

// Script: ScriptTesteManual.script
// Autor: Jessica Pereira Cesario
// Data: 18/06/2019
// Proposito: Teste da aplicação Gamão e suas funcionalidades
//

//Menu

- Execute TRAB3-1.exe e observe o Menu inicial do jogo aparecer, com 2 opções de escolha.
- Para iniciar o jogo aperte N
- Para voltar para um jogo salvo aperte C
- Para fechar o jogo a qualquer momento aperte E

//Teste para início de nova partida

- Entre com N para iniciar
- Indique quantas partidas serão jogadas
- Use a tecla enter para confirmar
- Observe a partida sendo iniciada com a distribuição de peças pelo tabuleiro, o valor dos dados e qual jogador inicia a partida

//Teste de finalização da partida

- Antes de realizar uma jogada, o player que desejar finalizar a partida entra com F

//Teste de movimentação de peças

- Escolha uma casa de 0 a 23 que esta a peça que deseja movimentar, em seguida escolha qual dos dados será escolhido
- Observe a movimentação
- Entre com valores inválidos para casas e observe a mensagem de erro que informa que o movimento desejado é inválido.

//Teste de captura de peça

- Considerando os valores dos dados, movimente uma peça de modo que ela termine a jogada em alguma casa valida
- Movimente a peça adversária para capturá-la enquanto estiver sozinha na tal casa
- Observe a peça que estava sozinha na casa ser capturada e incrementar no campo de peças capturadas exibidas na tela

//Teste de resgate de uma peça (retirada de peça da barra para uma casa válida)

- Se na rodada atual voce estiver com uma peça capturada, voce e obrigado a mexer ela de acordo com os dados a partir do início do seu tabuleiro, ou seja, se estiver movimentando uma peça preta tente devolvê-la para casas entre 0 e 5, se estiver movimentando uma peça branca, tente devolvê-la para uma casa entre 18 e 23.

- Observe que se os 2 valores tirados nos dados corresponderem a casas não válidas (por existência de 2 ou mais peças oponentes ou por não estarem no quadrante inicial) o jogo irá passar sua vez e será a vez do seu adversário

//Teste de salvamento da partida

- Entre com S para salvar
- Digite o nome que vc deseja para salvar o jogo; Se você colocar um arquivo que já existe vc vai sobrescrever ele

//Teste de saída de uma partida

- Entre S para sair do jogo

//Teste Carregar Jogo para retomar partida salva

- Entre C para carregar partidas salvas
- Digite o nome do jogo salvo, para retornar para o mesmo (não precisa de terminação ".txt")
- Use a tecla enter para confirmar

//Teste de dobra da aposta

- Entre com A para propor uma dobra de aposta da partida (só ira ser possivel dobrar quando pedir pra jogar os dados)
- Observe a mensagem para o jogador que está recebendo a proposta
- Entre S para aceitar
- Entre com o comando dobrar para o mesmo jogador que propôs a primeira dobra
- Observe mensagem que informa que não está na sua vez de propor dobra
- Prossiga com movimentações e entre com o comando dobrar na vez do jogador que recebeu e aceitou a dobra
- Observe a mensagem para o jogador que está recebendo a proposta
- Entre com N para recusar

//Teste de retirada de peças do tabuleiro

- Faça um movimento que retire uma peça do tabuleiro, indicando em qual casa ela se encontra. Se o movimento for possivel, a peça sera retirada