

Estado inicial	Ações	Estado final esperado
-----	faltaFicheiro()	-----
X=1;y=1;	podeMoverRei()	X=2;y=2;
X=1;y=1;	naoMoverRei()	X=1;y=1;
X=1;y=1;	reiComePecaEquipa()	X=1;y=1;
X=1;y=1;	reiComePecaEquipaAdversaria()	X=1;y=2;
X=1;y=1;	sugestaoRei()	X=0;y=0; X=1;y=0; X=2;y=0; X=2;y=1; X=2;y=2; X=1;y=2; X=0;y=2; X=0;y=1;
X=1;y=1;	moverRainhaDiagonal()	X=2;y=2;
X=1;y=1;	moverRainhaHorizontal()	X=2;y=1;
X=1;y=1;	moverRainhaVertical()	X=1;y=2;
X=1;y=1;	moverRainhaDepoisLimite()	X=1;y=1;
X=1;y=1;	moverRainhaDiagonalComPecaFrente()	X=1;y=1;
X=1;y=1;	moverRainhaHorizontalComPecaFrente()	X=1;y=1;
X=1;y=1;	moverRainhaVerticalComPecaFrente()	X=1;y=1;
X=1;y=1;	rainhaComePecaEquipa()	X=1;y=1;
X=1;y=1;	rainhaComeRainhaAdversaria()	X=1;y=1;
X=1;y=1;	rainhaMovePertoPadre()	X=1;y=1;
X=1;y=1;	sugestaoRainha()	X=0;y=0; X=1;y=0; X=2;y=0; X=2;y=1; X=2;y=2; X=1;y=2; X=0;y=2; X=0;y=1; X=3;y=1; X=3;y=3; X=1;y=3;
X=0;y=0;	moverPonei()	X=2;y=2;
X=0;y=0;	moverPoneiDepoisLimite()	X=0;y=0;
X=3;y=1;	moverPoneiCom1Rei()	X=1;y=3;
X=3;y=1;	moverPoneiCom2Reis()	X=3;y=1;
X=3;y=1;	moverPoneiPecaCaminho()	X=1;y=3;
X=3;y=1;	moverPonei2PecaCaminho()	X=1;y=3;
X=3;y=1;	poneiComePecaEquipa()	X=3;y=1;
X=3;y=1;	poneiComePecaEquipaAdversaria()	X=1;y=3;
X=0;y=0;	sugestaoPoneiMagico()	X=2;y=2;
X=0;y=0;	moverPadre()	X=2;y=2;
X=0;y=0;	movePadreDepoisLimite()	X=0;y=0;
X=0;y=0;	moverPadreHorizontal()	X=0;y=0;

X=0;y=0;	moverPadreVertical()	X=0;y=0;
X=0;y=0;	moverPadreComRainhaAdversariaPerto()	X=0;y=0;
X=0;y=0;	moverComPecaNoCaminho()	X=0;y=0;
X=0;y=0;	padreComeRainhaAdversaria()	X=2;y=2;
X=0;y=0;	padreComePecaEquipa()	X=0;y=0;
X=0;y=0;	sugestaoPadre()	X=1;y=1; X=2;y=2; X=3;y=3;
X=0;y=1;	moverTorreHorizontal()	X=3;y=1;
X=0;y=1;	moverTorreHNaVertical()	X=0;y=3;
X=0;y=1;	moverTorreHorizontalComPecaCaminho()	X=0;y=1;
X=0;y=1;	torreHorizontalComePecaEquipa()	X=0;y=1;
X=0;y=1;	torreHorizontalComePecaEquipaAdversaria()	X=2;y=1;
X=0;y=1;	sugestaoTorreHorizontal()	X=1;y=1; X=2;y=1; X=3;y=1;
X=1;y=0;	moverTorreVertical()	X=1;y=3;
X=1;y=0;	moverTorreVNaHorizontal()	X=2;y=0;
X=1;y=0;	moverTorreVerticalComPecaCaminho()	X=1;y=0;
X=1;y=1;	torreVerticalComePecaEquipa()	X=1;y=0;
X=1;y=1;	torreVerticalComePecaEquipaAdversaria()	X=1;y=2;
X=1;y=1;	sugestaoTorreVertical()	X=1;y=1; X=1;y=2; X=1;y=3;
X=0;y=0;	moverLebre()	X=1;y=1;
X=0;y=0;	naoMoveLebre()	X=0;y=0;
X=0;y=0;	lebreComePecaEquipa()	X=0;y=0;
X=0;y=0;	lebreComePecaEquipaAdversaria()	X=1;y=1;
X=0;y=0;	lebreMoverLimite()	X=0;y=0;
X=2;y=1;	sugestaoLebre()	X=1;y=0; X=3;y=0; X=3;y=2; X=1;y=2;
X=1;y=1;	moverJokerComoRainha()	X=2;y=2;
X=1;y=1;	moverJokerComoPoneiMagico()	X=3;y=3;
X=1;y=1;	moverJokerComoPadreDaVila()	X=3;y=3;
X=1;y=1;	moverJokerComoTorreHor()	X=3;y=1;
X=1;y=1;	moverJokercomoTorreVer()	X=1;y=3;
X=1;y=1;	moverJokerComoLebre()	X=1;y=1;
X=0;y=0;	sugestaoJoker()	X=1;y=0; X=1;y=1; X=0;y=1; X=2;y=0; X=2;y=2; X=0;y=2; X=3;y=0; X=3;y=3; X=0;y=3;