

// Script: TesteManual
// Autor: Júlia Affonso Figueiredo Rocha
// Data: 16/06/2019
// Propósito: Teste da aplicação Gamão.
//

//Início de partida

- Execute Jogo.exe.
- Note a pergunta de iniciar uma nova partida e entre com 'n'.
- Observe que o programa terminou a execução.
- Execute Jogo.exe novamente.
- Perceba, novamente, a pergunta de iniciar uma nova partida e entre com 'y'.
- Observe a partida iniciada e aguardando a vez do jogador preto.

//Teste para jogada inicial

- Entre com qualquer tecla e aperte enter para jogar o primeiro dado.
- Novamente entre com qualquer tecla e aperte enter para jogar o segundo dado.
- Observe os valores obtidos nos dados.
- Observe o tabuleiro com as posições iniciais de cada peça e, ao lado, a quantidade de peças capturadas e finalizadas de cada cor, além da pontuação atual da partida.

//Teste para dobrar pontuação

- Entre com qualquer tecla e aperte enter para jogar o primeiro dado.
- Novamente entre com qualquer tecla e aperte enter para jogar o segundo dado.
- Entre com "0, 0" para dobrar a pontuação.
- Observe a mensagem para o outro jogador confirmar a dobra e aguarde-o entrar com o valor 'y'.
- Observe o novo valor da pontuação da jogada.

```
//Teste para movimentação de peças.
```

- Considerando os valores dos dados, entre com valores inválidos para casas de origem e quantidade de casa a andar e observe a mensagem de erro que informa que o movimento desejado é inválido.
- Faça a jogada entrando com números válidos para '<numero da casa de origem>,<quantidade de casas a andar>'.
- Observe a movimentação e o tabuleiro atualizado com a nova posição de cada peça.

```
//Teste de captura de peça
```

- Considerando os valores dos dados, movimente uma peça de modo que ela termine a jogada sozinha em alguma casa
- Movimente a peça adversária para capturá-la enquanto estiver sozinha na tal casa
- Observe que a peça foi adicionada nas peças capturadas.

```
//Teste de retirada de uma peça da barra
```

- Considerando os valores dos dados, ao fazer a jogada entre com -1 no campo de casa de origem
- Observe que a peça foi adicionada de volta ao tabuleiro e continue a jogada.

```
//Teste de termino de partida
```

- Ao retirar todas as peças de uma cor do tabuleiro, o jogo avisará que a partida terminou e mostrará o jogador ganhador e a pontuação da partida.
- Observe que a opção de iniciar um novo jogo aparece e entre com 'y' para reiniciar.