

## CASI DI TEST MODULO - GESTIRE\_MENU

### Funzione `gestire_menu_partita`:

#### Caso di test 1:

Descrizione: Avvio di una nuova partita.

Input:

`file_menu`: percorso del file contenente le opzioni del menu (file di testo)

Output atteso:

Messaggio di avvio di una nuova partita

#### Caso di test 2:

Descrizione: Tentativo di salvare la partita corrente.

Input:

`file_menu`: percorso del file contenente le opzioni del menu (file di testo)

Output atteso:

`flag`: valore intero 1

#### Caso di test 3:

Descrizione: Abbandono della partita corrente.

Input:

`file_menu`: percorso del file contenente le opzioni del menu (file di testo)

Output atteso:

`flag`: valore intero 0 (indicante l'uscita dal menu principale)

#### Caso di test 4:

Descrizione: Uscita dal menu principale.

Input:

file\_menu: percorso del file contenente le opzioni del menu (file di testo)

Output atteso:

flag: valore intero 0 (indicante l'uscita dal menu principale)

#### Caso di test 5:

Descrizione: File del menu non valido o mancante.

Input:

file\_menu: percorso del file contenente le opzioni del menu (file di testo)

Output atteso:

La funzione gestisce correttamente la mancanza o l'errore del file.

#### Caso di test 6:

Descrizione: Selezione di una scelta non valida.

Input:

file\_menu: percorso del file contenente le opzioni del menu (file di testo)

scelta: valore intero diverso da SCELTA\_INIZIO, SCELTA\_SALVA, SCELTA\_ABBANDONA e SCELTA\_ESCI

Output atteso:

Richiesta di inserire nuovamente la scelta del menu.

#### Funzione gestire\_partita\_in\_corso:

##### Caso di test 1:

Descrizione: Scelta di lanciare i dadi per continuare la partita.

Input:

partita: partita attualmente in corso (di tipo Record competizione\_oca)

scelta\_menu\_g: carattere '1'

Output atteso: Nessun output atteso specifico. La funzione dovrebbe procedere con il lancio dei dadi e la continuazione della partita.

#### Caso di test 2:

Descrizione: Scelta di aprire il menu di pausa e selezionare l'opzione "Salva partita".

Input:

partita: partita attualmente in corso (di tipo Record competizione\_oca)

scelta\_menu\_g: valore intero corrispondente a  
SCELTA\_SALVA

Output atteso: La funzione dovrebbe salvare la partita e restituire il valore "fine" pari a 0.

#### Caso di test 3:

Descrizione: Scelta di aprire il menu di pausa e selezionare l'opzione "Abbandona partita".

Input:

partita: partita attualmente in corso (di tipo Record competizione\_oca)

scelta\_menu\_g: valore intero corrispondente a  
SCELTA\_ABBANDONA

Output atteso: La funzione dovrebbe impostare il valore "fine" a 1, indicando che la partita è stata abbandonata.

#### Caso di test 4:

Descrizione: Scelta di aprire il menu di pausa e selezionare l'opzione "Esci".

Input:

partita: partita attualmente in corso (di tipo Record competizione\_oca)

scelta\_menu\_g: valore intero corrispondente a SCELTA\_ESCI

Output atteso: La funzione dovrebbe impostare il valore "flag" a 0, indicando di ritornare al menu principale.

#### Caso di test 5:

Descrizione: File del menu di nuova partita non valido o mancante.

Input:

partita: partita attualmente in corso (di tipo Record competizione\_oca)

file\_partita\_in\_corso: valore NULL o percorso non valido del file

Output atteso: La funzione dovrebbe impostare il valore "fine" a ERRORE\_FILE, indicando un errore nel recupero del file del menu.

#### Funzione salvare\_partita:

##### Caso di test 1:

Descrizione: Salvataggio di una partita valida nello slot corretto.

Input:

partita\_salvata: partita che si intende salvare nello slot scelto (di tipo Record competizione\_oca)

slot: numero intero compreso tra 1 e MAX\_SLOT (inclusi)

Output atteso:

fine: valore intero diverso da ERRORE\_FILE

##### Caso di test 2:

Descrizione: Tentativo di salvare una partita quando il numero di slot è negativo o zero.

Input:

partita\_salvata: partita che si intende salvare nello slot scelto (di tipo Record competizione\_oca)

slot: numero intero negativo o zero

Output atteso: Richiesta di inserire nuovamente la scelta dello slot.

### Caso di test 3:

Descrizione: Tentativo di salvare una partita quando il numero di slot è maggiore di MAX\_SLOT.

Input:

partita\_salvata: partita che si intende salvare nello slot scelto (di tipo Record competizione\_oca)

slot: numero intero maggiore di MAX\_SLOT

Output atteso: Richiesta di inserire nuovamente la scelta dello slot.

### Caso di test 4:

Descrizione: Tentativo di salvare una partita quando il file di salvataggio corrispondente allo slot selezionato non esiste.

Input:

partita\_salvata: partita che si intende salvare nello slot scelto (di tipo Record competizione\_oca)

slot: numero intero compreso tra 1 e MAX\_SLOT (inclusi)

Output atteso:

fine: valore intero diverso da ERRORE\_FILE

Osservazione:

Il file è creato dall'apertura in modalità scrittura.