|  |  |
| --- | --- |
| CT001 – Transferência de exércitos após o encerramento de ataques. | |
| Objetivos do Teste: | Confirmar a transferência de exércitos entre territórios após a rodada de ataque. |
| Pré-condições: | 1. O jogador da vez deve possuir mais de um território adjacente com pelo menos 2 exércitos em um deles. |
| Parâmetros de entrada: | 1. Lista de jogadores. 2. Lista de ordem. 3. Jogador da vez. |
| Ações: | 1. Confirma se o território escolhido possui mais de um exercito. 2. Confirma de se o território destino é adjacente ao território alvo. |
| Retorno esperado: | 1. Atualiza a lista de territórios e a lista de jogadores de acordo com as mudanças. |
| Observações: | -/- |

|  |  |
| --- | --- |
| CT002 – Definição do vencedor. | |
| Objetivos do Teste: | Verificar se a partida está encerrando após a conclusão dos objetivos. |
| Pré-condições: | 1. Algum jogador completar seu objetivos. |
| Parâmetros de entrada: | 1. Lista de jogadores. 2. Lista de Objetivos. |
| Ações: | 1. Varia dependendo de qual objetivo. |
| Retorno esperado: | 1. Encerramento da partida. |
| Observações: | A partida se encerra bruscamente. |

|  |  |
| --- | --- |
| CT003 – Salvamento e recuperação. | |
| Objetivos do Teste: | Verifica se as funções de save e load estão funcionando corretamente. |
| Pré-condições: | 1. Existir um arquivo ou jogo inicializado com as informações da partida. |
| Parâmetros de entrada: | 1. Um arquivo vazio (save) ou preenchido (load). |
| Ações: | 1. Ler ou escreve no arquivo. 2. Atualiza as variáveis de jogo (load). |
| Retorno esperado: | 1. Arquivo txt com as informações do jogo (save). 2. Partida atualizada com as informações do arquivo (load). |
| Observações: | A ideia é salvar apenas a lista de territórios e a de jogadores, uma vez que os observers farão o trabalho de atualizar o jogo a partir das informações alteradas. |