

**DANIELA BRAZÃO MAKSOUD  
FELIPE VIEIRA CÔRTEZ  
TÁSSIO ALBUQUERQUE BORGES DE MIRANDA**

**MANUAL DO USUÁRIO E TESTE MANUAL DO JOGO DE GAMÃO**

**Professor: Flavio Bevilacqua  
Disciplina: Programação Modular  
Código da Disciplina: INF1301  
Período: 2015.2**

**RIO DE JANEIRO  
2015**

## COMPONENTES DO GRUPO

**Nome:** Daniela Brazão Maksoud

**Matrícula:** 1321873

**Nome:** Felipe Vieira Côrtes

**Matrícula:** 1321881

**Nome:** Tássio Albuquerque Borges de Miranda

**Matrícula:** 1321931

## **RESUMO**

Este trabalho apresenta o manual do usuário e o teste manual referente ao jogo de Gamão do terceiro trabalho da disciplina INF1301 de Programação Modular, lecionada pelo Prof. Flavio Bevilacqua, do período 2015-2.

Palavras-chave: Manual usuário teste jogo gamão.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>MANUAL DO USUÁRIO.....</b>	<b>5</b>
1.1	COMO JOGAR.....	5
1.2	JOGANDO.....	5
1.3	DOBRAR DADO.....	5
1.4	SAIR E SALVAR JOGO.....	5
1.5	CARREGAR JOGO.....	5
<b>2</b>	<b>TESTE MANUAL DO JOGO DE GAMÃO.....</b>	<b>6</b>

## 1 MANUAL DO USUÁRIO

### 1.1 COMO JOGAR

- Execute o arquivo **GAMAO.exe** em seu computador.
- Escolha iniciar uma nova partida ou recuperar uma partida previamente salva.

Sugestão: Aumente a fonte de seu CMD para ter uma experiência de jogo melhorada.

### 1.2 JOGANDO

- Digite **1** para jogar o dado e escolha o número da casa que deseja andar.
- Duas opções irão aparecer para a realização da escolha de movimento.
- Será perguntado novamente ao usuário qual casa deseja andar, a fim de consumir o segundo dado de movimento.
- Escolhida a casa, duas opções irão aparecer para que o usuário possa escolher.

### 1.3 DOBRAR DADO

- Digite **2** na sua vez de jogar.

Atenção: Lembre-se que o dado somente irá dobrar o valor da partida caso o **DadoPontos** pertença ao jogador que requisitou o redobre e que o valor máximo permitido para redobre é 64.

### 1.4 SAIR E SALVAR JOGO

- No início de cada jogada será perguntado ao usuário se ele deseja salvar o jogo.
- Digite **0** caso queira salvar o jogo, o mesmo será salvo e ao mesmo tempo finalizado.

### 1.5 CARREGAR JOGO

- Quando quiser restaurar um jogo anterior salvo, ao executar o Gamão, digite **2** para carregar um jogo previamente salvo.

## 2 TESTE MANUAL DO JOGO DE GAMÃO

Testar as funcionalidades:

- Novo jogo.
- Fazer um movimento válido.
- Fazer um movimento válido.
- Testar se a casa escolhida é da mesma cor.
- Fazer um movimento válido.
- Fazer um movimento válido.
- Fazer uma dobra.
- Salvar o jogo.
- Carregar o jogo.
- Fazer um movimento fora da regra (mover uma peça para uma casa ocupada por 2 peças de cor oposta).
- Salvar e sair do jogo.

Executar o arquivo **GAMAO.exe**:

- Digite **1** para novo jogo.
- Digite **1** para jogar dado.
- Digite **o número da casa que deseja andar** e que ela seja válida.
- Digite **o número da opção** para fazer algum movimento desejado.
- Digite **o número da casa que deseja andar** e que ela seja válida.
- Digite **o número da opção** para fazer algum movimento desejado.
- Digite **1** para jogar dado.
- Digite **o número da casa que deseja andar da cor oposta ao do jogador atual**.
- Digite **o número da casa que deseja andar** e que ela seja válida.
- Digite **o número da opção** para fazer algum movimento desejado.
- Digite **o número da casa que deseja andar** e que ela seja válida.
- Digite **o número da opção** para fazer algum movimento desejado.
- Digite **2** para dobrar o dado.
- Digite **0** para salvar e sair do jogo.
- Execute o **GAMAO.exe**.
- Digite **2** para carregar o jogo salvo anteriormente.
- Digite **1** para Jogar.
- Digite **3** para salvar e sair do jogo.