

Plano de teste

Documento para a realização de um plano de realização de testes, o qual contém como os objetivos de testes serão alcançados, e como isso será organizado.

Objetivo dos teste

Garantir que as principais funcionalidades do jogo 2D RPG desenvolvido na Godot estejam funcionando corretamente, incluindo movimentação, combate, e inventário assegurando jogabilidade estável e livre de falhas críticas.

Escopo dos testes - Testes funcionais

Dentro do escopo

ID	Funcionalidades	Objetivo do teste	Método de teste
CT-01	Movimento do Personagem	Verificar movimentação correta com teclas válidas e ignorar inválidas	Funcional - Particionamento de Equivalência
CT-02	Combate com MOBS	Validar ataques, dano ao inimigo.	Funcional – Error Guessing
CT-03	Inventário Cheio	Testar coleta de item com inventário no limite	Funcional – Análise de Valor Limite

Escopo dos testes - Testes não funcionais

Dentro do escopo

ID	Funcionalidades	Objetivo do teste	Método de teste
CT-01	Estilo visual	Verificar se todos os <i>sprites</i> adotam um estilo <i>pixel art</i>	Funcional – Análise de Valor Limite

CT-02	Balanceamento	Verificar se a dificuldade é progressiva	Funcional - Particionamento de Equivalência
CT-03	Trilha sonora e efeito	Verificar se o jogo possui música ambiente e efeito sonoros para ações	Funcional - Particionamento de Equivalência

Fora do Escopo

ID	Funcionalidades	Objetivo do teste	Método de teste
FO - 01	Multiplayer	Modo multiplayer não será utilizado nesta fase.	

Planejamento e Realização dos Testes

Fases e Ordem de Execução

1. Fase 1 – Execução e Inicialização do Jogo

- Verificar se o jogo é iniciado corretamente sem erros ou travamentos.
- Confirmar que todos os elementos do cenário carregam corretamente (mapa, personagem, mobs).

2. Fase 2 – Movimentação do Personagem

- Testar movimentação em todas as direções (cima, baixo, esquerda, direita).
- Validar colisões com paredes, obstáculos e limites do mapa.

3. Fase 3 – Sistema de Combate

- Atacar mobs simples e verificar se o dano é aplicado corretamente.
- Validar reação do personagem ao ser atingido (perda de vida).
- **Se houver chefe**, testar ataque e resistência diferenciados.

4. Fase 4 – Coleta de Itens e Inventário

- Testar coleta de itens espalhados pelo mapa.
- Validar que itens coletados aparecem no inventário.
- Verificar funcionamento do limite máximo de itens.

5. Fase 5 – Teste de Integração Geral

- Jogar uma partida completa: iniciar jogo, movimentar-se pelo mapa, combater mobs, coletar itens.
- Validar desempenho geral, ausência de travamentos e comportamento esperado em situações contínuas.

Casos de teste.

Caso de teste: Movimento do personagem.	Técnica: Teste funcional caixa preta	Status: A executar	Funcionalidade a ser testada: RF01 O personagem deve se mover em todas as direções usando as teclas de controle.
Pré-condição: Jogo iniciado, personagem em uma área livre para movimentação.		Entrada: O jogador pressiona teclas de movimento (W, A, S, D ou setas direcionais).	

Resultado esperado: O personagem se move para a direção correspondente à tecla pressionada, sem atraso ou falha.	
Resultado obtido:	Passos: 1. Abrir o jogo. 2. Entrar em um cenário aberto. 3. Pressionar cada tecla de movimento individualmente. 4. Tentar pressionar teclas não mapeadas.
Observações:	

Caso de teste: Ataque e combate com inimigos	Técnica: Teste funcional caixa preta	Status: A executar	Funcionalidade a ser testada: RF02 O personagem consegue atacar e derrotar inimigos.
Pré-condição: Jogo iniciado, personagem próximo a um inimigo.	Entrada: Jogador aciona o comando de ataque.		
Resultado esperado: O inimigo recebe dano, o jogador derrota ou é derrotado pelo o inimigo.			
Resultado obtido: (preencher após a execução)	Passos: 1. Abrir o jogo. 2. Localizar um inimigo.		

	3. Acionar comando de ataque.
Observações:	4. Observar atualização de vida e pontos.

Caso de teste: Gerenciamento de Inventário – Limite Máximo de Itens	Técnica: Teste funcional caixa preta	Status: A executar	Funcionalidade a ser testada: RF03 O sistema deve impedir que o jogador adicione itens quando o inventário atinge o limite máximo permitido
Pré-condição: O jogador deve estar logado e com o inventário próximo da capacidade máxima.		Entrada: Jogador coleta itens no cenário.	
Resultado esperado: O jogo aceita o item enquanto o inventário ainda não está cheio. Ao tentar coletar itens com o inventário cheio, o sistema não permite e exibe mensagem de inventário cheio.			
Resultado obtido: (preencher após a		Passos:	

execução)	1. Entrar no jogo. 2. Coletar itens, até o valor máximo permitido.
Observações:	3. Coletar mais 1 item(deve ser bloqueado, e exibir uma mensagem de inventário cheio.

Conclusão

O plano de teste apresentado abrange os principais requisitos do jogo 2D RPG desenvolvido na Godot, contemplando tanto testes funcionais (movimentação, combate e inventário) quanto não funcionais (estilo visual, padrão de controle, balanceamento e trilha sonora).

A execução manual dos casos definidos possibilita verificar a correta implementação das mecânicas essenciais e a qualidade da experiência do jogador, identificando falhas antes da entrega final.