

Alunos: Paulo Henrique Gonçalves e Brian Laus Bertemes  
Disciplina: Engenharia de Software

Motivo da escolha das classes:

Tentamos focar nas classes mais importantes do projetos, sendo elas o professor, o aluno, a sala, as perguntas e as respostas. Como o nosso software é, basicamente, perguntas e respostas com pontuação, essas classes seriam o centro do projeto. Isso nos resultou em 7 testes, desde criação de perguntas a adição de alunos em sala e validação de pontuação de perguntas e respostas. Poderiam ainda ser criados testes mais específicos como, criação de duas salas com o mesmo nome, perguntas iguais, professor adicionando alunos que não são seus, mas isso foi entendido como casos diferentes do comum, logo focamos em testes que simulariam um jogo simples para, por exemplo, um MVP.

Assim temos as classes testadas como:

- Estudantes
- Professor
- sala
- Questionario
- perguntas
- resposta

E os metodos são:

- addalunosala
- criasala
- getnomesala
- removealunosala
- getrespostacerta
- getpontos
- addpontos
- addhistorico

Ressaltamos que alguns pontos foram testados indiretamente, por exemplo, não há teste específico da criação de um professor, porém há testes em qual ele é criado sem erro, logo entende-se que não há erro em sua criação.



