**Lista de casos de teste:**

Desktop com controlo no PC

* Verificar se perante input das teclas ‘A’ e ‘D’, o player se move corretamente (na direção e distância certas).
* Verificar se perante input da tecla ‘W’, o player salta.

Desktop com controlo em Android

* Verificar se com a inclinação para a esquerda/direita do telemóvel o player se move na direção certa e distância apropriada.
* Verificar se carregando no botão destinado a jump, o player salta.
* Verificar se ao colecionar um boost, é recebido um aviso no ecrã do telemóvel com o tipo do respetido boost, enquanto este durar.

Elementos do jogo

* Verificar a criação de objetos no jogo.
* Verificar o carregamento de sprites.

Lógica de jogo

* Verificar se ultrapassada uma plataforma, o player cai.
* Verificar se, depois de começar a cair, se encontrar uma plataforma ao longo do percurso da queda, não morre, e permanece nessa plataforma.
* Verificar se, depois de começar a cair, não encontrar nenhuma outra plataforma onde pousar, perde e volta ao início do nível.
* Verificar se a recolha de boosts é feita corretamente.
* Verificar se passado o tempo suficiente, o efeito do boost desaparece.
* Verificar se a recolha de um boost for feita tendo um outro boost previamente, o último boost a ser recolhido é o que fica.
* Verificar se o comportamento do player se altera perante a recolha de cada boost, de acordo com o seu tipo.
* Verificar se a colisão entre o player e obstacles move-o, podendo inclusive fazê-lo cair da plataforma.
* Verificar o movimento adequado das plataformas móveis.
* Verificar o movimento adequado dos obstáculos
* Verificar a atualização do valor no termómetro (contagem até ao fim) a cada subida/descida do player.
* Verificar a mudança de aspeto do jogo com a mudança de nível, bem como algum tipo de notificação indicativa.
* Verificar se são dadas notificações aquando a mudança de nível.