**Nome: Paulo Roberto Xavier da Silva**

Documento de Caso de Teste - Condições de Game Over

ID do Caso de Teste: CT-GAMEOVER-001

Título: Colisão com a Borda

Objetivo: Verificar se o jogo encerra corretamente quando a cobra colide com a borda do tabuleiro.

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 próxima à borda do tabuleiro.

Faça a cobra movimentar-se em direção à borda até que ocorra a colisão.

Observe o comportamento do jogo após a colisão.

Dados de Entrada:

Movimentos da cobra em direção à borda.

Resultado Esperado:

O jogo deve encerrar indicando a colisão da cobra com a borda.

A pontuação final deve ser exibida corretamente.

**Resultados:**

**Os resultados esperados foram alcançados, o jogo encerrou após colisão com a borda e a pontuação final foi exibida corretamente.**

Observações:

Certifique-se de que a interface gráfica de fim de jogo seja exibida adequadamente.

Verifique se não há exceções ou erros no encerramento do jogo.

ID do Caso de Teste: CT-GAMEOVER-002

Título: Colisão com o Próprio Corpo

Objetivo: Verificar se o jogo encerra corretamente quando a cobra colide com o próprio corpo.

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.

Faça a cobra movimentar-se de forma que ocorra a colisão com seu próprio corpo.

Observe o comportamento do jogo após a colisão.

Dados de Entrada:

Movimentos da cobra para criar a condição de colisão com o próprio corpo.

Resultado Esperado:

O jogo deve encerrar indicando a colisão da cobra com o próprio corpo.

A pontuação final deve ser exibida corretamente.

**Resultado:**

**Os resultados esperados foram alcançados, o jogo encerrou após colisão da cobra com o próprio corpo e a pontuação final foi exibida corretamente.**

Observações:

Certifique-se de que a interface gráfica de fim de jogo seja exibida adequadamente.

Verifique se não há exceções ou erros no encerramento do jogo.

ID do Caso de Teste: CT-GAMEOVER-003

Título: Tempo Limite sem Comer

Objetivo: Verificar se o jogo encerra corretamente quando a cobra não come a comida dentro do tempo limite.

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.

Aguarde até que o tempo limite para comer a comida seja atingido.

Observe o comportamento do jogo após o tempo limite.

Dados de Entrada:

Aguardar o tempo limite sem realizar movimentos significativos.

Resultado Esperado:

O jogo deve encerrar indicando que o tempo limite para comer a comida foi atingido.

A pontuação final deve ser exibida corretamente.

**Resultados:**

**Os resultados esperados não foram alcançados. A cobra permaneceu na posição incial e não houve nenhuma indicação de tempo limite para que a cobra comesse a comida ou ainda, o jogo não foi encerrado após longo tempo de espera.**

Observações:

Certifique-se de que a interface gráfica de fim de jogo seja exibida adequadamente.

Verifique se não há exceções ou erros no encerramento do jogo.