

Cenários de Testes

ID do Caso	Título	Passos	Resultado Esperado
CT01	Começar o jogo	1. Iniciar o jogo. 2. Clicar no botão "Começar".	1. O usuário deve ser redirecionado para a tela de "Seleção de Níveis".
CT02	Sair do jogo	1. Iniciar o jogo. 2. Clicar no botão "Sair do Jogo".	1. O jogo deve ser fechado corretamente.
CT03	Verificar elementos visuais na tela inicial	1. Iniciar o jogo. 2. Observar se todos os elementos visuais estão carregando corretamente.	1. Todos os elementos visuais devem aparecer sem falhas, sobreposições ou artefatos visuais.
CT04	Selecionar um nível	1. Clicar no botão "Começar". 2. Selecionar um nível jogável.	1. O nível selecionado deve iniciar conforme esperado.
CT05	Selecionar um nível bloqueado	1. Clicar no botão "Começar". 2. Tentar selecionar um nível bloqueado.	1. O nível bloqueado não deve iniciar e deve exibir uma mensagem indicando que o nível está bloqueado.
CT06	Completar um nível	1. Selecionar um nível. 2. Completar o nível com sucesso.	1. O jogo deve exibir uma tela informando que o nível foi completado e permitir

			a progressão para o próximo nível.
CT07	Falhar em um nível	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selecionar um nível. 2. Não conseguir completar o nível. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. O jogo deve exibir uma mensagem de falha e oferecer as opções de tentar novamente ou voltar à seleção de níveis.
CT08	Pausar o jogo durante uma partida	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selecionar um nível. 2. Pausar o jogo durante a partida. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. O jogo deve parar temporariamente e exibir a tela de pausa com opções de "Reiniciar", "Voltar ao Menu", ou "Continuar".
CT09	Reiniciar o jogo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selecionar um nível. 2. Clicar no botão "Reiniciar". 	<ol style="list-style-type: none"> 1. O nível atual deve ser reiniciado e o progresso deve ser resetado.
CT10	Progressão do jogo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fechar o jogo durante o progresso de um nível. 2. Reabrir o jogo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. O jogo deve carregar automaticamente o progresso salvo e permitir que o jogador continue de onde parou.
CT11	Executar o jogo em diversos dispositivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Abrir o jogo em diferentes dispositivos (tablet, mobile). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. O jogo deve ser executado corretamente em todos os dispositivos, sem erros de interface e jogabilidade.