Testes de Software – Caixa Branca/Caixa Preta

# Projeto StreetEscape – Grupo 07

### Ana Paula Uehara Marcus – 131680065

### Gabriel Moraes de Carlli – 131680155

### Marcos Antonio Silva – 131680100

### Murilo Romera de Albuquerque – 131680019

# Sprint 1

## Mapa – Primeira Fase – Caixa Preta

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Teste 1 | Personagem muda de sala com inimigos na tela | | | | |
| Ação | | Resultado | | | |
| Personagem encosta na saída | | Personagem se mantém na sala | | | |
|
|
|  |  |  |  |  |  |
| Teste 2 | Personagem muda de sala sem inimigos na tela | | | | |
| Ação | | Resultado | | | |
| Personagem encosta na saída | | Personagem muda de sala | | | |
|
|
|  |  |  |  |  |  |
| Teste 3 | Personagem se movimenta pelo mapa | | | | |
| Ação | | Resultado | | | |
| Personagem se movimenta pelo mapa | | Mapa atualiza sua posição | | | |
|
|

## Mapa – Primeira Fase – Caixa Branca

Função private boolean checaSalaBoss()

Condição de if (para sala ser de boss na primeira fase): salax == 7 && salay == 0 && mapa.getNumFase() == 1

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Teste 1 | Personagem entra na sala de boss | | | | |
| If (Valores) | | Retorno | | | |
| salax = 7 && salay == 0 && mapa.getNumFase== 1 | | TRUE | | | |
|
|
|  |  |  |  |  |  |
| Teste 2 | Personagem está em sala qualquer | | | | |
| If (Valores) | | Retorno | | | |
| salax = 4 && salay == 3 && mapa.getNumFase== 1 | | FALSE | | | |
|
|
|  |  |  |  |  |  |
| Teste 3 | Personagem está em outra fase | | | | |
| If (Valores) | | Retorno | | | |
| salax = 7 && salay == 0 && mapa.getNumFase== 2 | | FALSE | | | |
|
|

## Implementação de Música no Jogo – Caixa Preta

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Teste 1 | O jogo é iniciado | | | | |
| Ação | | Resultado | | | |
| Se inicia o jogo | | Tema principal é reproduzido | | | |
|
|
|  |  |  |  |  |  |
| Teste 2 | Entrada na sala de boss | | | | |
| Ação | | Resultado | | | |
| Personagem entra na sala de boss | | Tema de jogo é parado e entra em seu lugar o tema do boss | | | |
|
|
|  | |  | | | |
| Teste 3 | Jogador pressiona CTRL + M enquanto a música toca | | | | |
| Ação | | Resultado | | | |
| Atalho de teclado para desigar a música é pressionado | | Música para de tocar | | | |
|

## Implementação de Música no Jogo – Caixa Branca

Função public void configButtons(Music music)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Teste 1 | Jogador pressiona CTRL + M enquanto a música toca | | | | |
| Parâmetro | | Retorno | | | |
| jogo.temaMenu | | jogo.temaMenu.pause(); | | | |
|
|
|  |  |  |  |  |  |
| Teste 2 | Jogador pressiona CTRL + M enquanto mudo | | | | |
| Parâmetro | | Retorno | | | |
| jogo.temaMenu | | jogo.temaMenu.play(); | | | |
|
|

# Sprint 2

## Implementação da Life do Personagem – Caixa Preta

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Teste 1 | Início de partida | | | | |
| Ação | | Resultado | | | |
| Personagem surge na tela | | Vida exibe três corações completos | | | |
|
|
|  |  |  |  |  |  |
| Teste 2 | Personagem leva dano de tiro do inimigo | | | | |
| Ação | | Resultado | | | |
| Tiro do inimigo encosta no personagem | | Personagem perde meio coração de vida | | | |
|
|
|  |  |  |  |  |  |
| Teste 3 | Personagem recupera a vida | | | | |
| Ação | | Resultado | | | |
| Personagem pega item de recuperar a vida | | Personagem ganha um coração de vida | | | |
|
|

## Implementação da Life do Personagem – Caixa Branca

Função private void recoverLife()

Condição de if (para recuperar a life): if(transeunte.overlaps(tempItem))

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Teste 1 | Personagem encosta em item com dois corações de vida | | | | |
| If (Valores) | | Retorno | | | |
| TRUE | | addLife += 2 | | | |
|
|
|  |  |  |  |  |  |
| Teste 2 | Personagem não encosta em item | | | | |
| If (Valores) | | Retorno | | | |
| FALSE | | - | | | |
|
|
|  |  |  |  |  |  |
| Teste 3 | Personagem encosta em item com três corações (vida completa) | | | | |
| If (Valores) | | Retorno | | | |
| TRUE | | addLife += 0 | | | |
|
|

## Game Over/Reset do jogo – Caixa Preta

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Teste 1 | Pressionada barra de espaço na tela de créditos | |
| Ação | | Resultado |
| Mudança de tela | | Jogo reinicia |
|
|

## Game Over/Reset do jogo – Caixa Branca

Função private void resetaGame()

Condição de if (para reiniciar os valores do código e reiniciar o jogo): Gdx.input.isTouched() || Gdx.input.isKeyPressed(Keys.SPACE)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Teste 1 | Pressionada barra de espaço na tela de créditos | | | | |
| If (Valores) | | Retorno | | | |
| TRUE | | jogo.reset = true | | | |
|
|
|  |  |  |  |  |  |
| Teste 2 | Tela é tocada no Android na tela de créditos | | | | |
| If (Valores) | | Retorno | | | |
| TRUE | | jogo.reset = true | | | |
|
|
|  |  |  |  |  |  |
| Teste 3 | Pressionado enter na tela de créditos | | | | |
| If (Valores) | | Retorno | | | |
| FALSE | | jogo.reset = false | | | |
|
|

# Sprint 3

## Comandos em Android – Caixa Preta

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Teste 1 | Tocado direcional virtual esquerdo para cima | | | | |
| Ação | | Resultado | | | |
| Botão é tocado | | Personagem anda para cima | | | |
|
|
|  |  |  |  |  |  |
| Teste 2 | Tocado direcional virtual direito para a direita | | | | |
| Ação | | Resultado | | | |
| Botão é tocado | | Personagem atira para a direita | | | |
|
|

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
| Teste 3 | Tocado direcional virtual direito para cima enquanto direcional virtual esquerdo para esquerda é segurado | | | | |
| Ação | | Resultado | | | |
| Personagem anda | | Personagem anda mais rápido | | | |
|
|

## Comandos em Android– Caixa Branca

Função private void detectaToqueAndar(Rectangle button)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Teste 1 | Tocado direcional virtual esquerdo para cima | | | | |
| Parâmetro | | Retorno | | | |
| Cima | | transeunte.y += 150 \* Gdx.graphics.getDeltaTime(); | | | |
|
|
|  |  |  |  |  |  |
| Teste 2 | Tocado direcional virtual esquerdo para baixo | | | | |
| Parâmetro | | Retorno | | | |
| Baixo | | transeunte.y -= 150 \* Gdx.graphics.getDeltaTime(); | | | |
|
|
|  |  |  |  |  |  |
| Teste 3 | Tocado direcional virtual esquerdo para esquerda | | | | |
| Parâmetro | | Retorno | | | |
| Esq | | transeunte.x -= 150 \* Gdx.graphics.getDeltaTime(); | | | |
|
|
|  |  |  |  |  |  |
| Teste 4 | Tocado direcional virtual esquerdo para direita | | | | |
| Parâmetro | | Retorno | | | |
| dir | | transeunte.x += 150 \* Gdx.graphics.getDeltaTime(); | | | |
|
|

## Implementação de Efeitos Sonoros – Caixa Preta

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Teste 1 | Personagem principal recebe tiro de inimigo | | | | |
| Ação | | Resultado | | | |
| Tiro encosta em personagem | | Personagem faz barulho de dano | | | |
|
|
|  |  |  |  |  |  |
| Teste 2 | Inimigo recebe tiro de personagem | | | | |
| Ação | | Resultado | | | |
| Tiro encosta em inimigo | | Inimigo faz barulho de dano | | | |
|
|
|  |  |  |  |  |  |
| Teste 3 | Jogador pressiona botões CTRL + N durante o jogo com os sons ativados e, depois, personagem recebe tiro de inimigo | | | | |
| Ação | | Resultado | | | |
| Tiro encosta em personagem | | - | | | |
|
|

## Implementação de Efeitos Sonoros – Caixa Branca

Função public void configButtons()

Condição de if (para os efeitos sonoros ficarem mudos ou não): Gdx.input.isKeyPressed(Keys.CONTROL\_LEFT) && Gdx.input.isKeyJustPressed(Keys.N) && jogo.isSound()

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Teste 1 | Jogador pressiona botões CTRL + N durante o jogo com os sons ativados | | | | |
| If (Valores) | | Retorno | | | |
| TRUE, TRUE, TRUE | | jogo.setSound(false); | | | |
|
|
|  |  |  |  |  |  |
| Teste 2 | Jogador pressiona botão CTRL durante o jogo com os sons ativados | | | | |
| If (Valores) | | Retorno | | | |
| TRUE, FALSE, TRUE | | - | | | |
|
|

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
| Teste 3 | Jogador pressiona botão N durante o jogo com os sons ativados | | | | |
| If (Valores) | | Retorno | | | |
| FALSE, TRUE, TRUE | | - | | | |
|
|