|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **#** | **Como** | **Desejo** | **Para** | **Prioridade** |
| 1 | Jogador | Visualizar o tabuleiro | Saber em qual espaço posso jogar | 5 |
| 2 | Jogador | Selecionar uma posição no tabuleiro | Realizar minha jogada | 5 |
| 3 | Jogador | Visualizar o vencedor do jogo | Saber quem venceu e quando o jogo terminou | 5 |

|  |  |
| --- | --- |
| **#** | **Teste de aceitação** |
| 1 | 1. Deve-se desenhar um tabuleiro de 3x3 (Linhas e colunas) |
| 2 | 1. Deve-se poder indicar com um toque na tela o espaço no tabuleiro que deseja jogar;    1. No modo texto o jogador indica informando a linha e coluna pelo teclado; 2. O jogo inicia com a jogada do círculo "O", em seguida será a vez de "X" e assim sucessivamente de forma intercalada; 3. Após o jogador realizar sua jogada a vez deve ser passada para o jogador seguinte 4. Se o espaço selecionado já estiver preenchido, então não deve ser realizada a jogada |
| 3 | 1. Deve ser verificado se o jogo terminou (linhas, colunas ou diagonais preenchidas com o mesmo tipo) 2. Se houver vencedor, deverá ser indicado quem foi o ganhador, jogador 1 ou jogador 2, imprimindo um texto no centro da tela indicando: "Jogador Z venceu!", onde Z deve ser O ou X. Quando houver empate deve ser indicado com o texto, também centralizado, "Jogo terminou em empate!". 3. Deve ser traçada uma linha sobre as casas que formam a sequência; 4. Quando houver vencedor deve ser tocado um áudio;    1. Omitir isto na versão texto |