|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Teste número: | 1 | |
| Módulo: | Mini Jogo – Labirinto | |
| Objetivo: | Verificações das colisões | |
| Método de teste: | Lançar o mini-jogo e verificar se a deteção de colisões estão bem implementadas | |
| Cenário | Teste | Resultado Esperado |
| Verificar que não se pode atravessar as paredes durante o jogo | Verificar com as teclas ‘A’, ‘S’, ‘D’ e ‘E’ se as colisões estão bem detetadas e não haja possibilidade de atravessar paredes ou sair fora do labirinto | Só existe possibilidade de nos movimentar no labirinto sem sair das paredes |
| Resultado | Testado – OK (Márcio Martins) | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Teste número: | 2 | |
| Módulo: | Mini Jogo – Labirinto | |
| Objetivo: | Criação do labirinto | |
| Método de teste: | Alterar o ficheiro “teste.txt” e visualizar se o respetivo labirinto foi criado | |
| Cenário | Teste | Resultado Esperado |
| Verificar a criação de labirintos com base num ficheiro editado. Nesse ficheiro tem-se também de indicar o nível, a posição inicial e final | Verificar se, após ter alterado o ficheiro “teste.txt”, com informação de início, 0 e 1, o labirinto foi corretamente gerado  1 1 1 10 8  1 0 1 1 1 1 1 1 1 1  1 0 0 0 0 0 0 0 0 1  1 1 1 1 1 1 0 1 1 1  1 1 0 0 0 0 0 0 0 1  1 1 0 1 0 1 1 0 1 1  1 1 0 0 0 1 0 0 0 1  1 0 1 0 1 0 1 0 0 1  1 0 1 0 1 0 1 1 0 1  1 0 0 0 0 0 0 0 0 1  1 1 1 1 1 1 1 1 0 1 | Obter o respetivo labirinto definido com a posição de inicio e fim defenidas |
| Resultado | Obtive o labirinto que era pretendido ao escrever no ficheiro(Ricardo Brandao) | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Teste número: | 3 | |
| Módulo: | Jogo 3D SocialGame | |
| Objetivo: | Verificar iluminação no ponto de focagem da camara | |
| Método de teste: | Ativar a iluminação no ponto de focagem | |
| Cenário | Teste | Resultado Esperado |
| Verificar que só fica iluminada a parte da cena para onde está apontada a camara. | Verificar se após ter ativado a iluminação de focagem (F7), só fica iluminado as ligações e amigos da rede. Ao aproximar-nos deve aparecer uma ligeira luz vermelha | Verificou-se uma alteração na iluminação e nos movimentos em frente aos amigos e ligações notar-se uma ligeira luz vermelha |
| Resultado | Testado – Ok (Ricardo Barbosa) | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Teste número: | 4 | |
| Módulo: | Jogo 3D SocialGame | |
| Objetivo: | Verificar Colisões | |
| Método de teste: | Viajar pela rede social e testar colisões | |
| Cenário | Teste | Resultado Esperado |
| Verificar se as colisões estão funcionais. | Verificar que não se pode atravessar ligações e amigos | Não se conseguir passar no meio das ligações e amigos, qualquer que seja a nossa direção |
| Resultado | Testado – OK (Márcio Martins) | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Teste número: | 5 | |
| Módulo: | Jogo 3D SocialGame | |
| Objetivo: | Verificar movimentos da camara | |
| Método de teste: | Testar movimentos e fluidez da camara | |
| Cenário | Teste | Resultado Esperado |
| Verificar se os movimentos d o teclado/rato estão de acordo com os movimentos da camara | Verificar se ao movimentar pelo grafo, a camara, está de acordo com os controlos | Resultados esperados por teclas:   * ‘Q’: movimento para cima * ‘A’ movimento para baixo * ‘KeyUP’ para a frente * ‘KeyDown’ para trás * ‘KeyLeft’ rotação para a esquerda * ‘KeyRight’ rotação para a direita |
| Resultado | Testado – Ok (Ricardo Brandão) | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Teste número: | 6 | |
| Módulo: | Mini Jogo – Labirinto | |
| Objetivo: | Verificar ajuda de solução | |
| Método de teste: | Verificar que se obtém o caminho para a saída | |
| Cenário | Teste | Resultado Esperado |
| Ao jogar o jogo desejamos obter o caminho mais curto | Ao carregar na tecla ‘H’ devemos obter um caminho para a saída do labirinto | Obter o caminho mais curto entre a posição atual e a saída |
| Resultado | Testado está funcional apesar de se notar a “lag” para o calculo do caminho (Ricardo Barbosa) | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Teste número: | 7 | |
| Módulo: | Jogo 3D SocialGame | |
| Objetivo: | Pesquisar amigo | |
| Método de teste: | Verificar se, ao introduzir um nome, obtém o amigo | |
| Cenário | Teste | Resultado Esperado |
| Ao entrar na seção verificar se se consegue encontrar amigos na rede | Iniciar com a seção halsahaf e verificar, na barra em baixo, se encontramos o amigo Vítor | A camara dirige-se para o amigo Vítor |
| Resultado |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Teste número: | 8 | |
| Módulo: | Jogo 3D SocialGame | |
| Objetivo: | picking | |
| Método de teste: | Verificar se, ao carregar num amigo, obtemos informação sobre ele | |
| Cenário | Teste | Resultado Esperado |
| Ao entrar na seção, se carregamos num amigo conseguimos obter informação sobre ele | Iniciar com a seção halsahaf e verificar se ao carregamos no Vitor conseguimos obter informação sobre ele | Ao carregar no vitor teremos de obter a seguinte informação sobre ele:  Nome da pessoa,  Nível de distância  Estado de humor |
| Resultado |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Teste número: | 9 | |
| Módulo: | Jogo 3D SocialGame | |
| Objetivo: | login | |
| Método de teste: | Verificar se o login na aplicação funciona | |
| Cenário | Teste | Resultado Esperado |
| Para entrar na aplicação é necessário login, verificar se funcionat | Entrar na seção com os seguintes dados:  Nickname: halsahaf  Pass: 123456 | Sucesso ao entrar na aplicação e mostra o grafo das amizades |
| Resultado |  | |