresentada.		
0402	Visualizar as melhores pontuações do jogador.	As melhores pontuações do jogador deve ser apresentado.		

Número do requisito	Descrição do requisito			
RF05	O jogo deve possuir uma área voltada para informações sobre a química orgânica.			
Número do caso de teste	Descrição do caso de teste			
CT05	Acessar a área de estudos			
Sequência	Ação	Resultado esperado	Evidência do resultado	Status
0501	Acessar a área de estudos.	A cena contendo a área voltada para informações sobre a química orgânica deve ser apresentada.		

Número do requisito	Descrição do requisito			
RF06	O jogo deve possuir uma área voltada para informações sobre e hidrocarbonetos.			
Número do caso de teste	Descrição do caso de teste			
CT06	Acessar informações sobre carbonos e hidrocarbonetos.			
Sequência	Ação	Resultado esperado	Evidência do resultado	Status
0601	Acessar a área de estudos.	A cena contendo a área voltada para informações sobre a química orgânica deve ser apresentada.		
0602	Acessar as informações sobre hidrocarbonetos	A cena contendo a primeira parte com informações sobre hidrocarbonetos deve ser apresentada.		
0603	Navegar entre as cenas	A cena contendo a segunda parte com informações sobre hidrocarbonetos deve ser apresentada.		

Número do requisito	Descrição do requisito			
RF07	O jogo deve possuir uma área voltada para informações sobre alcanos.			
Número do caso de teste	Descrição do caso de teste			
CT07	Acessar informações sobre alcanos			
Sequência	Ação	Resultado esperado	Evidência do resultado	Status
0701	Acessar a área de estudos.	A cena contendo a área voltada para informações sobre a química orgânica deve ser apresentada.		
0702	Acessar as informações sobre alcanos.	A cena contendo as informações sobre alcanos deve ser apresentada.		

Número do requisito	Descrição do requisito			
RF08	O jogo deve possuir uma área voltada para informações sobre alcenos.			
Número do caso de teste	Descrição do caso de teste			
CT08	Acessar informações sobre alcenos			
Sequência	Ação	Resultado esperado	Evidência do resultado	Status
0801	Acessar a área de estudos.	A cena contendo a área voltada para informações sobre a química orgânica deve ser apresentada.		
0802	Acessar as informações sobre alcenos.	A cena contendo as informações sobre alcenos deve ser apresentada.		

Número do requisito	Descrição do requisito			
RF09	O jogo deve possuir uma área voltada para informações sobre alcinos.			
Número do caso de teste	Descrição do caso de teste			
CT09	Acessar informações sobre alcinos			
Sequência	Ação	Resultado esperado	Evidência do resultado	Status
0901	Acessar a área de estudos.	A cena contendo a área voltada para informações sobre a química orgânica deve ser apresentada.		
0902	Acessar as informações sobre alcinos.	A cena contendo as informações sobre alcinos deve ser apresentada.		

Número do requisito	Descrição do requisito			
RF10	O jogo deve fornecer a resposta correta.			
Número do caso de teste	Descrição do caso de teste			
CT10	Apresentar resposta correta.			
Sequência	Ação	Resultado esperado	Evidência do resultado	Status
1001	Colidir com uma molécula.	Um quiz deve ser aberto quando o personagem colidir com uma molécula.		
1002	Responder o quiz apresentado.	O jogo deve apresentar a resposta correta.		

Número do requisito	Descrição do requisito			
RF11	O jogo deve possuir um sistema de conquistas.			
Número do caso de teste	Descrição do caso de teste			
CT11	Manter uma conquista			
Sequência	Ação	Resultado esperado	Evidência do resultado	Status
1101	Acessar a tela de conquistas através do ícone.	A tela com as conquistas do jogo deve ser apresentada.		
1102	Obter uma conquistas.	A conquista deve ser obtida aumentando a quantidade de moedas de acordo com o valor da conquista.		

Número do requisito	Descrição do requisito			
RF12	O jogo deve possuir uma moeda que será recebida de acordo com a pontuação e a conclusão de conquistas.			
Número do caso de teste	Descrição do caso de teste			
CT12	Manter moedas			
Sequência	Ação	Resultado esperado	Evidência do resultado	Status
1201	Visualizar total de moedas	O jogo deve apresentar a quantidade total de moedas que o jogador possui.		
1202	Acertar um quiz.	O jogo deve aumentar a		

		quantidade de moedas do jogador.		
1203	Obter uma conquistas.	O jogo deve aumentar a quantidade de moedas do jogador.		

Número do requisito	Descrição do requisito			
RF13	O jogo deve permitir a compra de novos cenários e personagens com as moedas do jogo.			
Número do caso de teste	Descrição do caso de teste			
CT13	Manter cenários e personagens			
Sequência	Ação	Resultado esperado	Evidência do resultado	Status
1301	Acessar a loja através do ícone.	A tela de loja deve ser apresentada.		
1302	Visualizar os cenários.	Os cenários devem ser apresentados.		
1303	Visualizar os personagens.	Os personagens devem ser apresentados.		
1304	Comprar um cenário.	O cenário deve ficar disponível para jogador. O valor total de moedas do jogador deve ser decrementado.		
1305	Comprar um personagem	O personagem deve ficar disponível para o jogador. O valor total de moedas do jogador deve ser decrementado.		