

## N4 – Teste de Software

Camilla Damasceno  
Gabriel Souza  
Luiza Ávila  
Stefany Gapar

---

**Plano de teste:** Quantidade de peças Q no intervalo  $1 \leq Q \leq 15$

Teste de valor limite	
<b>Caso de teste:</b>	CT 001 – Time inválido
<b>Pré-condições:</b>	Iniciar partida
<b>Procedimento:</b>	1) O ator escolhe 14 peças 2) O ator tenta escolher a 15ª peça 3) O sistema verifica que o Rei é um peça default 4) O sistema verifica que a quantidade de peças é maior que 15 5) O sistema não permite que o ator escolha a 15ª peça 6) Opção para escolher mais peças é bloqueada
<b>Resultado esperado:</b>	Opção para escolher mais peças é bloqueada
<b>Dados de entrada:</b>	Quantidade de peças > 15

Teste de valor limite	
<b>Caso de teste:</b>	CT 002 – Time válido com 1 peça
<b>Pré-condições:</b>	Iniciar partida
<b>Procedimento:</b>	1) O ator escolhe nenhuma peça 2) O sistema verifica que o Rei é um peça default 4) O sistema verifica que a quantidade de peças é igual a 1 5) O jogador clica em “Play” 6) A partida é iniciada
<b>Resultado esperado:</b>	A partida é iniciada com quantidade de peças = 1
<b>Dados de entrada:</b>	Quantidade de peças = 0

Teste de valor limite	
<b>Caso de teste:</b>	CT 003 – Time válido com 15 peças
<b>Pré-condições:</b>	Iniciar partida
<b>Procedimento:</b>	1) O ator escolhe 14 peças de acordo com a quantidade de pontos disponíveis 2) O sistema verifica que o Rei é um peça default 4) O sistema verifica que a quantidade de peças é igual a 15 5) O jogador clica em “Play” 6) A partida é iniciada
<b>Resultado esperado:</b>	A partida é iniciada com quantidade de peças = 15
<b>Dados de entrada:</b>	Quantidade de peças = 14

**Plano de teste:** Quantidade de pontos Q no intervalo  $0 \leq Q \leq 3000$

Teste de valor limite	
<b>Caso de teste:</b>	CT 004 – Peças inválidas
<b>Pré-condições:</b>	iniciar partida
<b>Procedimento:</b>	1) O jogador escolhe 10 peões, 2 rainhas, 4 torres 2) O sistema verifica que a quantidade de pontos disponíveis é 3000 4) O sistema debita 2800 pontos 5) O jogador tenta escolher mais uma rainha 6) O sistema verifica que os pontos ultrapassaram 3000 7) O sistema não permite o jogador prosseguir a partida 8) O botão “Play” é bloqueado
<b>Resultado esperado:</b>	O botão para iniciar a partida é bloqueado
<b>Dados de entrada:</b>	Quantidade de pontos > 3000

Teste de valor limite	
<b>Caso de teste:</b>	CT 005 – Peças válidas totalizando 3000 pontos
<b>Pré-condições:</b>	iniciar partida
<b>Procedimento:</b>	1) O jogador escolhe 10 peões, 2 rainhas, 5 bispos 2) O sistema verifica que a quantidade de pontos disponíveis é 3000 4) O sistema debita 3000 pontos 5) O jogador clica em “Play” 7) O sistema permite o jogador prosseguir a partida 8) A partida é iniciada
<b>Resultado esperado:</b>	O jogador é permitido iniciar a partida
<b>Dados de entrada:</b>	Quantidade de pontos = 3000

Teste de valor limite	
<b>Caso de teste:</b>	CT 006 – Peças válidas totalizando 0 pontos
<b>Pré-condições:</b>	iniciar partida
<b>Procedimento:</b>	1) O jogador nenhuma
	2) O sistema verifica que o Rei é um peça default
	4) O sistema verifica que a quantidade de pontos escolhidos foram 0
	5) O jogador clica em “Play”
	7) O sistema permite o jogador prosseguir a partida
	8) A partida é iniciada
<b>Resultado esperado:</b>	O jogador é permitido iniciar a partida
<b>Dados de entrada:</b>	Quantidade de pontos = 0

**Plano de teste:** Movimentações do Bispo

Teste de equivalência	
<b>Caso de teste:</b>	CT 001 – Movimentação do Bispo
<b>Pré-condições:</b>	Tabuleiro montado
<b>Procedimento:</b>	Fazer o movimento
<b>Resultado esperado:</b>	Jogada não permitida
<b>Dados de entrada:</b>	Posição inicial: h1, Posição final:h8

Teste de equivalência	
<b>Caso de teste:</b>	CT 002 – Movimentação do Bispo
<b>Pré-condições:</b>	Tabuleiro montado
<b>Procedimento:</b>	Fazer o movimento
<b>Resultado esperado:</b>	Jogada permitida
<b>Dados de entrada:</b>	Posição inicial: h1, Posição final:a8

**Plano de teste:** Movimentação de retorno do Peão.

Teste de equivalência	
<b>Caso de teste:</b>	CT 003 – Movimentação do Peão
<b>Pré-condições:</b>	Tabuleiro montado
<b>Procedimento:</b>	Fazer o movimento de retorno do peão
<b>Resultado esperado:</b>	Jogada não permitida
<b>Dados de entrada:</b>	Posição inicial: e5, Posição final:e4

**Plano de teste:** Dois movimentos em um mesmo turno.

Teste de equivalência	
<b>Caso de teste:</b>	CT 004 – Jogada dupla
<b>Pré-condições:</b>	Jogador já ter feito sua jogada
<b>Procedimento:</b>	Tentar fazer outra jogada
<b>Resultado esperado:</b>	Jogada não permitida
<b>Dados de entrada:</b>	Posição inicial: h1, Posição final:a8