



NDA

Reporte de Bugs

Produzido por Janielle Fratta

Título: Personagem preso a um objeto após usar uma Skill

Prioridade: **Urgent**

Descrição: Ao utilizar a skill 'Skill Name 1' na frente de um baú na área indicada na imagem do mapa cooldown ficou travado e o personagem ficou preso ao baú e não é possível utilizar mais nenhuma skill.

Notas: Erro apresentado no Log.

2024-05-31 13:38:51.283 -03:00 [ERR] [Error][UnityCaptured] NullReferenceException: Object reference not set to an instance of an object

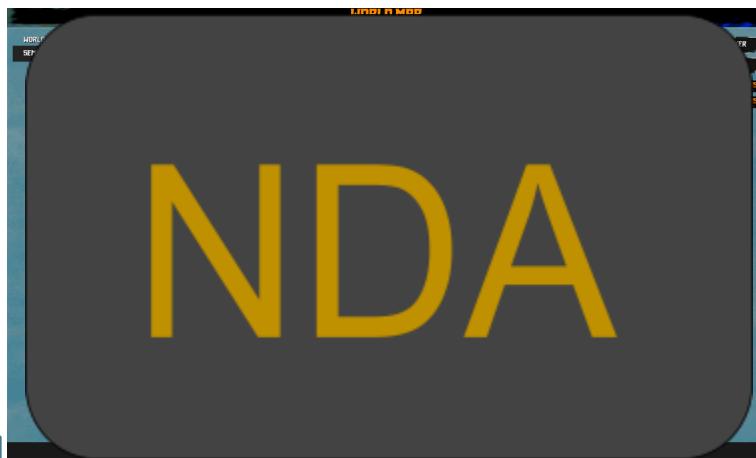
O bug ocorre com 100% de frequência.

Passo a Passo:

- Abra a buildVersion: 0.0.X;
- Vá até o local indicado na imagem do mapa;
- Pare na frente do baú e utilize a skill **Skill Name 1**;
- Assim que o cooldown finalizar usar a skill **Skill Name 1** de novo rapidamente;
- Observe o cooldown e a mana travar;
- Utilize as teclas AWSD e espaço para movimentar o personagem;
- Observe que o personagem está preso ao objeto. (**BUG**)

Resultado esperado: O personagem ao utilizar uma skill em frente a um objeto não deve ficar preso ao mesmo. O cooldown da skill deve ser finalizado corretamente.

Resultado Obtido: Personagem preso a um objeto logo após utilizar uma skill e cooldown e barra de mana congelados.



Evidências: [Download](#)

Título: Personagem travado no cast de uma animação e sem movimentação



Prioridade: Urgent

Descrição: Utilizar a skill 'Skill Name 2' dentro da skill 'Skill Name 3' enquanto está acontecendo o 'cast' faz com que o personagem fique travado na animação de avanço impossibilitando o jogador de voltar a andar com o personagem.

Notas: Erro apresentado no Log.

```
2024-06-01 20:43:41.364 -03:00 [ERR] [Error][UnityCaptured] NullReferenceException while executing
'performed' callbacks of 'ActionBar/SlotItem1/[Keyboard/x]'
```

O bug ocorre com 100% de frequência.

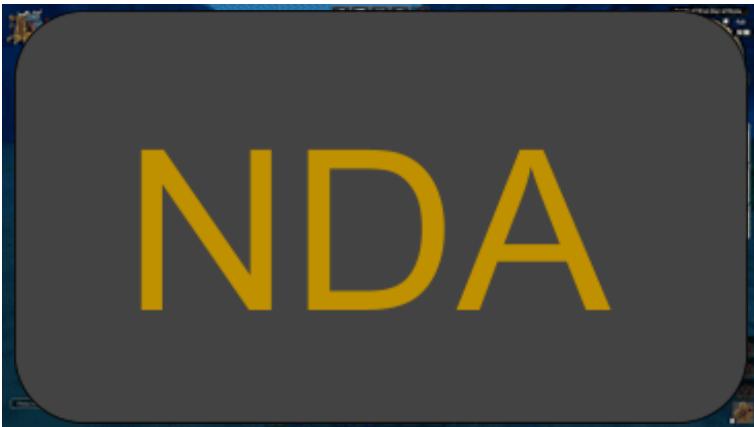
Passo a Passo:

- Abra a buildVersion: 0.0.X;
- Cast a skill Skill Name 3;
- Durante a animação de 'casting', utilize a skill 'Skill Name 2';
- Observe o personagem preso na animação; (**BUG**)
- Utilize as teclas AWSD e espaço para movimentar o personagem;
- Observe o personagem sem movimentação. (**BUG**)

Resultado esperado: O personagem deve ser capaz de utilizar uma skill dentro de outra área de skill durante a sua animação.

Resultado Obtido: Personagem travado em uma animação e com a movimentação zerada.

Evidências: 



Título: Cura excedente na skill Skill Name 3

Prioridade: Normal



Descrição: A cura da skill Skill Name 3 está curando 40 pontos a mais de vida junto com os 100 pontos. Veja na imagem em anexo

Passo a Passo:

- Abra a buildVersion: 0.0.X;
- Perca vida com uma skill de dano;
- Cast a skill Skill Name 3;
- Observe que junto com a cura de 100 pontos está sendo curado 40 pontos também (**BUG**)

Resultado esperado: A skill deve curar 100 pontos de vida a cada 1,5 segundos durante 10 segundos.

Resultado Obtido: Enquanto o personagem do jogador estiver dentro da área da skill Skill Name 3 além da cura de 100 pontos está curando junto 40 pontos de vida.

Evidências:



Título: Cura excedente na skill Name Skill 6

Prioridade: Normal

Descrição: A cura da skill Name Skill 6 está curando 1 vez a mais do que deveria.

Passo a Passo:

- Abra a buildVersion: 0.0.X;
- Perca vida com uma skill de dano;
- Cast a skill Name Skill 6;
- Observe que a cura de 15 pontos está acontecendo 6x ao invés de 5x. (**BUG**)

Resultado esperado: A skill deve curar 5 vezes 15 pontos de vida.



Resultado Obtido: Enquanto o personagem do jogador estiver dentro da área da skill Name Skill 6 os 15 pontos de vida estão sendo acrescidos a barra de vida 6 vezes.

Evidências:

Título: Cura excedente na skill Name Skill 6

Prioridade: Normal

Descrição: A cura da skill Name Skill 6 está curando 1 vez a mais do que deveria.

Passo a Passo:

- Abra a buildVersion: 0.0.X;
- Perca vida com uma skill de dano;
- Cast a skill Name Skill 6;
- Observe que a cura de 15 pontos está acontecendo 6x ao invés de 5x. (**BUG**)

Resultado esperado: A skill deve curar 5 vezes 15 pontos de vida.

Resultado Obtido: Enquanto o personagem do jogador estiver dentro da área da skill Name Skill 6 os 15 pontos de vida estão sendo acrescidos a barra de vida 6 vezes.

Título: Está faltando informação na descrição da skill Name Skill 6

Prioridade: Low

Descrição: Está faltando a informação de segundos na descrição da skill Name Skill 6

Passo a Passo:

- Abra a buildVersion: 0.0.X;
- Coloque o mouse sobre a skill Name Skill 6;
- Leia atentamente ao texto de descrição;
- Observe que na descrição de quantos segundos a skill dura ao invés de um número está escrito 'X seconds'. (**BUG**)

Resultado esperado: A skill deve ter a exata descrição 'Creates a totem that heals entities around it for 7 seconds.'

Resultado Obtido: A descrição da skill 'Creates a totem that heals entities around it for X seconds.'



Evidências:

Título: Cooldown diferente da referência para a skill Name Skill 5

Prioridade: Normal

Descrição: Ao utilizar a skill Name Skill 5 é possível observar que o cooldown é iniciado em 7 segundos ao invés de 10 segundos.

Passo a Passo:

- Abra a buildVersion: 0.0.X;
- Cast a skill Name Skill 5 em si mesmo;
- Observe que o cooldown inicia em 7 segundos. (**BUG**)

Resultado esperado: O cooldown da skill deve iniciar em 10 segundos.

Resultado Obtido: Ao utilizar a skill Name Skill 5 o cooldown inicia em 7 segundos.



Evidências:

Título: O valor do dano da Skill Name Skill 5 está das especificações

Prioridade: Normal



Descrição: Ao utilizar o cast da skill 'Name Skill 5' o valor do dano está diferente do valor descrito nas especificações.

Passo a Passo:

- Abra a buildVersion: 0.0.X;
- Cast a skill Name Skill 5 em um inimigo;
- Observe que o valor do dano é iniciado com 61 e 23 e decai para 10 e 7 . (**BUG**)

Resultado esperado: Quando o personagem utilizar essa skill no inimigo o dano deve corresponder a '90 de dano no alvo atingido e mais 28 de dano por 12 segundos.'

Resultado Obtido: O valor do dano da skill é iniciado em 61 e 23 e o dano subsequente é de 10 e 7 pontos.



Evidências:

Título: O ícone da skill Name Skill 5 está diferente das especificações

Prioridade: Normal



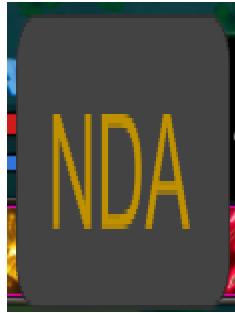
Descrição: O ícone da skill Name Skill 5 que está implementada na build está uma versão diferente do que está especificado na documentação.

Passo a Passo:

- Abra a buildVersion: 0.0.X;
- Observe o ícone da skill Name Skill 5;
- Observe que o ícone está diferente da referência. (**BUG**)

Resultado esperado: O ícone deve ser o mesmo da referência que está na documentação do jogo.

Resultado Obtido: Ícone diferente visualmente da referência.



Evidências: