

Caso de teste: Login do jogador	Técnica: Teste funcional caixa preta	Status: A executar	Funcionalidade a ser testada: RF01- Realizar login
Pré-condição: O jogador já deve estar cadastrado.		Entrada: Usuário insere login e senha.	
Resultado esperado: Sistema valida as credenciais. Tela inicial é exibida.			
Resultado obtido:		Passos: 1. Abrir o jogo. 2. Clicar em fazer login. 3. Digitar usuário e senha corretos. 4. Confirmar.	
Observações:			

Caso de teste: Movimento da Caipora	Técnica: Teste funcional caixa preta	Status: A executar	Funcionalidade a ser testada: RF02 – Movimentar a Caipora
Pré-condição: Jogador logado e jogo iniciado.		Entrada: Pressionar teclas de direção (↑↓←→ ou WASD).	
Resultado esperado: A Caipora se desloca na direção correspondente. Não ultrapassa a borda da tela.			
Resultado obtido:		Passos: 1. Iniciar partida. 2. Pressionar cada tecla de direção. 3. Observar comportamento nas bordas.	
Observações:			

--	--

Caso de teste: Colisão com caçadores	Técnica: Teste funcional caixa preta	Status: A executar	Funcionalidade a ser testada: RF03- Expulsar caçadores
Pré-condição: Jogador logado; caçadores ativos no cenário.		Entrada: Mover a Caipora até encostar em um caçador.	
Resultado esperado: Sistema detecta colisão. Caçador é removido. Pontuação é incrementada.			
Resultado obtido:		Passos: 1. Iniciar partida. 2. Aproximar a Caipora de um caçador. 3. Observar se ele desaparece e se a pontuação aumenta.	
Observações:			

Caso de teste: Proteção de animais	Técnica: Teste funcional caixa preta	Status: A executar	Funcionalidade a ser testada: RF04- Proteger animais
Pré-condição: Animais e caçadores gerados no cenário.		Entrada: Não interferir, permitindo que o caçador alcance o animal.	
Resultado esperado: Sistema detecta contato. Pontos do jogador diminuem.			
Resultado obtido:		Passos: 1. Iniciar partida. 2. Deixar um caçador chegar até um animal. 3. Observar se ocorre perda de pontos.	
Observações:			