



NDA

Plano de Teste para **Projeto "Nome Do Jogo"**

Produzido por Janielle Fratta

Visão geral

Este documento descreve os procedimentos que serão utilizados no teste da integração de 3 novas habilidades (skills) na nova versão disponível do "Nome Do Jogo".

Os testes que serão realizados são Regressivo e Exploratório nas sessões Objetivos e Escopo.

Objetivos

1. Identificar a integração de 3 novas skills no projeto já existente.
2. Identificar se os cooldowns, requisitos de uso e mecânicas estão sendo aplicadas e funcionando corretamente.
3. Criar o Switch de Teste contendo os casos de testes a serem executados pelo setor de Qualidade.
4. Recomendação e descrição de Reporte de Bugs a serem empregadas.

Todos os bugs encontrados estão descritos no documento 'Reporte de Bugs'. Os resultados da execução dos testes serão enviados no documento 'Relatório Final'.

Escopo

Os componentes e funções a serem testados:

1. Cooldown das Skills 'Skill Name 3', 'Skill Name 1' e 'Skill Name 2';
2. Efeito, Tipo de Preview e Custo de cada uma das 3 Skills;
3. Interação das 3 Skills com NPC, Objetos, Inimigos;
4. Utilização das Skills simultaneamente e freneticamente;

Plano de Teste e Estratégia

Teste Exploratório

O teste exploratório é um teste poderoso e abrangente, testadores projetam e executam testes dinâmicos com base em seu conhecimento e na exploração do produto a ser testado. Identificando assim situações conflitantes ou bugs (falhas) no produto.

Teste de Regressão

O teste de regressão é um teste onde testadores garantem que o que foi recém implementado está funcionando corretamente com o que já estava funcionando anteriormente.

Reporte de Bug

Relatórios de bugs são criados para fornecer à equipe de desenvolvimento informações sobre os defeitos descobertos.

A Severidade pode ser classificada em quatro categorias:

1. **Urgent:** são defeitos críticos no produto que interrompem o fluxo do jogo e nenhum teste pode ser realizado após a sua ocorrência. Também se aplica a falhas de perda de dados que trazem resultados inconsistentes.
2. **High:** são defeitos graves que também causam falha total ou parcial do produto, mas existem algumas alternativas que permitem que o teste possa continuar.
3. **Normal:** são defeitos mais simples não resultam em falhas, mas fazem com que o produto apresente erros, resultados incompletos ou inconsistentes.
4. **Low:** são defeitos triviais são pequenos erros que não afetam a funcionalidade tais como erros de digitação, gramatical, descentralização, etc.

O reporte de um bug deve conter as seguintes informações, conforme descrição:

- **Título**, com uma breve descrição do problema.
- **Prioridade**, informa a severidade do problema de acordo com uma das 4 categorias.
- **Descrição do Problema**, descrição detalhada de como o problema aconteceu.
- **Passos para Reproduzir**, passo a passo para a reprodução do problema.
- **Resultado esperado**, descrição de como o produto deve se comportar de acordo com as especificações.
- **Resultado obtido**, descrição resumida do problema.
- **Evidências**, informação adicional sobre o problema adicionando um arquivo de vídeo ou screenshots.

A estimativa de entrega do plano de teste é de 2 horas.

Critério de Qualidade

O produto deve operar de acordo com os requisitos e as especificações funcionais.

O produto não deve conter defeitos críticos e bloqueadores na versão final do projeto.

Recursos

- **Ferramentas:**

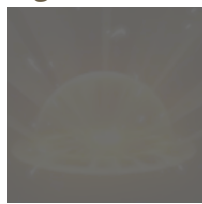
| Nome do Processo | Ferramenta |
|-----------------------------|-------------------------------|
| Rodar o jogo "Nome Do Jogo" | Computador com Placa de Vídeo |
| Captura de Evidência | OBS, Bandicam, Lightshot |
| Comunicação | Discord |
| Forçar cliques simultâneos | Auto Clicker 3.0 |
| Contabilizar o tempo | Cronômetro Online |

- **Ambiente de Teste:**

| | |
|------------------------------|---|
| Build para rodar os Testes | Build Version: 0.0.X |
| Arquivo para Rodar os Testes | Run.bat |
| Usuário para rodar os testes | <ul style="list-style-type: none">• "Fake-admin;12343"• "Fake-admin;12347" |

Casos de Teste (Suíte de Teste)


| ID | TÍTULO CT | DESCRIÇÃO | STEPS | RESULTADO ESPERADO | STATUS |
|----|-----------|-----------|-------|--------------------|--------|
|----|-----------|-----------|-------|--------------------|--------|


| | | | | | |
|------|--|---|---|---|---------|
| CT01 | 'Skill Name 1' Equipar na Barra de Habilidades | Verificar se é possível equipar a Nature 's Embrace Skill na barra de Habilidade. | <ul style="list-style-type: none"> • Abrir a tela 'Skillbook'. • Clicar e arrastar a skill para a barra de habilidades. | A 'Skill Name 1' Skill deve ficar disponível para o jogador na aba da barra de habilidades que ele escolheu. | Pr... ▾ |
| CT02 | 'Skill Name 1' cooldown | Testar se o cooldown está contando corretamente | <ul style="list-style-type: none"> • Usar a skill; • Verificar se a contagem regressiva é iniciada a partir de 15 segundos. | Assim que a contagem finalizar depois de 15 segundos a skill deve ser mostrada disponível para uso novamente para o jogador. | Pr... ▾ |
| CT03 | 'Skill Name 1' Efeito | Testar se o Efeito de cura está funcionando corretamente | <ul style="list-style-type: none"> • Usar a skill; • Personagem deve estar dentro do Preview da skill; • Verificar se a barra de vida e o valor de vida do personagem é acrescida. | Enquanto o personagem do jogador estiver dentro da área da skill a cura deve corresponder: <ul style="list-style-type: none"> • 100 pontos de vida a cada 1,5 segundo durante 10 segundos. | Pr... ▾ |
| CT04 | 'Skill Name 1' Preview | Testar se o preview da skill. | <ul style="list-style-type: none"> • Usar a skill; • Verificar qual é o tipo de Preview da skill. | O Preview do 'Skill Name 1' deve ser uma Área circular. | Pr... ▾ |
| CT05 | 'Skill Name 1' Animação | Testar se ao usar a skill a animação está tocando corretamente. | <ul style="list-style-type: none"> • Usar a skill; • Verifique se a animação está tocando corretamente. | A animação do 'Skill Name 1' deve ser uma área circular em verde transparente com pequenas folhas dentro da área. | Pr... ▾ |
| CT06 | 'Skill Name 1' Ícone | Testar se o ícone da skill é o mesmo da referência. | <ul style="list-style-type: none"> • Observar para o ícone na barra de habilidades. • Observar para o ícone na tela 'Skillbook'. | O Ícone deve ser igual a seguinte referência:  | Pr... ▾ |
| CT07 | 'Skill Name 1' Nome e Descrição | Verifique se o nome da Skill e sua descrição é o mesmo da referência. | <ul style="list-style-type: none"> • Colocar o mouse em cima da Skill na barra de habilidades. • Observar nome e | <p>O nome da Skill deve ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 'Skill Name 1' <p>A descrição da Skill deve conter:</p> | Pr... ▾ |



| | | | | | |
|------|--|--|---|---|---------|
| | | | descrição. • Abrir a tela 'Skillbook'. • Observar nome e descrição. | • Description Here. | |
| CT08 | 'Skill Name 1' sobreposição de skill | Testar utilizar outra skill na área da skill do 'Skill Name 1'. | • Usar a skill 'Skill Name 1' e usar outra skill na mesma área de animação; | Deve ser possível utilizar outra skill na área de cura sem que haja travamentos. | Pr... ▾ |
| CT09 | 'Skill Name 2' Equipar na Barra de Habilidades | Verificar se é possível equipar a 'Skill Name 2' Skill na barra de Habilidade. | • Abrir a tela 'Skillbook'. • Clicar e arrastar a skill para a barra de habilidades. | A 'Skill Name 2' Skill deve ficar disponível para o jogador na aba da barra de habilidades que ele escolheu. | Pr... ▾ |
| CT10 | 'Skill Name 2' cooldown | Testar se o cooldown está contando corretamente | • Usar a skill; • Verificar se a contagem regressiva é iniciada a partir de 20 segundos. | Assim que a contagem finalizar depois de 20 segundos a skill deve ser mostrada disponível para uso novamente para o jogador. | Pr... ▾ |
| CT11 | 'Skill Name 2' Efeito | Testar se o Efeito de cura está funcionando corretamente | • Usar a skill; • Personagem deve estar dentro do Preview da skill; • Verificar se a barra de vida e o valor de vida do personagem é acrescida. | Enquanto o personagem do jogador estiver dentro da área da skill a cura deve corresponder: • Curar o personagem com 15 pontos de vida por 5 vezes. | Pr... ▾ |
| CT12 | 'Skill Name 2' Preview | Testar se o preview da skill. | • Usar a skill; • Verificar qual é o tipo de Preview da skill. | O Preview do 'Skill Name 2' deve ser uma Área circular. | Pr... ▾ |
| CT13 | 'Skill Name 2' Animação | Testar se ao usar a skill a animação está tocando corretamente. | • Usar a skill; • Verifique se a animação está tocando corretamente. | A animação do 'Skill Name 2' deve ser uma área circular dourada com um círculo de luzes arroxeadas ao centro. | Pr... ▾ |
| CT14 | 'Skill Name 2' Ícone | Testar se o ícone da skill é o mesmo da | • Observar para o ícone na barra de | O Ícone deve ser igual a seguinte referência: | Pr... ▾ |



| | | | | | |
|------|---|--|--|--|---------|
| | | referência. | habilidades. • Observar para o ícone na tela 'Skillbook'. |  | |
| CT15 | 'Skill Name 2' Nome e Descrição | Verifique se o nome da Skill e sua descrição é o mesmo da referência. | <ul style="list-style-type: none"> • Colocar o mouse em cima da Skill na barra de habilidades. • Observar nome e descrição. • Abrir a tela 'Skillbook'. • Observar nome e descrição. | <p>O nome da Skill deve ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 'Skill Name 2' <p>A descrição da Skill deve conter:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Description Here. | Pr... ▾ |
| CT16 | 'Skill Name 3' Equipar na Barra de Habilidades | Verificar se é possível equipar a 'Skill Name 3' Skill na barra de Habilidade. | <ul style="list-style-type: none"> • Abrir a tela 'Skillbook'. • Clicar e arrastar a skill para a barra de habilidades. | A 'Skill Name 3' Skill deve ficar disponível para o jogador na aba da barra de habilidades que ele escolheu. | Pr... ▾ |
| CT17 | 'Skill Name 3' cooldown | Testar se o cooldown está contando corretamente | <ul style="list-style-type: none"> • Usar a skill; • Verificar se a contagem regressiva é iniciada a partir de 10 segundos. | Assim que a contagem finalizar depois de 10 segundos a skill deve ser mostrada disponível para uso novamente para o jogador. | Pr... ▾ |
| CT18 | 'Skill Name 3' Efeito | Testar se o Efeito de dano está funcionando corretamente | <ul style="list-style-type: none"> • Usar a skill; • Verificar se o dano é descontado da barra de vida do inimigo. | <p>Quando o personagem utilizar essa skill no inimigo o dano deve corresponder:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 90 de dano no alvo atingido e mais 28 de dano por 12 segundos. | Pr... ▾ |
| CT19 | 'Skill Name 3' Preview | Testar se o preview da skill. | <ul style="list-style-type: none"> • Usar a skill; • Verificar qual é o tipo de Preview da skill. | O 'Skill Name 3' deve ser em Mira (crosshair). | Pr... ▾ |
| CT20 | 'Skill Name 3' Animação | Testar se ao usar a skill a animação está tocando corretamente. | <ul style="list-style-type: none"> • Usar a skill; • Verifique se a animação está tocando | Projétil vermelho redondo deve sair da mão do personagem ao atingir o inimigo deve haver uma | Pr... ▾ |

| | | | | | |
|------|--|---|--|---|---------|
| | | | corretamente. | pequena explosão. | |
| CT21 | 'Skill Name 3' Ícone | Testar se o ícone da skill é o mesmo da referência. | <ul style="list-style-type: none"> • Observar para o ícone na barra de habilidades. • Observar para o ícone na tela 'Skillbook'. | <p>O ícone deve ser igual a seguinte referência:</p>  | Pr... ▾ |
| CT22 | 'Skill Name 3' Nome e Descrição | Verifique se o nome da Skill e sua descrição é o mesmo da referência. | <ul style="list-style-type: none"> • Colocar o mouse em cima da Skill na barra de habilidades. • Observar nome e descrição. • Abrir a tela 'Skillbook'. • Observar nome e descrição. | <p>O nome da Skill deve ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 'Skill Name 3'. <p>A descrição da Skill deve conter:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Description Here. | Pr... ▾ |
| CT23 | Skills na barra de habilidades sem cast quando clicado com o mouse | Verificar se quando clicado em cima de uma skill que está na barra de habilidade a mesma não pode ter cast. | <ul style="list-style-type: none"> • Colocar o mouse em cima da Skill na barra de habilidades. • Clicar nas habilidades na barra de habilidades. | Nenhuma Skill deve sofrer ação de 'Cast' quando for clicado pelo mouse através da barra de habilidades. | Pr... ▾ |
| CT24 | Forçar cliques simultâneos | Verificar o comportamento das skills durante a ação de vários cliques. | <ul style="list-style-type: none"> • Colocar o mouse em cima de uma skill na barra de habilidades. • Ligar a ferramenta Auto Clicker 3.0 | A skill que está recebendo vários cliques no mesmo segundo deve acontecer o 'cast' uma única vez. | Pr... ▾ |