Documento de Caso de Teste - Alimentação

ID do Caso de Teste: CT-COMIDA-001

Título: Comer a Comida

Objetivo: Verificar se a cobra cresce corretamente ao comer a comida.

Pré-condições:

O jogo Snake está instalado e funcionando.

A tela inicial do jogo está visível.

A cobra está posicionada em uma posição inicial no tabuleiro.

Passos do Teste:

Inicie o jogo Snake.

Posicione a cobra em uma posição inicial no tabuleiro.

Aguarde até que a comida apareça em uma posição aleatória.

Faça a cobra movimentar-se até a posição da comida para comê-la.

Observe o comportamento da cobra após comer a comida.

Dados de Entrada:

Movimentos da cobra para alcançar a comida.

Resultado Esperado:

A cobra deve crescer após comer a comida.

A comida deve ser reposicionada aleatoriamente no tabuleiro.

**Resultado:**

**O resultado esperado foi alcançado, a cobra cresceu após comer a comida e a comida foi reposicionada no tabuleiro aleatoriamente.**

Observações:

Certifique-se de que a pontuação seja incrementada corretamente.

Verifique se a comida some após ser consumida pela cobra.

ID do Caso de Teste: CT-COMIDA-002

Título: Condições Após Comer a Comida

Objetivo: Verificar as condições do jogo após a cobra comer a comida.

Pré-condições:

O jogo Snake está instalado e funcionando.

A tela inicial do jogo está visível.

A cobra está posicionada em uma posição inicial no tabuleiro.

Passos do Teste:

Inicie o jogo Snake.

Posicione a cobra em uma posição inicial no tabuleiro.

Aguarde até que a comida apareça em uma posição aleatória.

Faça a cobra movimentar-se até a posição da comida para comê-la.

Observe as condições do jogo após a cobra comer a comida.

Dados de Entrada:

Movimentos da cobra para alcançar a comida.

Resultado Esperado:

A cobra deve crescer após comer a comida.

A pontuação deve ser incrementada corretamente.

A comida deve ser reposicionada aleatoriamente.

**Resultado:**

**Os resultados esperados foram alcançados, a cobra cresceu após comer a comida, teve sua pontuação aumentada e a comida foi posicionada aleatoriamente.**

Observações:

Verifique se as condições de fim de jogo não são acionadas após comer a comida.

Certifique-se de que a interface gráfica permaneça consistente.