

Exercício de Testes – Prática TDD

1º) O jogo "fizz-buzz":

Regras do Jogo: Qualquer número divisível por três é substituído pela palavra *fizz* e qualquer número divisível por 5 pela palavra *buzz*. Números divisíveis por ambos são substituídos por *fizzbuzz*. Um jogador que comete um erro tem que beber uma xícara de café.

Einstein escolheu um número para começar – por exemplo: 4, buzz, fizz, 7, 8, fizz, buzz, 11, fizz, 13, 14, fizzbuzz...

```
public class FizzBuzz implements IFizzBuzz
{
    public string Answer(int i)
    {
        throw new NotImplementedException();
    }
}

public interface IFizzBuzz
{
    /// <summary>
    /// Implemente o Jogo usando a técnica TDD
    /// </summary>
    /// <param name="number">um número da sequência do jogo</param>
    /// <returns>resposta apropriada para o corrente número</returns>
    public String Answer(int number);
}
```

Obs: Além do projeto Java(ou na linguagem que você programou), crie também um documento texto mostrando toda a sequência de teste e código na ordem em que você foi criando.