

# Montando testes unitários a partir do roteiro de testes

Rodrigo Junior Rodrigues



# sumário

## Introdução

1. Testes unitários
2. Roteiro de testes
3. Como se complementam
4. Na prática

# 1. Testes unitários

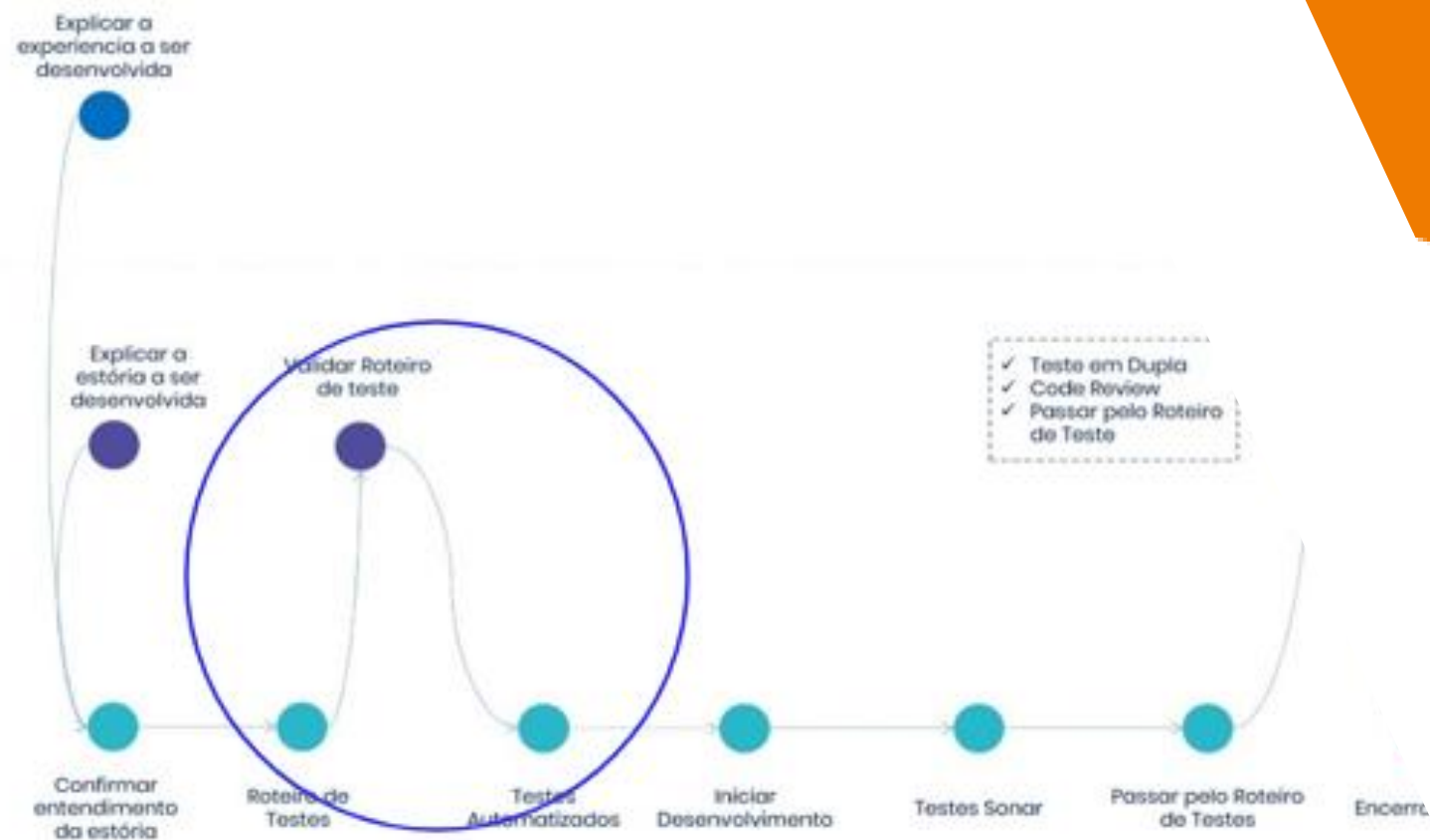


# Testes unitários

- Testes de Unidade
- O código é testado individualmente
- Garantir o funcionamento
- Quantidade não é qualidade

## 2. Roteiro de testes





## Roteiro de teste

- Somente preencher a planilha não adianta
- Montar uma estratégia antes de desenvolver e testar

### 3. Como se complementam





## Como se complementam

- Ajudam no entendimento e esclarecimento de uma história
- Novas dúvidas
- Surge idéias de testes mais técnicos e lógicos

## 4. Na prática



# *RPG 3D&T* *terceira edição*

## **What is it?**

- É um jogo de contar histórias
- Acontece na imaginação dos jogadores
- Sistema 3D&T

## FICHA DE PERSONAGEM

Nome **Tasha** 12 Pontos

## Características

FORÇA 0

HABILIDADE 4

RESISTÊNCIA 3

ARMADURA 2

PODER DE FOGO 1

Pontos de Vida 15

Pontos de Magia 25

Pontos de Experiência

## Vantagens

Magia Negra (2 pts)

Mentor (1 pt)

Pontos de Magia Extras x1 (1 pt)

## Desvantagens

Má Fama (-1 pt)

Fobia (dragões e demônios, -1 pt)

## Tipos de Dano

Força (esmagamento)

PdF (fogo)

## Magias Conhecidas

Ataque Mágico, Cancelamento

de Magia, Cegueira, Crânio Voador

de Vladislav, Desmaio, Detecção de

Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos,

Proteção Mágica

## Dinheiro e Itens

## História

Filha mais jovem em uma família de demônios, foi enganada por uma irmã e vendida como escrava para um dragão. Séculos depois, conseguiu escapar e agora estuda magia na Academia Arcana em Arton.

## Turno de Combate

**Passo 1 • Iniciativa:** cada combatente joga um dado e acrescenta ao resultado sua Habilidade. Inclui +1 por Aceleração ou +2 por Teleporte (não cumulativos), quando houver. Combatentes com iniciativa mais alta agem primeiro.

**Passo 2 • Força de Ataque (FA):** os personagens escolhem seus alvos e fazem seus ataques ou manobras, cada um em sua iniciativa. A Força de Ataque de cada um será igual a  $H + F + Id$  (para ataques corpo-a-corpo) ou  $H + PdF + Id$  (para ataques à longa distância), a escolha do jogador. Essa escolha deve ser feita antes da magia.

**Passo 3 • Força de Defesa (FD):** a Força de Defesa da vítima será igual a  $H + A + Id$ . Subtraia esse valor da FA do atacante. O resultado final será a quantidade de Pontos de Vida perdidos pela vítima. Caso a FD final do alvo seja igual ou superior à FA final do atacante, nenhum dano é provocado.

# Criando o personagem...



```
POST
```


```
/character
```

```
REQUEST:
```


```
{  
  "kind": "Person"/"Hero"/"Fighter"/"Champion"/"Legend"  
}
```

```
RESPONSE:
```

```
{  
  "token": "xxxxxxx",  
  "points": 0  
}
```



```
PUT
/character
REQUEST:
{
  "token": "xxxxxxx",
  "operation": "addPoint"/"removePoint"/"end"
  "parameters": {
    "attribute": "F"/"H"/"R"/"A"/"PdF",
    "points": 0
  }
}
RESPONSE:
{
  "token": "xxxxxxx",
  "message": "success"/"fail"/"missing xx"
}
```



Primeiro, faça o roteiro de  
testes e sempre  
tente construir testes  
unitários antes de  
desenvolver!



dt





**dti**

**Rodrigo Junior**

[www.dtidigital.com.br](http://www.dtidigital.com.br)