

Integrantes: Alessandro Faletti – 1320657
Alexandre Maxinsang – 1410729
Pedro Augusto Marinho – 1321205

Manual do Usuário

1. Iniciando o Jogo

Após inserir o nome dos jogadores, a peças serão distribuídas automaticamente. Os dados para determinar qual jogador começa a partida também será “jogado” automaticamente.

2. Movimentando uma peça

Para movimentar uma peça o jogador deve escolher a peça desejada e a nova casa que deseja mover a peça. Caso o movimento seja válido, a peça será movida.

3. Movimentos válidos

São válidos os movimentos onde a peça é movida o número de casas dos dados somados, desde que um deles não tenha sido usado, e onde a peça é movida o número de casas de um dado, podendo-se mover outra peça com o outro dado posteriormente. Caso um jogador tenha dois dados iguais são realizados quatro movimentos de acordo com o número tirado. Por fim, para um movimento ser válido, também é necessário que a casa para aonde a peça está sendo movida esteja vazia ou com somente uma peça adversária, neste caso, a peça adversária é capturada.

4. Peças Capturadas

Uma peça é capturada quando uma peça adversária se move para uma casa onde ela se encontra. Uma vez que um jogador tem uma peça capturada, ele é obrigado a colocar ela de volta no tabuleiro em uma casa do quadrante mais longe daquele onde o jogador finaliza suas peças, de acordo com o número tirado no dado. Por exemplo, o Jogador 1 ao ter uma peça capturada e tirar 1 e 3 nos dados, ele deve colocá-la na casa 1 ou 3 do tabuleiro. Caso essas casas já estejam ocupadas por uma ou mais peças do oponente, o jogador perde sua vez.

5. Peças Finalizadas

Ao trazer todas as suas peças para o último quadrante, no caso do Jogador 1 o das casas de 19 a 24, o jogador pode começar a finalizar suas peças. Finalizar uma peça consiste em levar a peça até a “casa 25” (“casa 0” para o jogador 2).

6. Dobrando uma partida

Quando iniciada, uma partida vale 1 ponto. Durante o jogo, o jogador que tem a vez, pode escolher dobrar a pontuação da partida antes de realizar seu movimento. Com isso, a partida passará a valer 2 pontos. Ao dobrar uma partida, o jogador que a dobrou não pode realizar o “dobro” novamente, a não ser que o outro jogador tenha dobrado a partida para 4 pontos, neste caso o dado de “dobro” volta ao jogador que dobrou primeiro e assim sucessivamente.

7. Terminando um Jogo

O jogador que finalizar todas as suas peças primeiro é declarado o vencedor da partida e a partida é encerrada.

8. Salvando um Jogo

É possível salvar uma partida a fim de retomar esta partida do mesmo ponto onde foi salva.

9. Comandos

Após renomear o TRAB3-1.exe.txt da pasta TRAB3-1 para TRAB3-1.exe, rode o novo arquivo executável.

Escolha a opção 1 para começar um novo jogo.

Escolha a opção 2 para carregar um jogo salvo.

Escolha a opção 3 para sair da aplicação.

Ao começar um novo jogo, entre com o nome dos dois jogadores.

Após isto, escolha a opção 1 para fazer uma jogada.

Escolha a opção 2 para salvar um jogo.

Escolha a opção 3 para dobrar os pontos da partida.

Escolha a opção 4 para voltar ao menu principal.

Movimentação

Ao escolher fazer uma jogada, os dados para esta jogada serão sorteados automaticamente.

Primeiro será pedido a casa onde está a peça a ser movimentada.

Depois será pedido a casa de destino da peça.

Caso o jogador tenha escolhido movimentar uma peça com o valor de um dos dados, o processo será repetido para que se mova a outra peça.

Salvamento

Caso seja escolhida a opção de salvar o jogo, será gerado um arquivo SAVE.txt com as informações do estado do jogo atual.

Quando a opção de carregamento for escolhida as informações presentes no SAVE.txt serão carregadas e o jogo continuará de onde parou.

Teste Manual da Aplicação

Execute o .exe da aplicação.

Certifique-se de que não há nada no arquivo SAVE.txt.

Aperte 2 para carregar um jogo. Será retornado um aviso de falha.

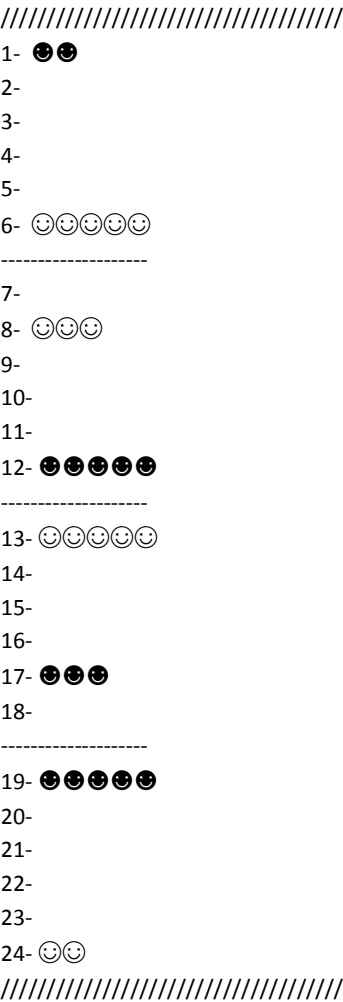
Aperte 1 para começar um novo jogo. Insira os nomes dos participantes.

Aperte 2 para salvar o jogo criado acima.

Aperte 4 para voltar ao menu principal.

Aperte 2 para carregar o jogo salvo anteriormente. O jogo salvo deverá recomeçar de onde parou.

Tabuleiro Inicial:



(Lembre-se que o Jogador 1 (peças pretas) deve levar suas peças para o quadrante das casas 19 a 24 e o Jogador 2 (peças brancas) deve levar suas peças para o quadrante das casas 1 a 6. Considere os comandos de movimentação descritos acima)

Jogue até tirar dados com valores diferentes, faça os seguintes testes:

- Mova uma peça para uma casa vazia usando o valor de um dos dados. O movimento será concluído com sucesso.
- Mova uma peça para uma casa vazia com o mesmo valor do dado usado acima. A mensagem “Opção inválida” será exibida.
- Mova uma peça para uma casa vazia usando o valor do outro dado. O movimento será concluído com sucesso.

Jogue até tirar dados com valores iguais, faça os seguintes testes:

- Mova uma peça para uma casa vazia usando o valor tirado nos dados. O movimento será realizado com sucesso.
- Repita o processo acima mais 3 vezes e obterá êxito.
- Agora tente mover uma peça para uma casa vazia com o valor dos dados somados. O movimento será realizado com sucesso.

Repita o processo acima mais uma vez e obterá êxito.

Agora tente mover a peça com o valor dos dados somados e multiplicado por dois. O movimento será realizado com sucesso.

Faça os seguintes testes, independente dos valores tirados nos dados:

Mova uma peça para uma casa com duas ou mais peças adversárias. A mensagem “Não consegue mover a peça. Mova outra peça” será exibida.

Mova uma peça para uma casa com uma peça adversária. A mensagem “Capturou uma peça adversária” será exibida.

Com o jogador que tiver uma peça capturada, tente colocá-la em uma casa do seu quadrante inicial que tenha duas ou mais peças adversárias. A mensagem “Não consegue mover a peça. Mova outra peça” será exibida.

Com o jogador que tiver uma peça capturada, tente colocá-la em uma casa do seu quadrante inicial que esteja vazia. O movimento será concluído.

Com o jogador que tiver uma peça capturada, tente colocá-la em uma casa do seu quadrante inicial que tenha uma peça adversária. A mensagem “Capturou uma peça adversária” será exibida.

Tente movimentar uma peça adversária. A mensagem “Opção inválida” será exibida.

Faça os seguintes testes de dobrar a partida:

Sem que nenhum jogador tente dobrar a partida, dobre com um jogador qualquer. A mensagem “Pontos dobrados com sucesso pelo jogador X” será exibida. X é o nome do jogador.

Com o jogador que escolheu dobrar a partida no passo acima, tente dobrar novamente. A mensagem “Não é sua vez de dobrar a partida” será exibida.

Com o outro jogador, tente dobrar a partida. A mensagem “Pontos dobrados com sucesso pelo jogador X” será exibida. X é o nome do jogador.

Após mover todas as peças para o quadrante final, faça os seguintes testes:

Mova uma peça para a “casa 25” (peças pretas) ou “casa 0” (peças brancas). A mensagem “Uma peça finalizada” será exibida.

Após finalizar todas as peças de um jogador, a mensagem “PARABÉNS, o jogador X venceu” será exibida. X é o nome do jogador vencedor.