


PLANO DE GERENCIAMENTO DE QUALIDADE	
Nome do Projeto: JOGO DA ONÇA	
Patrocinador(es) do Projeto: VICTOR ANTONIO TROITINO TROITINO	

Sumário

1	OBJETIVOS DO PLANO DE GERENCIAMENTO DE QUALIDADE	1
2	GERENCIAMENTO DA QUALIDADE	1
3	CONTROLE DA QUALIDADE	3

1 OBJETIVOS DO PLANO DE GERENCIAMENTO DE QUALIDADE


Estabelecer os padrões de qualidade que o projeto deve atingir, incluindo critérios para aceitação e rejeição.

2 GERENCIAMENTO DA QUALIDADE

2.1 Critérios de qualidade

Além da entrega do projeto, certos requisitos de qualidade deverão ser atendidos de afim de garantir o sucesso do jogo, satisfação do cliente, satisfação e diversão dos jogadores.

- Os critérios de qualidade que serão testados e devem ser alcançados antes que o projeto seja entregue ao cliente serão:
- Conexão estável: Os jogadores não podem ser desconectados.
- Servidor responsivo: As ações dos jogadores deverão ocorrer instantaneamente no jogo, sem qualquer tipo de delay.
- Controles: Os controles devem ser intuitivos e responsivos.
- Jogabilidade: Deve ser visualmente atraente
- Taxa de quadros (FPS): Deve ser estável para uma experiência suave.
- Fácil aprendizado: O jogo deve ser fácil de entender para os jogadores.
- Requisitos de Hardware: O jogo deve ser leve, retirando do usuário a necessidade de possuir hardware de configuração potente para execução do jogo.

PLANO DE GERENCIAMENTO DE QUALIDADE	
Nome do Projeto: JOGO DA ONÇA	
Patrocinador(es) do Projeto: VICTOR ANTONIO TROITINO TROITINO	

- Multiplayer: O jogo deve permitir que dois jogadores joguem na mesma partida
- Tempo por jogada: Para cada turno, o tempo máximo de ação do jogador deverá ser limitado a 10 segundos.
- Monetização: O jogo deve oferecer formas do usuário gaste o dinheiro para adquirir itens dentro do jogo.
- Monetização Ética: O modelo de monetização deve ser justo e não criar desequilíbrios entre os jogadores, as compras no jogo não devem ser essenciais para progressão no jogo.
- Segurança: Os dados do usuário, incluindo dados pessoais utilizados no momento do cadastro, não poderão ser acessados por outros usuários.

2.2 Testes


Todos os testes realizados seguirão o plano de teste (desenvolvido em documento adicional), os testes visarão testar os requisitos mencionados no item 2.1 desde documento. Para que os testes sejam iniciados **NÃO** será necessário que o desenvolvimento do jogo esteja finalizado, alguns módulos poderão ser testados independentemente da finalização dos demais.

Cada teste será realizado e aprovado seguindo uma métrica previamente definida para aquele requisito.

2.3 Documentos de Resultados

Durante a execução dos testes, os resultados são documentados em relatórios de teste. Isso inclui informações sobre casos de teste, cenários de teste, resultados observados e quaisquer problemas identificados. O relatório então é enviado do Gestor do Projeto para ciência.

Para casos em que o teste não alcance o resultado esperado, o relatório com as não conformidades deverão ser enviado ao time de desenvolvimento para realização das ações corretivas e futuros retestes.

PLANO DE GERENCIAMENTO DE QUALIDADE	
Nome do Projeto: JOGO DA ONÇA	
Patrocinador(es) do Projeto: VICTOR ANTONIO TROITINO TROITINO	

3 CONTROLE DA QUALIDADE

O controle da qualidade será de responsabilidade do GP em conjunto com o colaborador responsável pela equipe de testes, caberá ao GP, após o recebimento do relatório de testes liberar ou não o objeto do teste, podendo o GP solicitar testes adicionais caso ache necessário.

Aprovações		
Participante	Assinatura	Data
Patrocinador do Projeto		
Gerente do Projeto		