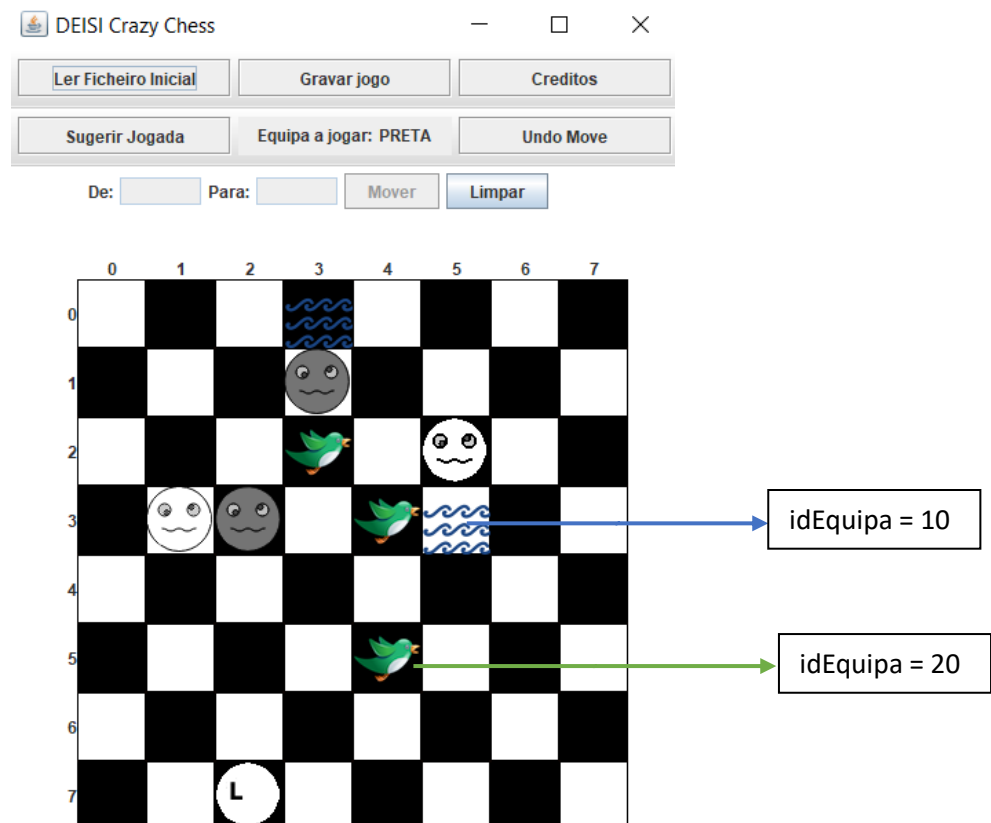


Peca Tipo 8 - RECRUTA

A peça com o ID tipo 8 que foi implementada tem o nome de “Recruta”. Esta peça tem como particularidade não poder comer nenhuma outra peça, ou seja, não pode cair em cima de outra peça. Contudo, e tal como o nome indica, esta peça irá “recrutar” peças da outra equipa para a sua, adicionando assim um novo elemento estratégico ao jogo. O “Recruta” irá apenas mover-se na horizontal e na vertical em turnos pares e em turnos ímpares apenas se move em diagonais. Terá de mover-se obrigatoriamente 2 casas, não poderá mover-se nem menos nem mais do que isso. Para “recrutar” a peça, terá de passar por cima dela (caso seja da mesma equipa, não existe alteração). A única exceção à regra é o facto de um “recruta” não poder “recrutar” um “recruta” da equipa contrária. Caso não hajam peças no caminho executa o movimento normalmente.



Testes Unitários

Estado Inicial	Ações	Retorno Esperado	Estado Final
x = 3, y = 2, idEquipaAtual = 10	processaJogada(3,2,1,4)	True	x = 1, y = 4, idEquipaAtual = 20
x = 3, y = 2, idEquipaAtual = 20 turno = 1	processaJogada(3,2,4,2)	False	x = 3, y = 2, idEquipaAtual = 20
x = 3, y = 2, idEquipaAtual = 20	processaJogada(3,2,4,3)	False	x = 3, y = 2, idEquipaAtual = 20
x = 4, y = 3, idEquipaAtual = 20	obterSugestoesJogada(4,3)	[2, 1 6, 1 6, 5 2, 5]	sugestoes = [2, 1 6, 1 6, 5 2, 5] idEquipaAtual = 20
x = 5, y = 3, idEquipaAtual = 10	obterSugestoesJogada(5,3)	[3, 3 5, 1 7, 3 5, 5]	sugestoes = [3, 3 5, 1 7, 3 5, 5] idEquipaAtual = 10