

Caso de Testes Caixa Preta

Projeto Adivinhe se Puder

Versão ***1,0***

Aluno: ***Davi Juvêncio***

Histórico de Alterações

[illegible]

Conteúdo

1	INTRODUÇÃO.....	3
1.1	Descrição.....	3
2	CASOS DE TESTES.....	3

1 Introdução

Este documento descreve os casos e os procedimentos de testes do sistema *Projeto Adivinhe se Puder*.

1.1 Descrição

O jogo da forca é um jogo em que o jogador tem que acertar qual é a palavra proposta, tendo como dica o número de letras e o tema ligado à palavra. A cada letra errada, é desenhada uma parte do corpo de um boneco. Se for desenhado todo o corpo, o boneco é enforcado representando que o jogador perdeu a partida.

2 Casos de Testes

O aluno deve realizar casos de testes caixa preta no projeto de uma equipe selecionada pela professora da disciplina.

[CT001] Tamanho Da Palavra	
Descrição: Digitar valores validos e não validos para tamanho das letras da palavra.	
Requisito(s) Associado(s): <i>Requisito Funcional</i>	
Pré-Condições: <ul style="list-style-type: none">• <i>Valores Negativos</i>• <i>Valores Válidos</i>• <i>Valores Positivos fora dos requisitos</i>	Pós-Condições: <ul style="list-style-type: none">• <i>Mensagem de erro</i>• <i>Aceitar comando</i>• <i>Mensagem de erro</i>
Critérios de sucesso: <ol style="list-style-type: none">1. <i>Apresentar a mensagem de erro com entradas não válidas</i>2. <i>Avançar com entradas válidas</i>	
Procedimento(s) Associado(s): <i>Digitar no teclado</i>	
Conclusão de Teste(s) Associado(s): <i>Passou com sucesso</i>	

[CT002] Número de Tentativas	
Descrição: Digitar valores validos e não validos para número de tentativas.	
Requisito(s) Associado(s): <i>Requisito Funcional</i>	
Pré-Condições: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Valores Negativos</i> • <i>Valores Válidos</i> • <i>Valores nulos</i> 	Pós-Condições: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Mensagem de erro</i> • <i>Aceitar comando</i> • <i>Revelar a palavra</i>
Critérios de sucesso: <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Apresentar a mensagem de erro com entradas não válidas</i> 2. <i>Avançar com entradas válidas</i> 2. <i>Apresentar a palavra quando o numero de tentativa for zero</i> 	
Procedimento(s) Associado(s): <i>Digitar no teclado</i>	
Conclusão de Teste(s) Associado(s): <i>Reprovado, o código limita o numero de tentativas entre 1 e 6.</i>	

[CT003] Número de Tentativas	
Descrição: Digitar valores validos e não validos para número de tentativas.	
Requisito(s) Associado(s): <i>Requisito Funcional</i>	
Pré-Condições: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Valores Negativos</i> • <i>Valores Válidos</i> • <i>Valores nulos</i> 	Pós-Condições: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Mensagem de erro</i> • <i>Aceitar comando</i> • <i>Revelar a palavra</i>
Critérios de sucesso: <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Apresentar a mensagem de erro com entradas não válidas</i> 2. <i>Avançar com entradas válidas</i> 3. <i>Apresentar a palavra quando o numero de tentativa for zero</i> 	
Procedimento(s) Associado(s): <i>Digitar no teclado</i>	
Conclusão de Teste(s) Associado(s): <i>Reprovado, o código limita o numero de tentativas entre 1 e 6.</i>	

[CT004] Interface Com Teclado

Descrição: Ao digitar a palavra, é mostrado o teclado com as letras já utilizadas na cor cinza, as letras não utilizadas na cor branca, as letras que estão em posições erradas na cor vermelho e as letras que estão na posição certa na cor verde.

Requisito(s) Associado(s): *Não-Funcional*

Pré-Condições:

- *Letras Corretas*
- *Letras Erradas*
- *Letras Corretas Em Posição Errada*
- *Letras Restantes*

Pós-Condições:

- *Apresentar a letra com a cor verde*
- *Apresentar a letra com a cor cinza*
- *Apresentar a letra com a cor vermelha*
- *Apresentar a letra com a cor branca*

CrITÉrios de sucesso:

1. *Apresentar a letra com a cor certa*

Procedimento(s) Associado(s): *Digitar no teclado*

Conclusão de Teste(s) Associado(s): *Reprovado, o código não apresenta nenhuma interface com o jogador envolvendo cores.*

[CT005] Teste de palavras

Descrição: Ao digitar palavras que não estão no dicionário ou palavras maiores que a antes definidas, é mostrado uma mensagem de erro e o jogador poderá jogar novamente.

Requisito(s) Associado(s): *Funcional*

Pré-Condições:

- *Palavras Corretas*
- *Palavras Erradas*

Pós-Condições:

- *Mensagem de erro*
- *Aceitar comando*

CrITÉrios de sucesso:

1. *Apresentar a mensagem de erro com entradas não válidas*
2. *Avançar com entradas válidas*

Procedimento(s) Associado(s): *Digitar no teclado*

Conclusão de Teste(s) Associado(s): *Aprovado com sucesso*

[CT006] Esgotar Tentativas	
Descrição: Ao esgotar todas as tentativas o programa deve revelar a palavra.	
Requisito(s) Associado(s): <i>Funcional</i>	
Pré-Condições: <ul style="list-style-type: none"> <i>Palavras Diferentes Da Eleita</i> 	Pós-Condições: <ul style="list-style-type: none"> <i>Mensagem mostrando o erro</i>
Critérios de sucesso: 1. <i>Apresentar a mensagem dizendo que o jogador perdeu e revelar a palavra eleita</i>	
Procedimento(s) Associado(s): <i>Digitar no teclado</i>	
Conclusão de Teste(s) Associado(s): <i>Aprovado com sucesso</i>	

[CT007] Acertar A Palavra	
Descrição: Ao acertar a palavra eleita.	
Requisito(s) Associado(s): <i>Funcional</i>	
Pré-Condições: <ul style="list-style-type: none"> <i>Palavra Eleita</i> 	Pós-Condições: <ul style="list-style-type: none"> <i>Mensagem de vencedor</i>
Critérios de sucesso: 1. <i>Apresentar a mensagem dizendo que o jogador acertou a palavra eleita e venceu o jogo</i>	
Procedimento(s) Associado(s): <i>Digitar no teclado</i>	
Conclusão de Teste(s) Associado(s): <i>Aprovado com sucesso</i>	