**Caso** de Testes Caixa Preta

Projeto Adivinhe se Puder

Versão ***1,0***

**Aluno**: ***Davi Juvêncio***

**Histórico de Alterações**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 01/07/2022 | 1,0 | Teste Caixa Preta | Davi Juvêncio |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Conteúdo

1 Introdução **3**

1.1 Descrição 3

2 Casos de Testes 3

# Introdução

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

## **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.

# 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):** *Requisito Funcional* | |
| **Pré-Condições**:   * *Valores Negativos* * *Valores Válidos* * *Valores Positivos fora dos requisitos* | **Pós-Condições:**   * *Mensagem de erro* * *Aceitar comando* * *Mensagem de erro* |
| **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):** *Passou com sucesso* | |

|  |  |
| --- | --- |
| [CT002] **Número de Tentativas** | |
| **Descrição:** Digitar valores validos e não validos para número de tentativas. | |
| **Requisito(s) Associado(s):** *Requisito Funcional* | |
| **Pré-Condições**:   * *Valores Negativos* * *Valores Válidos* * *Valores nulos* | **Pós-Condições:**   * *Mensagem de erro* * *Aceitar comando* * *Revelar a palavra* |
| **Critérios de sucesso:**  1.*Apresentar a mensagem de erro com entradas não válidas*  2.*Avançar com entradas válidas*  2.*Apresentar a palavra quando o numero de tentativa for zero* | |
| **Procedimento(s) Associado(s):** *Digitar no teclado* | |
| **Conclusão de Teste(s) Associado(s):** *Reprovado, o código limita o numero de tentativas entre 1 e 6.* | |

|  |  |
| --- | --- |
| [CT003] **Número de Tentativas** | |
| **Descrição:** Digitar valores validos e não validos para número de tentativas. | |
| **Requisito(s) Associado(s):** *Requisito Funcional* | |
| **Pré-Condições**:   * *Valores Negativos* * *Valores Válidos* * *Valores nulos* | **Pós-Condições:**   * *Mensagem de erro* * *Aceitar comando* * *Revelar a palavra* |
| **Critérios de sucesso:**  1.*Apresentar a mensagem de erro com entradas não válidas*  2.*Avançar com entradas válidas*  3.*Apresentar a palavra quando o numero de tentativa for zero* | |
| **Procedimento(s) Associado(s):** *Digitar no teclado* | |
| **Conclusão de Teste(s) Associado(s):** *Reprovado, o código limita o numero de tentativas entre 1 e 6.* | |

|  |  |
| --- | --- |
| [CT00**4**] **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.* | |

|  |  |
| --- | --- |
| [CT00**5**] **Teste de palavras** | |
| **Descrição:** Ao digitar palavras que não estão no dicionario 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* | |

|  |  |
| --- | --- |
| [CT00**6**] **Esgotar Tentativas** | |
| **Descrição:** Ao esgotar todas as tentativas o programa deve revelar a palavra. | |
| **Requisito(s) Associado(s):** *Funcional* | |
| **Pré-Condições**:   * *Palavras Diferentes Da Eleita* | **Pós-Condições:**   * *Mensagem mostrando o erro* |
| **Critérios de sucesso:**  1.*Apresentar a mensagem dizendo que o jogador perdeu e revelar a palavra eleita* | |
| **Procedimento(s) Associado(s):** *Digitar no teclado* | |
| **Conclusão de Teste(s) Associado(s):** *Aprovado com sucesso* | |

|  |  |
| --- | --- |
| [CT00**7**] **Acertar A Palavra** | |
| **Descrição:** Ao acertar a palavra eleita. | |
| **Requisito(s) Associado(s):** *Funcional* | |
| **Pré-Condições**:   * *Palavra Eleita* | **Pós-Condições:**   * *Mensagem de vencedor* |
| **Critérios de sucesso:**  1.*Apresentar a mensagem dizendo que o jogador acertou a palavra eleita e venceu o jogo* | |
| **Procedimento(s) Associado(s):** *Digitar no teclado* | |
| **Conclusão de Teste(s) Associado(s):** *Aprovado com sucesso* | |