



# **AS AVENTURAS DE ADA E TURING**

## **ROTEIRO DE TESTES**

**1 / 6**

Data: 29/11/2017

**As Aventuras de Ada e Turing**  
**Roteiro de Teste**



## 1. Objetivos

- O objetivo deste documento é registrar o Roteiro para as atividades a serem realizadas, com o intuito de cobrir todo o planejamento dos casos de teste elaborados
- O Roteiro de Testes poderá ser utilizado para o atendimento de rotina de teste de usabilidade

## 2. Identificação do Cenário e Casos de Teste

CENÁRIO	CASO DE TESTE		DESCRIÇÃO
	CÓDIGO	AÇÃO	
Realização de todas as fases d'As Aventuras de Ada e Turing	CT01	Realizar cadastro	O jogo permite que o usuário faça o cadastro, para, caso necessário, retomar o jogo do ponto onde parar.
	CT02	Realizar o tutorial das setas	O jogo oferece treinamento para a utilização de seus comandos.
	CT03	Realizar o tutorial da bicicleta	O jogo oferece treinamento na utilização do novo comando que representa repetição.
	CT04	Ir até a até a escola (segunda fase)	O jogador deve se deslocar da primeira fase (casa) até a segunda fase (escola).
	CT05	Organizar os materiais escolares	O jogador deve coletar todos os materiais espalhados pela sala de uma única vez.
	CT06	Ir até o até o restaurante (terceira fase)	O jogador deve se deslocar da segunda fase (escola) até a terceira fase (restaurante).
	CT07	Ajudar o cozinheiro a preparar uma receita	O jogador deve preparar uma receita em três passos e na ordem definida.
	CT08	Ir até a casa (primeira fase e conclusão)	O jogador deve se deslocar da terceira fase (restaurante) de volta para a primeira fase/conclusão (casa).

## 3. Identificação dos Casos e Passos para Teste

IDENTIFICAÇÃO DO SISTEMA PARA APLICAÇÃO DO(S) TESTE(S)	
CASO DE TESTE	CT01 Realizar cadastro
DESCRIÇÃO DO TESTE	O jogo permite que o usuário faça o cadastro, para, caso necessário, retomar o jogo do ponto onde parar.
PRÉ-CONDIÇÃO	Acessar o jogo



<b>Passos</b>	<b>Fluxo</b>
V01	O jogo apresenta a tela inicial de menu.
P01	O jogador seleciona "Novo Jogo".
V02	O jogo apresenta a tela de seleção do personagem.
P02	O jogador seleciona o personagem.
V03	O jogo apresenta a mini-biografia do personagem.
P03	O jogador seleciona o botão "Continuar".
V04	O jogo apresenta a tela de cadastro.
P04	O jogador informa um nome para salvar, seleciona o botão "Concluir" e "Continuar".

<b>IDENTIFICAÇÃO DO SISTEMA PARA APLICAÇÃO DO(S) TESTE(S)</b>	
<b>CASO DE TESTE</b>	CT02 Realizar o tutorial das setas
<b>DESCRIÇÃO DO TESTE</b>	O jogo oferece treinamento para a utilização de seus comandos.
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>	Realizar cadastro ou acessar cadastro já existente

<b>Passos</b>	<b>Fluxo</b>
V01	O jogo apresenta a casa (primeira fase) e a primeira orientação da mãe.
V02	O jogo apresenta a primeira instrução através da fala da mãe.
P01	O jogador lê a orientação da mãe e arrasta a seta para a direita para o retângulo laranja.
V03	O jogo apresenta a orientação da mãe.
P02	O jogador lê a orientação da mãe e arrasta a seta para a direita para o retângulo laranja.
V04	O jogo apresenta a orientação da mãe e o botão "Play".
P03	O jogador lê a orientação da mãe e aperta o botão "Play".
V05	O jogo apresenta as orientações da mãe
P04	O jogador lê as orientações da mãe e arrasta duas setas da direita para o retângulo laranja e aperta o botão "Play".
V06	O jogo apresenta os parabéns da mãe.
P05	O jogador lê a orientação da mãe e arrasta duas setas para a esquerda e três setas para cima para o retângulo laranja e aperta o botão "Play".
V07	O jogo apresenta os parabéns da mãe.
P06	O jogador lê a orientação da mãe e arrasta quatro setas da direita para o retângulo laranja e aperta o botão "Play".
V08	O jogo apresenta os parabéns da mãe.
P07	O jogador lê os parabéns da mãe.

<b>IDENTIFICAÇÃO DO SISTEMA PARA APLICAÇÃO DO(S) TESTE(S)</b>	
<b>CASO DE TESTE</b>	CT03 Realizar o tutorial da bicicleta



# AS AVENTURAS DE ADA E TURING

4 / 6

## ROTEIRO DE TESTES

Data: 29/11/2017

<b>DESCRIÇÃO DO TESTE</b>	O jogo oferece treinamento na utilização do novo comando que representa repetição.
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>	Realizar o tutorial das setas

Passos	Fluxo
V01	O jogo apresenta a orientação da mãe.
P01	O jogador lê a orientação e arrasta uma seta para a direita para o retângulo laranja.
V02	O jogo apresenta outra orientação da mãe.
P02	O jogador lê a orientação da mãe e gira a roda duas vezes.
V03	O jogo apresenta a orientação da mãe.
P03	O jogador lê a orientação da mãe e arrasta a seta para cima para o retângulo laranja.
V04	O jogo apresenta a orientação da mãe.
P04	O jogador lê a orientação da mãe e gira a roda três vezes.
V05	O jogo apresenta a orientação da mãe.
P05	O jogador lê a orientação da mãe e aperta o botão "Play".
V06	O jogo apresenta a orientação da mãe.
P06	O jogador lê a orientação da mãe e arrasta uma seta para a direita para o retângulo laranja, gira a roda 7 vezes e aperta o botão "Play".
V07	O jogo apresenta a tela de <i>feedback</i> .
P07	O jogador clica no botão de "Continuar".

IDENTIFICAÇÃO DO SISTEMA PARA APLICAÇÃO DO(S) TESTE(S)	
<b>CASO DE TESTE</b>	CT04 Ir até a escola (segunda fase)
<b>DESCRIÇÃO DO TESTE</b>	O jogador deve se deslocar da primeira fase (casa) até a segunda fase (escola).
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>	Sair da casa

Passos	Fluxo
V01	O jogo apresenta as orientações da mãe.
P01	O jogador lê as orientações da mãe.
V02	O jogo apresenta o irmão/irmã e a mensagem de desafio.
P02	O jogador lê a mensagem do irmão/irmã.
V03	O jogo apresenta a orientação da mãe.
V04	O jogo apresenta o jogador saindo da casa para o mapa.
V05	O jogo apresenta a tela do mapa.
P03	O jogador deve arrastar uma seta para a direita para o retângulo laranja e girar a roda duas vezes, arrastar uma seta para baixo para o retângulo laranja e girar a roda duas vezes, arrastar uma seta para a direita para o retângulo laranja e girar a roda duas vezes e apertar o botão "Play".



IDENTIFICAÇÃO DO SISTEMA PARA APLICAÇÃO DO(S) TESTE(S)	
<b>CASO DE TESTE</b>	CT05 Organizar os materiais escolares
<b>DESCRIÇÃO DO TESTE</b>	O jogador deve coletar todos os materiais espalhados pela sala de uma única vez.
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>	Ir até a escola

Passos	Fluxo
V01	O jogo apresenta a fala do professor fora da escola.
P01	O jogador lê a fala do professor.
V02	O jogo apresenta o interior da escola e a fala do irmão/irmã.
P02	O jogador lê a fala do irmão/irmã.
V03	O jogo apresenta o irmão/irmã saindo da escola.
V04	O jogo apresenta as orientações do professor.
P03	O jogador lê as orientações do professor.
P04	O jogador arrasta uma seta para baixo para o retângulo laranja e gira a roda duas vezes, uma seta para a direita para o retângulo laranja e gira a roda nove vezes, seta para cima e gira a roda quatro vezes, seta para a esquerda e gira a roda oito vezes, seta para cima e gira a roda duas vezes, seta para a esquerda e gira a roda duas vezes e aperta o botão "Play".
V05	O jogo apresenta a tela de <i>feedback</i> .
P05	O jogador aperta o botão "Continuar".

IDENTIFICAÇÃO DO SISTEMA PARA APLICAÇÃO DO(S) TESTE(S)	
<b>CASO DE TESTE</b>	CT06 Ir até o restaurante (terceira fase)
<b>DESCRIÇÃO DO TESTE</b>	O jogador deve se deslocar da segunda fase (escola) até a terceira fase (restaurante).
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>	Organizar os materiais escolares

Passos	Fluxo
V01	O jogo apresenta as orientações do professor.
P01	O jogador lê as instruções do professor e arrasta uma seta para a direita, uma seta para baixo e gira a roda seis vezes, uma seta para a direita e gira a roda oito vezes, e aperta o botão "Play".
V02	O jogo apresenta o mapa.
P02	O jogador arrasta uma seta para baixo e gira a roda três vezes, uma seta para a esquerda e uma seta para baixo para o retângulo laranja e aperta o botão "Play".

IDENTIFICAÇÃO DO SISTEMA PARA APLICAÇÃO DO(S) TESTE(S)	
<b>CASO DE TESTE</b>	CT07 Ajudar o cozinheiro a preparar uma receita
<b>DESCRIÇÃO DO TESTE</b>	O jogador deve preparar uma receita em três passos e em ordem.

**PRÉ-CONDIÇÃO**

Ir até o restaurante

<b>Passos</b>	<b>Fluxo</b>
V01	O jogo apresenta a fala do cozinheiro fora do restaurante.
P01	O jogador lê a fala do cozinheiro.
V02	O jogo apresenta o interior da escola e a fala do irmão/irmã.
P02	O jogador lê a fala do irmão/irmã.
V03	O jogo apresenta as orientações do cozinheiro.
P03	O jogador lê as orientações do cozinheiro.
P04	O jogador arrasta para o retângulo laranja uma seta da esquerda e gira a roda oito vezes, uma seta para cima e gira a roda cinco vezes, uma seta para direita e gira a roda sete vezes, uma seta para baixo e gira a roda três vezes, uma seta para a esquerda e gira a roda três vezes e aperta o botão de "Play".
V04	O jogo apresenta as orientações do cozinheiro.
P05	O jogador lê as orientações do cozinheiro.
P06	O jogador arrasta para o retângulo laranja uma seta para direita e gira a roda duas vezes, uma seta para cima e gira a roda cinco vezes, uma seta para esquerda e gira a roda seis vezes, uma seta para baixo e gira a roda seis vezes, uma seta para direita e gira a roda seis vezes, uma seta para esquerda e gira a roda três vezes, uma seta para cima e aperta o botão de "Play".
V04	O jogo apresenta a tela de <i>feedback</i> .
P05	O jogador aperta o botão "Continuar".

**IDENTIFICAÇÃO DO SISTEMA PARA APLICAÇÃO DO(S) TESTE(S)****CASO DE TESTE**

CT08 Ir até a casa (primeira fase e conclusão)

**DESCRIÇÃO DO TESTE**

O jogador deve se deslocar da terceira fase (restaurante) até a conclusão (casa).

**PRÉ-CONDIÇÃO**

Ajudar o cozinheiro a preparar uma receita

<b>Passos</b>	<b>Fluxo</b>
V01	O jogo apresenta as orientações do professor.
P01	O jogador lê as orientações do professor.
P02	O jogador arrasta para o retângulo laranja uma seta para esquerda e gira a roda cinco vezes e aperta o botão de "Play".
V02	O jogo apresenta o mapa.
P03	O jogador arrasta uma seta para esquerda e gira a roda quatro vezes, uma seta para cima e gira a roda cinco vezes e aperta o botão de "Play".