





Star Wars - Game

BDD e TDD




Alunos: Vitor Manoel Alves da Silva e Rodrigo Moraes de Sá Teles

Cenários Implementados: 

Não Implementados: 

Cartão(nome da história)	Conversa (dados ali que vai precisar)	Confirmação(cenários)
<p>Posicionamento dos navios:</p> <p>O sistema deve posicionar os navios no tabuleiro de forma aleatória</p>	<p>Informações de células:</p> <p>Posição (vertical/horizontal) que irá posicionar o naves e posição (letra e número)</p> <p>(1 - StartHunt TIE/LN (1x1)</p> <p>2- Millenium Falcon (2x2)</p> <p>3- Destroyer (2x3)</p> <p>4- Classe Imperial (4x1)</p> <p>)</p> <p>Informações do tabuleiros</p> <p>O tabuleiro poderá ser iniciado por níveis de dificuldade</p> <ul style="list-style-type: none">• Fácil: 10x10<ul style="list-style-type: none">○ 50 chances de acerto• Médio: 15x15<ul style="list-style-type: none">○ 45 chances de acerto• Difícil: 20x20<ul style="list-style-type: none">○ 40 chances de erro	<p>1- <i>Posicionamento de naves em célula não usada:</i> </p> <p>Given: O jogo foi iniciado e a dificuldade do jogo foi escolhida</p> <p>When: O sistema tenta posicionar o navio em uma célula vazia</p> <p>Then: O sistema deve conseguir posicionar o seu navio com sucesso</p> <p>2- <i>Posicionamento de navio em célula fora da grade:</i> </p> <p>Given: O jogo foi iniciado e a dificuldade do jogo foi escolhida</p> <p>When: O sistema tenta posicionar uma nave fora da grade</p> <p>Then: Não é possível adicionar a nave em uma célula</p> <p>3- <i>Posicionamento de nave sobrepondo outras naves:</i> </p> <p>Given: O jogo foi iniciado e a</p>

		<p>dificuldade do jogo foi escolhida e há um navio na coordenada escolhida</p> <p>When: O sistema tenta posicionar um navio</p> <p>Then: Não é possível adicionar a nave em uma célula</p>
<p>Escolha de célula para disparo:</p> <p>Eu como jogador eu posso disparar contra o oponente jogador</p>	<p>Contagem de pontos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para cada navio derrubado o jogador Rodrigo ganha 1 ponto • Célula não usada fica como um ponto (~) • Célula já usada e que não tinha navio fica com um arroba (@) • Célula já usada e que tinha navio fica com um xis (X) 	<p>1 - Escolha de célula não disparada: ✓</p> <p>Given: O jogo foi iniciado Os navios foram posicionados na grade pelo jogador</p> <p>When: O jogador dispara na célula não vazia</p> <p>Then: O jogo exibe uma mensagem dizendo que a célula foi disparada com sucesso</p> <p>2- Escolha de célula já disparada ✓</p> <p>Given: O jogo foi iniciado e Os navios foram posicionados na grade</p> <p>When: O jogador dispara na célula já disparada anteriormente</p> <p>Then: O jogo exibe uma mensagem de erro informando que a célula já foi disparada</p> <p>3- Escolha de célula inválida(fora da grade) para disparo ✓</p> <p>Given:</p>

		<p>O jogo foi iniciado Os navios foram posicionados</p> <p>When: O jogador dispara em uma célula fora da grade</p> <p>Then: O jogo exibe uma mensagem de erro informando que a célula escolhido é inválida O jogador deve escolher uma célula dentro da grade para disparar</p>
<p>Escolha de nome</p> <p>Eu como jogador quero escolher meu nome para jogar o jogo</p>	<p>Campos necessários:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nome do Jogador • Caracteres Válidos (Apenas letras e números) • (Tamanho da string de nome: 20) 	<p><i>1- Escolha de nome válido</i> </p> <p>Given: Sou um jogador e quero escolher meu nome</p> <p>When: Digito meu nome com caracteres válidos e dentro do limite de caracteres</p> <p>Then: O sistema deve aceitar o meu nome</p> <p><i>2- Escolha de caractere inválido</i> </p> <p>Given: Sou um jogador e quero escolher meu nome</p> <p>When: Digito meu nome com caracteres inválidos</p> <p>Then: O jogo exibe uma mensagem de erro O jogo pede para eu digitar um nome válido novamente</p> <p><i>3- Escolha de nome além do limite:</i> </p>

		<p>Given: Sou um jogador e quero escolher meu nome</p> <p>When: Digito meu nome que excede o limite de caracteres</p> <p>Then: O jogo exibe uma mensagem de erro O jogo pede para que eu digite novamente um nome e que esteja dentro do limite de caracteres</p>
<p>Ganhar Score</p> <p>Eu como jogar posso ganhar pontos quando acertar uma nave ou parte dela</p>	<p>Dados</p> <p>Cada acerto da 10 pontos de score para o jogador</p>	<p><i>1- Ataque em uma célula que contém nave</i> ✓</p> <p>Given: Sou um jogador e ataco uma nave</p> <p>When: Há uma nave na célula</p> <p>Then: O jogador deve receber 10 pontos de score</p> <p><i>2 - Ataque em uma célula que não contém nave</i></p> <p>Given: Sou um jogador e ataco uma nave</p> <p>When: Não há nave na célula</p> <p>Then: O jogador não deve receber a pontuação</p>
<p>Munição do Canhão Estrelar</p> <p>Eu como jogar posso gastar munição (chances) quando errar e acertar uma nave ou parte dela</p>	<p>Dados</p> <ul style="list-style-type: none"> A cada ataque gasta uma munição 	<p><i>1- Ataque em uma célula que contém nave</i> ✓</p> <p>Given: Sou um jogador e ataco uma nave</p>

		<p>When: Há uma nave na célula</p> <p>Then: O jogador deverá gastar 1 de munição</p> <p><i>2 - Ataque em uma célula que não contém nave</i></p> <p>Given: Sou um jogador e ataco uma nave</p> <p>When: Não há nave na célula</p> <p>Then: O jogador deverá gastar 1 de munição</p> <p><i>2 - Ataque que já foi acertada anteriormente</i> ✓</p> <p>Given: Sou um jogador e ataco uma nave</p> <p>When: Não há nave na célula</p> <p>Then: O jogador deverá gastar 1 de munição</p>
<p>Fim de jogo</p> <p>Eu como jogador posso ganhar ou perder o jogo</p>	-	<p><i>1- Ganhar jogo quando todas as naves foram atingidas</i> ✓</p> <p>Given: Que o jogador ainda tem munição disponível</p> <p>When: Ele ataca uma nave e não há mais naves para ser atingida</p> <p>Then: O jogador ganhou a partida</p> <p><i>2 - Perder jogo quando a munição acabar</i></p>

		<p>Given: Que o jogador não tem mais munição disponível</p> <p>When: Ele ataca uma nave</p> <p>Then: O jogo acaba</p>
--	--	--