

Plano de teste - Jogo: Caipora Guardiã da Floresta

Objetivo dos teste

Garantir que todas as funcionalidades do jogo *Guardiã da Floresta* funcionem de forma adequada, assegurando jogabilidade estável, identificação precisa de colisões, registro de pontuação, armazenamento de dados do jogador e conformidade com o tema da ODS 15 (Vida Terrestre).

Também verificar a experiência do usuário, desempenho mínimo (30 FPS) e integridade dos arquivos salvos.

Abordagens de testes utilizados

Teste funcional	Validar se cada requisito funcional (RF) é executado como especificado (login, movimento, expulsão de caçadores, etc.).
Teste de usabilidade	Avaliar clareza dos menus, textos e facilidade de entendimento.
Teste de desempenho	Medir taxa de quadros (FPS) e tempo de resposta.
Teste de persistência	Verificar se os dados de login e pontuação são corretamente salvos e recuperados.
Teste de regressão	Refazer testes após alterações para garantir que novas versões não quebrem funções existentes.

Escopo dos testes

ID	Funcionalidades	Objetivo do teste	Método de teste
T01	Login de jogador	Confirmar que o usuário consegue entrar com as credenciais válidas	Teste manual inserindo dados corretos e incorretos
T02	Movimento da caipora	Verificar deslocamento nas quatro direções e bloqueio nas bordas	Teste manual usando teclas de movimento
T03	Colisão com jogadores	Validar que a colisão remove o caçador e soma pontos	Teste manual simulando colisões repetidas
T04	Proteção de animais	Verificar perda de pontos quando caçador alcança animal	Teste manual aproximando caçador de animal
T05	Exibição de pontuação	Garantir que pontuação é atualizada em tempo real	Observação visual durante a partida
T06	Salvamento de dados	Checar se login e pontuação são gravados em arquivo <code>.json</code>	Verificar arquivo após encerrar a partida
T07	Desempenho	Confirmar FPS mínimo de 30 durante gameplay	Ferramenta de medição ou monitor interno do Pygame

Fora do Escopo

ID	Funcionalidades	Objetivo do teste	Método de teste
F01	Compatibilidade com dispositivos móveis	Jogo é planejado apenas para desktop	Não aplicável
F02	Integração com plataformas online	Não há publicação em plataformas externas neste projeto	Não aplicável
F03	Multiplayer online	Jogo é exclusivamente single-player	Não aplicável

Planejamento e Realização dos Testes

Preparação do Ambiente: Instalação do Python 3.x e Pygame em máquina de teste.

Execução:

Criar usuários de teste (login válido e inválido).

Executar cada caso de teste T01–T07.

Registrar resultado (Passou/Falhou), observações e evidências (prints ou logs).

Responsáveis: Clara Leal e Shamyra Carvalho.

Ferramentas: Python, Pygame, editor de código (VSCode), planilha de gerenciamento de testes.

Conclusão

A execução do plano de teste assegurará que o jogo *Guardiã da Floresta* atenda aos requisitos funcionais e não funcionais definidos.

Eventuais falhas identificadas serão documentadas e corrigidas antes da entrega final, garantindo uma experiência estável e de acordo com o objetivo da ODS 15.