



Relatório do Design do Plano de Testes

Projecto de Teste: TADS_2025_Xadrez

Plano de Testes: PT - Teste Xadrez Por Peça

Impresso por TestLink em 04/07/2025

2021 © TestLink Community

RESUMO

1.1.ST-Peão

- TADSXD-1: CT-Selecionar peão com sucesso
- TADSXD-2: CT-Mover o peão duas casas para frente
- TADSXD-3: CT-Mover o peão uma casa para frente
- TADSXD-6: CT-Capturar uma peça adversária
- TADSXD-9: CT-Promover o peão para rainha
- TADSXD-10: CT-Promover o peão para torre
- TADSXD-28: CT-Promover o peão para bispo
- TADSXD-36: CT-Promover o peão para cavalo
- TADSXD-39: CT-Capturar en passant
- TADSXD-43: CT-Impedir que o peão se mova
- TADSXD-44: CT-Impedir que o peão sobreponha outra peça à frente
- TADSXD-54: CT-Impedir que o peão sobreponha outra peça de sua cor em uma diagonal à frente

1.2.ST-Rei

- TADSXD-16: CT1-Selecionar o Rei com sucesso
- TADSXD-24: CT2-Verificar posição inicial da peça
- TADSXD-27: CT3-Mover o Rei branco para uma casa possível
- TADSXD-32: CT4-Tentar mover o Rei para uma casa ocupada por peça aliada
- TADSXD-14: CT-5 Tentar mover o Rei para uma casa sob ataque
- TADSXD-26: CT-6 Tentar mover o rei para casas permitidas.
- TADSXD-33: CT7-Tentar mover o Rei para uma casa além dos movimentos permitidos.
- TADSXD-5: CT8-Rei capturar uma peça do adversário
- TADSXD-20: CT9-Avisar o jogador que o movimento colocará seu Rei em xeque.
- TADSXD-35: CT10-Tentar mover a Rainha pondo o Rei em Xeque
- TADSXD-41: CT11-Tentar mover a Rainha enquanto o Rei está em Xeque
- TADSXD-30: CT12-Realizar o roque maior
- TADSXD-25: CT13-Realizar o roque menor
- TADSXD-17: CT14-Alternar o turno ao mover o Rei

1.3.ST-Bispo

- TADSXD-7: CT-Verificar a quantidade de bispos de cada jogador
- TADSXD-31: CT - Verificar se os bispos brancos estão nas posições iniciais corretas
- TADSXD-45: CT - Verificar se os bispos pretos estão nas posições iniciais corretas
- TADSXD-46: CT - Selecionar bispo branco com sucesso
- TADSXD-47: CT - Selecionar bispo preto com sucesso
- TADSXD-48: CT - Verificar se a posição dos bispos se mantém após o movimento de outras peças
- TADSXD-50: ct - Verificar se o bispo se move na diagonal em relação as casas brancas

- TADSXD-53: CT - Verificar se o bispo se move na diagonal em relação as casas pretas
- TADSXD-55: CT - Verificar se o bispo não pula peças da mesma cor
- TADSXD-56: CT - Verificar se o bispo não pula peça adversária no caminho
- TADSXD-57: CT - Verificar se o bispo se move apenas na diagonal
- TADSXD-58: CT - Verificar se o bispo não captura uma peça adversária em casas que não são a sua diagonal
- TADSXD-59: CT - Verificar se o bispo captura peças adversárias
- TADSXD-60: CT - Verificar se o bispo não captura se houver outra peça bloqueando o caminho
- TADSXD-61: CT - Verificar se o bispo não captura peça da mesma cor

1.4.ST-Rainha

- TADSXD-68: CT-Movimento horizontal da Rainha Branca
- TADSXD-69: CT-Movimento horizontal da Rainha Preta
- TADSXD-70: CT-Movimento vertical da Rainha Branca
- TADSXD-71: CT-Movimento vertical da Rainha Preta
- TADSXD-72: CT-Movimento diagonal da Rainha Branca
- TADSXD-73: CT-Movimento diagonal da Rainha Preta
- TADSXD-74: CT-Capturar peça preta
- TADSXD-75: CT-Capturar peça branca
- TADSXD-76: CT-Capturar peça amiga da Rainha Branca
- TADSXD-77: CT-Capturar peça amiga da Rainha Preta
- TADSXD-78: CT-Bloquear o movimento da Rainha Branca quando o caminho até a peça adversária selecionada est
- TADSXD-79: CT-Bloquear o movimento da Rainha Preta quando o caminho até a peça adversária selecionada esti

1.5.ST-Torre

- TADSXD-12: CT- Verificar Movimento de Torre
- TADSXD-18: CT- Verificar Torre bloqueada por peça aliada
- TADSXD-38: CT-Seleção de Torre
- TADSXD-42: CT-Torre capturada peça aliada
- TADSXD-80: CT - Captura de Peças
- TADSXD-81: CT - Atualização do Tabuleiro
- TADSXD-82: CT - Atualização do Tabuleiro apos o movimento
- TADSXD-83: CT - Torre voltar para posição anterior
- TADSXD-84: CT-Validar Movimento da Torre
- TADSXD-85: CT - Adversário consegue executar movimento na vez do outro jogador
- TADSXD-86: CT-Alternância de turno após o movimento da torre

1.6.ST-Cavalo

- TADSXD-11: CT-Verificar posição inicial do Cavalo.
- TADSXD-21: CT-Testar o movimento em "L".
- TADSXD-23: CT-Testar limites do tabuleiro.
- TADSXD-29: CT- Testar atualização após movimento válido.
- TADSXD-40: CT-Cavalos de equipes diferentes representados por imagens distintas
- TADSXD-51: CT-Movimento bloqueado ao tentar capturar peça do mesmo time.

TADSXD-52: CT-A cor da casa inicial oposta a cor da casa final.

TADSXD-62: CT-Captura de uma peça do adversário pelo cavalo.

TADSXD-63: CT-Tentativa de mover cavalo para fora do tabuleiro não deve ser permitida.

Projecto de Teste: TADS_2025_Xadrez

Desenvolvimento de um jogo de Xadrez para Desktop para uso por dois jogadores, um usando as peças pretas e o outro usando as peças brancas, usando um só computador offline, fazendo as jogadas através do ponteiro do mouse, selecionando a peça a ser movida e colocando-a na posição desejada. O jogo deverá permitir somente movimentos válidos de acordo com as regras do jogo de xadrez, já bem conhecidas.

Plano de Testes: PT - Teste Xadrez Por Peça

Execução das Suítes de Teste Relativas a cada peça.

1.1.Suite de Testes : ST-Peão

Caso de Teste TADSXD-1: CT-Selecionar peão com sucesso [Versão : 1]				
<u>Autor:</u>	admin			
<u>Objetivo do Teste::</u>				
O peão deve ser selecionado.				
<u>Pré-condições:</u>				
1. Peças no Tabuleiro: 5 peões brancos e 5 peões pretos; 2. Posição das peças brancas no tabuleiro: 1 peão branco em a2, 1 peão branco em b2, 1 peão branco em c2, 1 peão branco em d2 e 1 peão branco em f2; 3. Posição das peças pretas no tabuleiro: 1 peão preto em a7, 1 peão preto em b7, 1 peão preto em c7, 1 peão preto em d7 e 1 peão preto em g7; 4. Peça a ser usada nesse teste: Peão branco em d2; 5. A seguinte posições deve estar desocupada: d3.				
<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>		
1	Inicie um Novo jogo	Um novo jogo é iniciado com o tabuleiro no estado apontado nas pré-condições.		
2	Selecionar o peão branco em d2	O peão branco de d2 é selecionado.		
3	Mover peão de d2 para d3.	O peão branco de d2 vai para d3		
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual			
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>				
<u>Prioridade:</u>	Baixa			
<u>Requisitos</u>	RF11: Seleção do Peão [Versão: 1]			
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum			

Caso de Teste TADSXD-2: CT-Mover o peão duas casas para frente [Versão : 1]				
<u>Autor:</u>	admin			
<u>Objetivo do Teste::</u>				
O peão deve ser movido duas casas para frente.				
<u>Pré-condições:</u>				
1. Peças no Tabuleiro: 5 peões brancos e 5 peões pretos; 2. Posição das peças brancas no tabuleiro: 1 peão branco em a2, 1 peão branco em b2, 1 peão branco em c2, 1 peão branco em d2 e 1 peão branco em f2; 3. Posição das peças pretas no tabuleiro: 1 peão preto em a7, 1 peão preto em b7, 1 peão preto em c7, 1 peão preto em d7 e 1 peão preto em g7; 4. Peça a ser usada nesse teste: Peão Branco em d2; 5. Precisa ser o primeiro movimento do peão; 6. As seguintes posições devem estar desocupadas: d3 e d4.				
<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>		
1	Inicie um Novo jogo	Um novo jogo é iniciado com o tabuleiro no estado apontado nas pré-condições.		
2	Selecione o peão branco em d2.	O peão é selecionado.		
3	Selecione a casa d4.	O peão se movimenta saindo da casa d2 para a casa d4.		

<u>Tipo de Execução:</u>	Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>	
<u>Prioridade:</u>	Média
<u>Requisitos</u>	RF12: Movimento Inicial Duplo [Versão: 1]
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum

Caso de Teste TADSXD-3: CT-Mover o peão uma casa para frente [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

O peão deve ser movido uma casa para frente

Pré-condições:

1. Peças no Tabuleiro: 5 peões brancos e 5 peões pretos;
2. Posição das peças brancas no tabuleiro: 1 peão branco em a2, 1 peão branco em b2, 1 peão branco em c2, 1 peão branco em d2 e 1 peão branco em f2;
3. Posição das peças pretas no tabuleiro: 1 peão preto em a7, 1 peão preto em b7, 1 peão preto em c7, 1 peão preto em d7 e 1 peão preto em g7;
4. Peça a ser usada nesse teste: Peão Branco em d2;
5. A seguinte posição deve estar desocupada: d3.

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	Inicie um Novo jogo	Um novo jogo é iniciado com as peças nas posições apontadas nas pré-condições.
2	Selecione o peão branco em d2.	O peão branco em d2 é selecionado.
3	Selecione a casa d3	O peão branco se movimenta da casa d2 para a casa d3.

Tipo de Execução: ManualEstimativa da duração da Execução (min):Prioridade: MédiaRequisitos RF13: Movimento normal [Versão: 1]Palavras Chave: Nenhum**Caso de Teste TADSXD-6: CT-Capturar uma peça adversária [Versão : 1]**Autor: adminObjetivo do Teste::

A peça adversária selecionado é capturada, e o peão é movido para a posição que a peça capturada ocupava

Pré-condições:

1. Peças no Tabuleiro: 5 peões brancos e 5 peões pretos;
2. Posição das peças brancas no tabuleiro: 1 peão branco em a2, 1 peão branco em b2, 1 peão branco em c2, 1 peão branco em d2 e 1 peão branco em f2;
3. Posição das peças pretas no tabuleiro: 1 peão preto em a7, 1 peão preto em b7, 1 peão preto em c7, 1 peão preto em d7 e 1 peão preto em g7;
4. Peças a serem usadas nesse teste: Peão branco em d2 e Peão preto em c7;
5. As seguintes posições devem estar desocupadas: d3, d4, c5 e c6;
6. A peça a ser capturada deve ser uma peça adversária
7. A peça capturada estar em uma das duas casas diagonais à sua frente

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	Inicie um Novo jogo	Um novo jogo é iniciado com o tabuleiro no estado apontado nas pré-condições.
2	Selecione o peão Branco em d2	O peão branco de d2 é selecionado.

3	Mova o peão de d2 para d4 usando um Movimento Inicial Duplo (RF12)	O peão branco de d2 está em d4
4	Selecione o peão preto de c7	O peão preto de c7 é selecionado.
5	Mova o peão preto de c7 para c5 usando um Movimento Inicial Duplo (RF12).	O peão preto sai de c7 para c5.
6	Selecione o peão branco de d4.	O peão branco de d4 é selecionado.
7	Mova o peão branco de d4 para c5, realizando então um movimento de captura do peão preto em c5	O peão preto em c5 sai do tabuleiro e o peão branco vai de d4 para c5
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	RF14: Captura de peça [Versão: 1]	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-9: CT-Promover o peão para rainha [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

O peão foi retirado do tabuleiro e na posição em que ele estava foi posicionado uma rainha.

Pré-condições:

1. Peças no Tabuleiro: 5 peões brancos e 5 peões pretos;
2. Posição das peças brancas no tabuleiro: 1 peão branco em a2, 1 peão branco em b2, 1 peão branco em c2, 1 peão branco em d2 e 1 peão branco em f2;
3. Posição das peças pretas no tabuleiro: 1 peão preto em a7, 1 peão preto em b7, 1 peão preto em c7, 1 peão preto em d7 e 1 peão preto em g7;
4. Peças a serem usadas nesse teste: Peão branco em f2;
5. As seguintes posições devem estar desocupadas: f3, f4, f5, f6, f7 e f8;
6. O peão deve alcançar a oitava fileira para peões brancos ou a primeira fileira para peões pretos

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	Inicie um Novo jogo	Um novo jogo é iniciado com o tabuleiro no estado apontado nas pré-condições.
2	Selecione o peão branco em f2	O peão branco em f2 é selecionado.
3	mova o peão branco de f2 para f4 usando um Movimento Inicial Duplo (RF12)	O peão branco de f2 vai para f4
4	Selecione o peão preto em g7	O peão preto em g7 é selecionado
5	Mova o peão preto de g7 para g5 usando um Movimento Inicial Duplo (RF12)	O peão preto de g7 vai para g5.
6	Selecione o peão branco em f4	O peão branco em f4 é selecionado.
7	Mova o peão branco de f4 para f5 usando um Movimento Normal (RF13)	O peão branco de f4 vai para f5.
8	Selecione o peão preto em g5	O peão preto em g5 é selecionado

9	Mova o peão preto de g5 para g4 usando um Movimento Normal (RF13)	O peão preto de g5 vai para g4.
10	Selecione o peão branco em f5	O peão branco em f5 é selecionado.
11	Mova o peão branco de f5 para f6 usando um Movimento Normal (RF13)	O peão branco de f5 vai para f6.
12	Selecione o peão preto em g4	O peão preto em g4 é selecionado
13	Mova o peão preto de g4 para g3 usando um Movimento Normal (RF13)	O peão preto de g4 vai para g3.
14	Selecione o peão branco em f6	O peão branco em f6 é selecionado.
15	Mova o peão branco de f6 para f7 usando um Movimento Normal (RF13)	O peão branco de f6 vai para f7.
16	Selecione o peão preto em g3	O peão preto em g3 é selecionado
17	Mova o peão preto de g3 para g2 usando um Movimento Normal (RF13)	O peão preto de g3 vai para g2.
18	Selecione o peão branco em f7	O peão branco em f7 é selecionado.
19	Mova o peão branco de f7 para f8 usando um Movimento Normal (RF13)	Abre uma janela com as opções de promoção do Peão.
20	Digite '4' e clique em 'OK'.	O Peão Branco de f8 é removido do tabuleiro e uma Rainha Branca é posicionada na casa f8.
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	RF15: Promoção do peão [Versão: 1]	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-10: CT-Promover o peão para torre [Versão : 1]		
<u>Autor:</u>	admin	
<u>Objetivo do Teste:</u>		
O peão foi retirado do tabuleiro e na posição em que ele estava foi posicionado uma torre.		
<u>Pré-condições:</u>		
1. Peças no Tabuleiro: 5 peões brancos e 5 peões pretos; 2. Posição das peças brancas no tabuleiro: 1 peão branco em a2, 1 peão branco em b2, 1 peão branco em c2, 1 peão branco em d2 e 1 peão branco em f2; 3. Posição das peças pretas no tabuleiro: 1 peão preto em a7, 1 peão preto em b7, 1 peão preto em c7, 1 peão preto em d7 e 1 peão preto em g7; 4. Peças a serem usadas nesse teste: Peão branco em f2; 5. As seguintes posições devem estar desocupadas: f3, f4, f5, f6, f7 e f8; 6. O peão deve alcançar a oitava fileira para peões brancos ou a primeira fileira para peões pretos		
<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	Inicie um Novo jogo	Um novo jogo é iniciado com o tabuleiro no estado apontado nas pré-condições.

2	Selecione o peão branco em f2	O peão branco em f2 é selecionado.
3	Mova o peão branco de f2 para f4 usando um Movimento Inicial Duplo (RF12)	O peão branco de f2 vai para f4
4	Selecione o peão preto em g7	O peão preto em g7 é selecionado
5	Mova o peão preto de g7 para g5 usando um Movimento Inicial Duplo (RF12)	O peão preto de g7 vai para g5.
6	Selecione o peão branco em f4	O peão branco em f4 é selecionado.
7	Mova o peão branco de f4 para f5 usando um Movimento Normal (RF13)	O peão branco de f4 vai para f5.
8	Selecione o peão preto em g5	O peão preto em g5 é selecionado
9	Mova o peão preto de g5 para g4 usando um Movimento Normal (RF13)	O peão preto de g5 vai para g4.
10	Selecione o peão branco em f5	O peão branco em f5 é selecionado.
11	Mova o peão branco de f5 para f6 usando um Movimento Normal (RF13)	O peão branco de f5 vai para f6.
12	Selecione o peão preto em g4	O peão preto em g4 é selecionado
13	Mova o peão preto de g4 para g3 usando um Movimento Normal (RF13)	O peão preto de g4 vai para g3.
14	Selecione o peão branco em f6	O peão branco em f6 é selecionado.
15	Mova o peão branco de f6 para f7 usando um Movimento Normal (RF13)	O peão branco de f6 vai para f7.
16	Selecione o peão preto em g3	O peão preto em g3 é selecionado

17	Mova o peão preto de g3 para g2 usando um Movimento Normal (RF13)	O peão preto de g3 vai para g2.
18	Selecione o peão branco em f7	O peão branco em f7 é selecionado.
19	Mova o peão branco de f7 para f8 usando um Movimento Normal (RF13)	Abre uma janela com as opções de promoção do Peão.
20	Digite '1' e clique em 'OK'.	O Peão Branco de f8 é removido do tabuleiro e uma Torre Branca é posicionada na casa f8.
<u>Tipo de Execução:</u>		Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>		Média
<u>Requisitos</u>		RF15: Promoção do peão [Versão: 1]
<u>Palavras Chave:</u>		Nenhum

Caso de Teste TADSXD-28: CT-Promover o peão para bispo [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

O peão foi retirado do tabuleiro e na posição em que ele estava foi posicionado um bispo

Pré-condições:

1. Peças no Tabuleiro: 5 peões brancos e 5 peões pretos;
2. Posição das peças brancas no tabuleiro: 1 peão branco em a2, 1 peão branco em b2, 1 peão branco em c2, 1 peão branco em d2 e 1 peão branco em f2;
3. Posição das peças pretas no tabuleiro: 1 peão preto em a7, 1 peão preto em b7, 1 peão preto em c7, 1 peão preto em d7 e 1 peão preto em g7;
4. Peças a serem usadas nesse teste: Peão branco em f2;
5. As seguintes posições devem estar desocupadas: f3, f4, f5, f6, f7 e f8;
6. O peão deve alcançar a oitava fileira para peões brancos ou a primeira fileira para peões pretos

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	Inicie um Novo jogo	Um novo jogo é iniciado com o tabuleiro no estado apontado nas pré-condições.
2	Selecione o peão branco em f2	O peão branco em f2 é selecionado.
3	Mova o peão branco de f2 para f4 usando um Movimento Inicial Duplo (RF12)	O peão branco de f2 vai para f4
4	Selecione o peão preto em g7	O peão preto em g7 é selecionado
5	Mova o peão preto de g7 para g5 usando um Movimento Inicial Duplo (RF12)	O peão preto de g7 vai para g5.

6	Selecione o peão branco em f4	O peão branco em f4 é selecionado.
7	Mova o peão branco de f4 para f5 usando um Movimento Normal (RF13)	O peão branco de f4 vai para f5.
8	Selecione o peão preto em g5	O peão preto em g5 é selecionado
9	Mova o peão preto de g5 para g4 usando um Movimento Normal (RF13)	O peão preto de g5 vai para g4.
10	Selecione o peão branco em f5	O peão branco em f5 é selecionado.
11	Mova o peão branco de f5 para f6 usando um Movimento Normal (RF13)	O peão branco de f5 vai para f6.
12	Selecione o peão preto em g4	O peão preto em g4 é selecionado
13	Mova o peão preto de g4 para g3 usando um Movimento Normal (RF13)	O peão preto de g4 vai para g3.
14	Selecione o peão branco em f6	O peão branco em f6 é selecionado.
15	Mova o peão branco de f6 para f7 usando um Movimento Normal (RF13)	O peão branco de f6 vai para f7.
16	Selecione o peão preto em g3	O peão preto em g3 é selecionado
17	Mova o peão preto de g3 para g2 usando um Movimento Normal (RF13)	O peão preto de g3 vai para g2.
18	Selecione o peão branco em f7	O peão branco em f7 é selecionado.
19	Mova o peão branco de f7 para f8 usando um Movimento Normal (RF13)	Abre uma janela com as opções de promoção do Peão.

20	Digite '3' e clique em 'OK'.	O Peão Branco de f8 é removido do tabuleiro e um Bispo Branco é posicionada na casa f8.
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	RF15: Promoção do peão [Versão: 1]	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-36: CT-Promover o peão para cavalo [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

O peão foi retirado do tabuleiro e na posição em que ele estava foi posicionado um cavalo.

Pré-condições:

1. Peças no Tabuleiro: 5 peões brancos e 5 peões pretos;
2. Posição das peças brancas no tabuleiro: 1 peão branco em a2, 1 peão branco em b2, 1 peão branco em c2, 1 peão branco em d2 e 1 peão branco em f2;
3. Posição das peças pretas no tabuleiro: 1 peão preto em a7, 1 peão preto em b7, 1 peão preto em c7, 1 peão preto em d7 e 1 peão preto em g7;
4. Peças a serem usadas nesse teste: Peão branco em f2;
5. As seguintes posições devem estar desocupadas: f3, f4, f5, f6, f7 e f8;
6. O peão deve alcançar a oitava fileira para peões brancos ou a primeira fileira para peões pretos

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	Inicie um Novo jogo	Um novo jogo é iniciado com o tabuleiro no estado apontado nas pré-condições.
2	Selecione o peão branco em f2	O peão branco em f2 é selecionado.
3	Mova o peão branco de f2 para f4 usando um Movimento Inicial Duplo (RF12)	O peão branco de f2 vai para f4
4	Selecione o peão preto em g7	O peão preto em g7 é selecionado
5	Mova o peão preto de g7 para g5 usando um Movimento Inicial Duplo (RF12)	O peão preto de g7 vai para g5.
6	Selecione o peão branco em f4	O peão branco em f4 é selecionado.
7	Mova o peão branco de f4 para f5 usando um Movimento Normal (RF13)	O peão branco de f4 vai para f5.
8	Selecione o peão preto em g5	O peão preto em g5 é selecionado

9	Mova o peão preto de g5 para g4 usando um Movimento Normal (RF13)	O peão preto de g5 vai para g4.
10	Selecione o peão branco em f5	O peão branco em f5 é selecionado.
11	Mova o peão branco de f5 para f6 usando um Movimento Normal (RF13)	O peão branco de f5 vai para f6.
12	Selecione o peão preto em g4	O peão preto em g4 é selecionado
13	Mova o peão preto de g4 para g3 usando um Movimento Normal (RF13)	O peão preto de g4 vai para g3.
14	Selecione o peão branco em f6	O peão branco em f6 é selecionado.
15	Mova o peão branco de f6 para f7 usando um Movimento Normal (RF13)	O peão branco de f6 vai para f7.
16	Selecione o peão preto em g3	O peão preto em g3 é selecionado
17	Mova o peão preto de g3 para g2 usando um Movimento Normal (RF13)	O peão preto de g3 vai para g2.
18	Selecione o peão branco em f7	O peão branco em f7 é selecionado.
19	Mova o peão branco de f7 para f8 usando um Movimento Normal (RF13)	Abre uma janela com as opções de promoção do Peão.
20	Digite '2' e clique em 'OK'.	O Peão Branco de f8 é removido do tabuleiro e um Cavalo Branco é posicionada na casa f8.
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	RF15: Promoção do peão [Versão: 1]	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-39: CT-Capturar en passant [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin
---------------	-------

Objetivo do Teste::

O peão adversário é capturado en passant, retirado do tabuleiro e o peão que capturou ocupa a posição "atrás" do peão capturado

Pré-condições:

1. A peça a ser capturada deve ter realizado o movimento inicial duplo (RF12) no momento da captura;
2. A casa em que a peça a ser capturada foi posicionada deve ser ao lado da casa do peão selecionado;
3. Peças no Tabuleiro: 5 peões brancos e 5 peões pretos;
4. Posição das peças brancas no tabuleiro: 1 peão branco em a2, 1 peão branco em b2, 1 peão branco em c2, 1 peão branco em d2 e 1 peão branco em f2;
5. Posição das peças pretas no tabuleiro: 1 peão preto em a7, 1 peão preto em b7, 1 peão preto em c7, 1 peão preto em d7 e 1 peão preto em g7;
6. Peças a serem usadas nesse teste: Peão branco em d2, Peão preto em g7 e Peão preto em c7;
7. As seguintes posições devem estar desocupadas: d3, d4, d5, c4, c5, c6, g6 e g5;

<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	Inicie um Novo jogo	Um novo jogo é iniciado com o tabuleiro no estado apontado nas pré-condições.
2	Selecione o peão branco em d2	Peão branco em d2 é selecionado
3	Mover o peão branco de d2 para d4 usando um movimento inicial duplo (RF12).	Peão branco de d2 vai para d4.
4	Selecione o peão preto em g7	Peão preto em g7 é selecionado
5	Mover o peão preto de g7 para g5 usando o movimento inicial duplo (RF12).	Peão preto de g7 vai para em g5.
6	Selecione o peão branco em d4	Peão branco em d4 é selecionado
7	Mover o peão branco de d4 para d5 usando um movimento normal (RF13).	Peão branco de d4 vai para d5.
8	Selecione o peão preto em c7	Peão preto em c7 é selecionado
9	Mover o peão preto de c7 para c5 usando um movimento inicial duplo (RF12).	Peão preto de c7 vai para c5.
10	Selecione o peão branco em d5	Peão branco em d5 é selecionado
11	Mover o peão branco de d5 para c6, realizando assim uma captura en passant do peão preto em c5.	Peão preto de c5 sai do tabuleiro e peão branco de d5 fica na posição de c6.
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	RF16: Captura en passant [Versão: 1]	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-43: CT-Impedir que o peão se move [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin
---------------	-------

Objetivo do Teste::

Não deve ser possível realizar movimentos ilegais com o peão (Para trás, para os lados e diagonais).

Pré-condições:

1. O movimento que será realizado não pode ser uma captura (RF14);
2. O movimento que será realizado não pode ser uma captura en passant (RF16);
3. Peças no Tabuleiro: 5 peões brancos e 5 peões pretos;

4. Posição das peças brancas no tabuleiro: 1 peão branco em a2, 1 peão branco em b2, 1 peão branco em c2, 1 peão branco em d2 e 1 peão branco em f2;
5. Posição das peças pretas no tabuleiro: 1 peão preto em a7, 1 peão preto em b7, 1 peão preto em c7, 1 peão preto em d7 e 1 peão preto em g7;
6. Peças a serem usadas nesse teste: Peão branco em f2;
7. As seguintes posições devem estar desocupadas: g1, g2, g3, f1, e1, e2 e e3;

<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	Inicie um Novo jogo	Um novo jogo é iniciado com o tabuleiro no estado apontado nas pré-condições.
2	Selecione o peão branco de f2.	Peão branco de f2 é selecionado.
3	Tentar mover o peão de f2 para g2.	O movimento não é executado.
4	Selecione o peão branco de f2.	Peão branco de f2 é selecionado.
5	Tentar mover o peão de f2 para g1.	O movimento não é executado.
6	Selecione o peão branco de f2.	Peão branco de f2 é selecionado.
7	Tentar mover o peão de f2 para f1.	O movimento não é executado.
8	Selecione o peão branco de f2.	Peão branco de f2 é selecionado.
9	Tentar mover o peão de f2 para g3.	O movimento não é executado.
10	Selecione o peão branco de f2.	Peão branco de f2 é selecionado.
11	Tentar mover o peão de f2 para e1.	O movimento não é executado.
12	Selecione o peão branco de f2.	Peão branco de f2 é selecionado.
13	Tentar mover o peão de f2 para e2.	O movimento não é executado.
14	Selecione o peão branco de f2.	Peão branco de f2 é selecionado.
15	Tentar mover o peão de f2 para e3.	O movimento não é executado.
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	RF17: Restrição de movimento [Versão: 1]	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-44: CT-Impedir que o peão sobreponha outra peça à frente [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

O movimento que sobrepõe outra peça não pode ser realizado.

Pré-condições:

1. Peças no Tabuleiro: 5 peões brancos e 5 peões pretos;
2. Posição das peças brancas no tabuleiro: 1 peão branco em a2, 1 peão branco em b2, 1 peão branco em c2, 1 peão branco em d2 e 1 peão branco em f2;
3. Posição das peças pretas no tabuleiro: 1 peão preto em a7, 1 peão preto em b7, 1 peão preto em c7, 1 peão preto em d7 e 1 peão preto em g7;
4. Peças a serem usadas nesse teste: Peão branco em d2 e Peão preto em d7;
5. As seguintes posições devem estar desocupadas: d3, d4, d5 e d6;

<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	Inicie um Novo jogo	Um novo jogo é iniciado com o tabuleiro no estado apontado nas pré-condições.
2	Selecione o peão branco em d2	O peão branco em d2 é selecionado
3	Mova o peão branco de d2 para d4 usando um Movimento Inicial Duplo (RF12)	Peão branco de d2 vai para d4
4	selecione o peão preto em d7	o peão preto em d7 é selecionado
5	Mova o peão preto de d7 para d5 usando um Movimento Inicial Duplo (RF12)	O peão preto vai de d7 para d5
6	Selecione o peão branco em d4	O peão branco em d4 é selecionado
7	Mova o peão branco de d4 para d5	O movimento não é executado

<u>Tipo de Execução:</u>	Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>	
<u>Prioridade:</u>	Média
<u>Requisitos</u>	RF18: Bloqueio por outras peças [Versão: 1]
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum

Caso de Teste TADSXD-54: CT-Impedir que o peão sobreponha outra peça de sua cor em uma diagonal à frente [Versão : 1]

Autor: admin

Objetivo do Teste::

O movimento que sobrepõe outra peça não pode ser realizado.

Pré-condições:

1. Peças no Tabuleiro: 5 peões brancos e 5 peões pretos;
2. Posição das peças brancas no tabuleiro: 1 peão branco em a2, 1 peão branco em b2, 1 peão branco em c2, 1 peão branco em d2 e 1 peão branco em f2;
3. Posição das peças pretas no tabuleiro: 1 peão preto em a7, 1 peão preto em b7, 1 peão preto em c7, 1 peão preto em d7 e 1 peão preto em g7;
4. Peças a serem usadas nesse teste: Peão branco em d2, peão branco em c2, peão preto em c7 e peão preto em d7;
5. As seguintes posições devem estar desocupadas: d3, d4, d5, d6, c3, c4, c5 e c6;

<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	Inicie um Novo jogo	Um novo jogo é iniciado com o tabuleiro no estado apontado nas pré-condições.
2	Selecione o peão branco em d2	O peão branco em d2 é selecionado
3	Mova o peão branco de d2 para d4 usando um Movimento Inicial Duplo (RF12)	O peão branco vai de d2 para d4
4	Selecione o peão preto de d7	O peão preto de d7 é selecionado

5	Mova o peão preto de d7 para d5 usando um Movimento Inicial Duplo (RF12)	O peão preto vai de d7 para d5
6	Selecione o peão branco de c2	O peão branco de c2 é selecionado
7	Mova o peão branco de c2 para c4 usando um Movimento Inicial Duplo (RF12)	O peão branco vai de c2 para c4
8	Selecione o peão preto em c7	O peão preto em c7 é selecionado
9	Mova o peão preto de c7 para c5 usando um Movimento Inicial Duplo (RF12)	O peão preto de c7 vai para c5
10	Selecione o peão branco de c4	O peão branco de c4 é selecionado
11	Mova o peão branco de c4 para d5 realizando uma Captura de Peça (RF14)	O peão branco de c4 vai para d5
12	Selecione o peão branco de d4	O peão branco de d4 é selecionado
13	Mova o peão branco de d4 para d5	O movimento não é executado
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	RF18: Bloqueio por outras peças [Versão: 1]	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

1.2.Suite de Testes : ST-Rei

Caso de Teste TADSXD-16: CT1-Selecionar o Rei com sucesso [Versão : 1]

Autor: admin

Objetivo do Teste::

A peça Rei deve ser realçada ou destacada de alguma forma, indicando sucesso na ação

Pré-condições:

1. Estar no turno branco

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1. Selecionar a peça Rei branco no tabuleiro, clicando com o mouse em seu ícone 2. Selecionar uma casa vazia adjacente ao rei	O Rei deve mover-se para a casa selecionada
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-24: CT2-Verificar posição inicial da peça [Versão : 1]

Autor: admin

Objetivo do Teste::

As peças Rei, branca e preta, devem aparecer nas posições E1 e E8, respectivamente.

Pré-condições:

Sem pré-condições.

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	Iniciar uma partida padrão do jogo	As peças Rei, branca e preta, devem aparecer nas posições E1 e E8, respectivamente.
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-27: CT3-Mover o Rei branco para uma casa possível [Versão : 1]

Autor: admin

Objetivo do Teste::

A peça Rei será movida para a casa E2, deixando a E1 vazia.

Pré-condições:

- 1- Estar no turno branco

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
----	------------------------	-------------------------------

1	Selecionar o Rei branco	O Rei branco será selecionado
2	Selecionar a casa E2	A peça Rei será movida para a casa E2, deixando a E1 vazia
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-32: CT4-Tentar mover o Rei para uma casa ocupada por peça aliada [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::**Resultado Esperado:**

- O movimento do Rei será impedido e o turno não será alternado.

Pré-condições:

- 1 - Estar no turno branco
- 2 - Ter um rei branco na posição E1
- 3 - Ter uma peça na posição D1

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1. Selecionar o Rei branco	Rei branco deverá ser selecionado
2	1. Selecionar a casa D1	<ul style="list-style-type: none"> • O movimento do Rei será impedido e o turno não será alternado.
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-14: CT-5 Tentar mover o Rei para uma casa sob ataque [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

O movimento do Rei será impedido e o turno não será alternado.

Pré-condições:

- 1 - Ter uma peça Rainha preta na D3
- 2 - Ter a casa D2 desocupada
- 3 - Ter o Rei branco na E1
- 4 - Estar no turno branco

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Selecionar o Rei branco	Marcar a peça
2	2 - Selecionar a casa D2	O movimento do Rei será impedido e o turno não será alternado.
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>	2.00	
<u>Prioridade:</u>	Média	

<u>Requisitos</u>	Nenhum
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum

Caso de Teste TADSXD-26: CT-6 Tentar mover o rei para casas permitidas. [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

A peça rei irá se movimentar para a casa selecionada.

Pré-condições:

- 1 - Deve estar no turno branco
- 2 - Ter o Rei branco na posição E5
- 3 - Não ter nenhuma peça posicionada nas adjacências.

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Selecionar o Rei branco	A peça vai ser marcada
2	2 - Selecionar alguma das casas: [D4,E4,F4,D5,F5,D6,E6,F6]	A peça rei irá se movimentar para a casa selecionada.
<u>Tipo de Execução:</u>		Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		2.00
<u>Prioridade:</u>		Média
<u>Requisitos</u>		Nenhum
<u>Palavras Chave:</u>		Nenhum

Caso de Teste TADSXD-33: CT7-Tentar mover o Rei para uma casa além dos movimentos permitidos. [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

O movimento do Rei será impedido e o turno não será alternado.

Pré-condições:

- 1 - Deve estar no turno branco
- 2 - Ter o Rei branco na posição E5
- 3 - Não ter nenhuma peça posicionada nas adjacências.

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Selecionar o Rei branco	A peça vai ser marcada
2	2 - Selecionar algumas das casas que não sejam as: [D4,E4,F4,D5,F5,D6,E6,F6]	O movimento do Rei será impedido e o turno não será alternado.
<u>Tipo de Execução:</u>		Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		2.00
<u>Prioridade:</u>		Média
<u>Requisitos</u>		Nenhum
<u>Palavras Chave:</u>		Nenhum

Caso de Teste TADSXD-5: CT8-Rei capturar uma peça do adversário [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

O Rei branco ocupará a casa E3 e a peça preta será capturada, alternando o turno.

Pré-condições:

- 1 - Ter o Rei branco na casa E2
- 2 - Ter uma peça preta na casa E3

3 - Estar no turno branco

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Selecionar o Rei branco	O Rei deverá ser selecionado
2	2 - Selecionar a casa E3	O Rei branco ocupará a casa E3 e a peça preta será capturada, alternando o turno.
<u>Tipo de Execução:</u>		Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>		Média
<u>Requisitos</u>		Nenhum
<u>Palavras Chave:</u>		Nenhum

Caso de Teste TADSXD-20: CT9-Avisar o jogador que o movimento colocará seu Rei em xeque. [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

O jogador será avisado que seu movimento é ilegal, e o movimento não será concretizado

Pré-condições:

- 1 - Ter o Rei branco na casa E1
- 2 - Ter uma Rainha preta em D8
- 3 - Estar no Turno das peças brancas

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Selecionar o Rei branco	O rei branco deverá ser selecionado
2	2 - Selecionar a casa D2	O jogador será avisado que seu movimento é ilegal, e o movimento não será concretizado
<u>Tipo de Execução:</u>		Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>		Média
<u>Requisitos</u>		Nenhum
<u>Palavras Chave:</u>		Nenhum

Caso de Teste TADSXD-35: CT10-Tentar mover a Rainha pondo o Rei em Xeque [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::**Resultado Esperado**

O Jogo não permitirá que a jogada se concretize, mostrando visualmente que o rei estará em Xeque.

Pré-condições:

- 1 - Ter o Rei branco na casa E1
- 2 - Ter uma Rainha branca em E2
- 3 - Ter uma Rainha preta em E3
- 4 - Estar no Turno das peças brancas

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Selecionar a Rainha Branca	Será selecionado a Rainha Branca

2	2 - Selecionar a casa F3	O Jogo não permitirá que a jogada se concretize, mostrando visualmente que o rei estará em Xeque.
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-41: CT11-Tentar mover a Rainha enquanto o Rei está em Xeque [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::**Resultado Esperado**

O Jogo não permitirá que a jogada se concretize, mostrando visualmente que o rei está em Xeque.

Pré-condições:

- 1 - Ter o Rei branco na casa E1
- 2 - Ter uma Rainha preta em E7
- 3 - Ter um Rainha Branca em D1
- 4 - Estar no Turno das peças brancas

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Selecionar a Rainha	A Rainha será selecionada
2	2 - Selecionar a casa C2	O Jogo não permitirá que a jogada se concretize, mostrando visualmente que o rei está em Xeque.
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-30: CT12-Realizar o roque maior [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

O Rei branco passará a ocupar a casa C1 enquanto a Torre ocupará a casa D1.

Pré-condições:

- 1 - Ter um Rei branco na casa E1
- 2 - ter uma Torre na casa A1

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Selecionar o Rei	O Rei será selecionado
2	2 - Selecionar a casa C1	O Rei branco passará a ocupar a casa C1 enquanto a Torre ocupará a casa D1.
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-25: CT13-Realizar o roque menor [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

O Rei branco passará a ocupar a casa G1 enquanto a Torre ocupará a casa F1.

Pré-condições:

1 - Ter um Rei branco na casa E1

2 - ter uma Torre na casa H1

<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	Selecionar o Rei	O Rei será selecionado
2	Selecionar a casa G1	O Rei branco passará a ocupar a casa G1 enquanto a Torre ocupará a casa F1.
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-17: CT14-Alternar o turno ao mover o Rei [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

O Rei branco será movido para a casa E2 e o turno será alternado para o outro jogador fazer a jogada

Pré-condições:

1. Ter a casa E2 desocupada
2. Estar no turno branco

<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	Selecionar o Rei Branco	O Rei branco será selecionado
2	Selecionar a casa E2	O Rei branco será movido para a casa E2 e o turno será alternado para o outro jogador fazer a jogada
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

1.3.Suite de Testes : ST-Bispo

Caso de Teste TADSXD-7: CT-Verificar a quantidade de bispos de cada jogador [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin
---------------	-------

Objetivo do Teste::

- 1 - Contar a quantidade de bispos brancos.
- 2 - Contar a quantidade de bispos pretos.

Resultado: Deve haver dois bispos de cada cor.

Pré-condições:

- 1 - O jogo foi inicializado

<u>Tipo de Execução:</u>	Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>	2.00
<u>Prioridade:</u>	Média
<u>Requisitos</u>	Nenhum
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum

Caso de Teste TADSXD-31: CT - Verificar se os bispos brancos estão nas posições iniciais corretas [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin
---------------	-------

Objetivo do Teste::

- 1 - Verificar se a posição C1 do tabuleiro possui um bispo branco.
- 2 - Verificar se a posição F1 do tabuleiro possui um bispo branco.

Pré-condições:

- 1 - O jogo foi inicializado
- 2 - Contagem na vertical começa de cima para baixo, numericamente.
- 3 - Contagem na horizontal começa da esquerda para direita, de A a H

<u>Tipo de Execução:</u>	Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>	2.00
<u>Prioridade:</u>	Média
<u>Requisitos</u>	Nenhum
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum

Caso de Teste TADSXD-45: CT - Verificar se os bispos pretos estão nas posições iniciais corretas [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin
---------------	-------

Objetivo do Teste::

Bispos pretos posicionados de acordo com a casa pré-definida.

Pré-condições:

- 1 - O jogo foi inicializado
- 2 - Contagem na vertical começa de cima para baixo, numericamente.
- 3 - Contagem na horizontal começa da esquerda para direita, de A a H

#:	Ações do Passo:	Resultados Esperados::
1	1 - Verificar se a posição C8 do tabuleiro possui um bispo preto. 2 - Verificar se a posição F8 do tabuleiro possui um bispo preto.	1 - Ter um bispo preto na posição C8 2- Ter um bispo preto na posição F8

<u>Tipo de Execução:</u>	Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>	2.00
<u>Prioridade:</u>	Média
<u>Requisitos</u>	Nenhum
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum

Caso de Teste TADSXD-46: CT - Selecionar bispo branco com sucesso [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

Cor da casa onde o bispo selecionado está é destacada para indicar que o bispo foi selecionado com sucesso.

Pré-condições:

1- Vez das peças brancas

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Clicar em cima da casa onde se encontra um bispo branco ou no próprio bispo branco	1 - a casa é destacada
<u>Tipo de Execução:</u>		Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>		Média
<u>Requisitos</u>		Nenhum
<u>Palavras Chave:</u>		Nenhum

Caso de Teste TADSXD-47: CT - Selecionar bispo preto com sucesso [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

Cor da casa onde o bispo selecionado está é destacada para indicar que o bispo foi selecionado com sucesso.

Pré-condições:

1 - Vez das peças pretas

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Clicar em cima da casa onde se encontra um bispo preto ou no próprio bispo preto	1 - Casa selecionada é destacada
<u>Tipo de Execução:</u>		Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		2.00
<u>Prioridade:</u>		Média
<u>Requisitos</u>		Nenhum
<u>Palavras Chave:</u>		Nenhum

Caso de Teste TADSXD-48: CT - Verificar se a posição dos bispos se mantém após o movimento de outras peças [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

Bispos se mantiveram na mesma posição.

Pré-condições:

- 1 - Possuir ao menos 1 bispo de cada cor no tabuleiro
- 2 - Possuir ao menos outra peça, sem ser um bispo, de cada cor no tabuleiro

<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	Selecionar uma peça, que não seja um bispo, da cor que está na vez	A peça selecionada é destacada das demais.
2	Movimentar a peça selecionada	A peça selecionada se move para a posição escolhida
3	Verificar se o bispo se mantém na mesma posição após o movimento de outra peça	As posições dos bispos não mudam mesmo após o movimento da outra peça.
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>	2.00	
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-50: ct - Verificar se o bispo se move na diagonal em relação as casas brancas [Versão : 1]				
<u>Autor:</u>	admin			
<u>Objetivo do Teste::</u>				
O bispo se moveu para a posição válida que foi selecionada.				
<u>Pré-condições:</u>				
1 - Possuir ao menos 1 bispo de cada cor 2 - Ter apenas um bispo de cada cor em alguma casa branca				
<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>		
1	Selecionar um bispo que esteja em uma casa branca	O bispo selecionado foi destacado.		
2	Clicar em uma posição do tabuleiro que seja diagonal em relação a posição atual do bispo.	O bispo se moveu para a posição selecionada com sucesso.		
3	Verificar se a posição do bispo mudou para a posição selecionada anteriormente.	O bispo se encontra na posição que foi selecionada anteriormente.		
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual			
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>	2.00			
<u>Prioridade:</u>	Média			
<u>Requisitos</u>	Nenhum			
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum			

Caso de Teste TADSXD-53: CT - Verificar se o bispo se move na diagonal em relação as casas pretas [Versão : 1]				
<u>Autor:</u>	admin			
<u>Objetivo do Teste::</u>				
O bispo se moveu para a posição válida que foi selecionada.				
<u>Pré-condições:</u>				
1 - Possuir ao menos 1 bispo de cada cor 2 - Ter apenas um bispo de cada cor em alguma casa preta				
<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>		
1	Selecionar um bispo que esteja em uma casa preta	O bispo selecionado é destacado		
2	Clicar em uma posição do tabuleiro que seja diagonal em relação a posição atual do bispo.	A posição do bispo selecionado muda para a área do tabuleiro especificada.		

3	Verificar se a posição do bispo mudou para a posição selecionada	O bispo está na posição selecionada anteriormente.
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>	2.00	
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-55: CT - Verificar se o bispo não pula peças da mesma cor [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin	
<u>Objetivo do Teste::</u>		
O bispo não se moveu		
<u>Pré-condições:</u>		
#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Selecionar um bispo da cor que está na vez	1 - Bispo foi selecionado
2	2 - Selecionar uma casa válida na diagonal, mas que tenha uma peça adversária no caminho	2 - A casa é selecionada
3	3 - Verificar se o bispo permaneceu na posição original	3 - O bispo não se moveu
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>	2.00	
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-56: CT - Verificar se o bispo não pula peça adversária no caminho [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin	
<u>Objetivo do Teste::</u>		
O bispo não se moveu		
<u>Pré-condições:</u>		
#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Selecionar um bispo da cor que está na vez	1 - Bispo foi selecionado
2	2 - Selecionar uma casa válida na diagonal, mas que tenha uma peça adversária no caminho	2 - Casa selecionada
3	3 - Verificar se o bispo permaneceu na posição original	3 - Bispo não se moveu

<u>Tipo de Execução:</u>	Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>	2.00
<u>Prioridade:</u>	Média
<u>Requisitos</u>	Nenhum
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum

Caso de Teste TADSXD-57: CT - Verificar se o bispo se move apenas na diagonal [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

O bispo não se moveu

Pré-condições:

1 - Possuir ao menos 1 bispo de cada cor no tabuleiro

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Selecionar um bispo da cor que está na vez	1 - Bispo selecionado
2	2 - Selecionar uma casa não diagonal ao bispo selecionado	2 - Casa não foi selecionada
3	3 - Verificar se o bispo se moveu	3 - Bispo não se moveu
<u>Tipo de Execução:</u>		Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		2.00
<u>Prioridade:</u>		Média
<u>Requisitos</u>		Nenhum
<u>Palavras Chave:</u>		Nenhum

Caso de Teste TADSXD-58: CT - Verificar se o bispo não captura uma peça adversária em casas que não são a sua diagonal [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

O bispo permaneceu na mesma posição, sem movimento realizado

Pré-condições:

1 - Possuir ao menos 1 bispo de cada cor no tabuleiro

2 - Possuir ao menos uma peça adverária que esteja nas casas horizontais e verticais em relação aos bispos

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Selecionar um bispo da cor que está na vez	1 - Bispo selecionado
2	2 - Selecionar uma peça adversária que não esteja nas diagonais do bispo selecionado	2 - Peça não foi selecionada
3	3 - Observar se houve captura e/ou movimentação	3 - Não houve captura
<u>Tipo de Execução:</u>		Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		2.00
<u>Prioridade:</u>		Média
<u>Requisitos</u>		Nenhum
<u>Palavras Chave:</u>		Nenhum

Caso de Teste TADSXD-59: CT - Verificar se o bispo captura peças adversárias [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

A peça adversária foi capturada do tabuleiro e o bispo passou a ocupar a casa onde ela estava

Pré-condições:

- 1 - O bispo está posicionado em uma diagonal com uma peça adversária na linha de movimento
- 2 - Nenhuma peça da mesma cor bloqueando o caminho

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Selecionar um bispo da cor que está na vez	
2	2 - Selecionar uma casa ocupada por uma peça adversária na diagonal do bispo selecionado	
3	3 - Verificar se a peça adversária foi capturada e o bispo ocupou a posição selecionada	
<u>Tipo de Execução:</u>		Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>	2.00	
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-60: CT - Verificar se o bispo não captura se houver outra peça bloqueando o caminho [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

O bispo não se moveu, e a peça adversária não foi capturada

Pré-condições:

- 1 - Possuir ao menos 1 bispo de cada cor no tabuleiro
- 2 - Uma peça (qualquer cor) está entre o bispo e a peça adversária

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Selecionar um bispo da cor que está na vez	
2	2 - Selecionar uma peça adversária para capturar, que esteja na diagonal do bispo selecionado, e que tenha uma peça entre o bispo e essa peça adverária	
3	2 - Verificar se o movimento ocorreu e/ou a captura	
<u>Tipo de Execução:</u>		Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>	2.00	
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-61: CT - Verificar se o bispo não captura peça da mesma cor [Versão : 1]Autor: admin

Objetivo do Teste::

O bispo não se moveu, e a peça aliada não foi capturada

Pré-condições:

- 1 - Possuir ao menos 1 bispo de cada cor no tabuleiro
- 2 - Existir ao menos 1 peça aliada no tabuleiro

<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Selecionar o bispo da cor que está na vez	
2	2 - Selecionar uma peça aliada que esteja na diagonal do bispo selecionado	
3	3 - Verifica se ocorreu o movimento e/ou a captura	
<u>Tipo de Execução:</u>		Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		2.00
<u>Prioridade:</u>		Média
<u>Requisitos</u>		Nenhum
<u>Palavras Chave:</u>		Nenhum

1.4.Suite de Testes : ST-Rainha

Caso de Teste TADSXD-68: CT-Movimento horizontal da Rainha Branca [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin
<u>Objetivo do Teste::</u>	
Movimentação deve ser concluída com sucesso	
<u>Pré-condições:</u>	
#:	<p>1. Deve estar no turno Branco 2. Rainha Branca deve estar na casa D1 3. Caminho da Rainha até a casa H1 deve estar livre</p>
<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	<p>1. Selecionar Rainha Branca 2. Selecionar casa da posição H1</p>
Movimentação deve ser concluída com sucesso	
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>	
<u>Prioridade:</u>	Alta
<u>Requisitos</u>	Nenhum
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum

Caso de Teste TADSXD-69: CT-Movimento horizontal da Rainha Preta [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin
<u>Objetivo do Teste::</u>	
Movimentação deve ser concluída com sucesso	
<u>Pré-condições:</u>	
#:	<p>1. Deve estar no turno Preto 2. Rainha Preta deve estar na casa D8 3. Caminho da Rainha Preta até a casa A8 deve estar livre</p>
<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	<p>1. Selecionar Rainha Preta 2. Selecionar casa da posição A8</p>
Movimentação deve ser concluída com sucesso	
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>	
<u>Prioridade:</u>	Alta
<u>Requisitos</u>	Nenhum
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum

Caso de Teste TADSXD-70: CT-Movimento vertical da Rainha Branca [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin
<u>Objetivo do Teste::</u>	
Movimentação deve ser concluída com sucesso	
<u>Pré-condições:</u>	
#:	<p>1. Deve estar no turno Branco 2. Rainha Branca deve estar na casa D1</p>

3. Caminho da Rainha Branca até a casa D5 deve estar livre

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1. Selecionar Rainha Branca 2. Selecionar casa da posição D5	Movimentação deve ser concluída com sucesso
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Alta	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-71: CT-Movimento vertical da Rainha Preta [Versão : 1]

Autor: admin

Objetivo do Teste::

Movimentação deve ser concluída com sucesso

Pré-condições:

1. Deve estar no turno Preto
2. Rainha Preta deve estar na casa D8
3. Caminho da Rainha Preta até a casa D6 deve estar livre

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1. Selecionar Rainha Preta 2. Selecionar casa da posição D6	Movimentação deve ser concluída com sucesso
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Alta	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-72: CT-Movimento diagonal da Rainha Branca [Versão : 1]

Autor: admin

Objetivo do Teste::

Movimentação deve ser concluída com sucesso

Pré-condições:

1. Deve estar no turno Branco
2. Rainha Branca deve estar na casa D1
3. Caminho da Rainha branca até a casa F3 deve estar livre

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1. Selecionar Rainha Branca 2. Selecionar casa da posição F3	Movimentação deve ser concluída com sucesso
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Alta	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-73: CT-Movimento diagonal da Rainha Preta [Versão : 1]

Autor: admin

Objetivo do Teste::

Movimentação deve ser concluída com sucesso

Pré-condições:

1. Deve estar no turno Preto
2. Rainha Preta deve estar na casa D8
3. Caminho da Rainha Preta até a casa A5 deve estar livre

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1. Selecionar Rainha Preta 2. Selecionar casa da posição A5	Movimentação deve ser concluída com sucesso
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Alta	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-74: CT-Capturar peça preta [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin
---------------	-------

Objetivo do Teste::

A captura da peça preta deve ser concluída com sucesso, ou seja, a peça preta deve sumir e a Rainha Branca deve ocupar a posição da captura

Pré-condições:

1. O jogo deve estar no turno branco
2. Deve haver peça adversária no tabuleiro, ou seja, preta
3. A peça preta deve ocupar uma posição que obedeça os movimentos possíveis da Rainha Branca
4. Caminho até a peça preta deve estar livre

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1. Selecionar a Rainha Branca 2. Selecionar a peça preta a ser capturada	A captura da peça preta deve ser concluída com sucesso, ou seja, a peça preta deve sumir e a Rainha Branca deve ocupar a posição da captura
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Alta	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-75: CT-Capturar peça branca [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin
---------------	-------

Objetivo do Teste::

A captura da peça branca deve ser concluída com sucesso, ou seja, a peça branca deve sumir e a Rainha Preta deve ocupar a posição da captura

Pré-condições:

1. O jogo deve estar no turno preto
2. Deve haver peça adversária no tabuleiro, ou seja, branca
3. A peça branca deve ocupar uma posição que obedeça os movimentos possíveis da Rainha Preta
4. Caminho até a peça branca deve estar livre

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>

1	1. Selecionar a Rainha Preta 2. Selecionar a peça branca a ser capturada	A captura da peça branca deve ser concluída com sucesso, ou seja, a peça branca deve sumir e a Rainha Preta deve ocupar a posição da captura
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Alta	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-76: CT-Capturar peça amiga da Rainha Branca [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

A captura da peça amiga deve ser bloqueada e a Rainha Branca permanece na mesma posição em que foi selecionada

Pré-condições:

1. O jogo deve estar no turno branco
2. Além da Rainha Branca, deve haver no tabuleiro pelo ao menos uma peça amiga dessa rainha, nesse caso branca
3. A peça amiga deve ocupar uma posição que obedeça os movimentos possíveis da Rainha Branca
4. Caminho até a peça amiga deve estar livre

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1. Selecionar Rainha Branca 2. Selecionar peça amiga (branca)	A captura da peça amiga deve ser bloqueada e a Rainha Branca permanece na mesma posição em que foi selecionada
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Alta	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-77: CT-Capturar peça amiga da Rainha Preta [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

A captura da peça amiga deve ser bloqueada e a Rainha Preta permanece na mesma posição em que foi selecionada

Pré-condições:

1. O jogo deve estar no turno preto
2. Além da Rainha Preta, deve haver no tabuleiro pelo ao menos uma peça amiga dessa rainha, nesse caso preta
3. A peça amiga deve ocupar uma posição que obedeça os movimentos possíveis da Rainha Preta
4. Caminho até a peça amiga deve estar livre

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1. Selecionar Rainha Preta 2. Selecionar peça amiga (preta)	A captura da peça amiga deve ser bloqueada e a Rainha Preta permanece na mesma posição em que foi selecionada
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Alta	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-78: CT-Bloquear o movimento da Rainha Branca quando o caminho até a peça adversária selecionada esti [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin
---------------	-------

Objetivo do Teste::

A captura da peça adversária deve ser bloqueada e a Rainha Branca deve permanecer na mesma posição de quando foi selecionada.

Pré-condições:

1. Deve estar no turno branco
2. Deve haver peça adversária (preta)
3. Caminho até a peça adversária escolhida deve estar obstruído por qualquer outra peça do tabuleiro

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1. Selecionar Rainha Branca 2. Selecionar peça adversária	A captura da peça adversária deve ser bloqueada e a Rainha Branca deve permanecer na mesma posição de quando foi selecionada.
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Alta	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-79: CT-Bloquear o movimento da Rainha Preta quando o caminho até a peça adversária selecionada esti [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin
---------------	-------

Objetivo do Teste::

A captura da peça adversária deve ser bloqueada e a Rainha Preta deve permanecer na mesma posição de quando foi selecionada.

Pré-condições:

1. Deve estar no turno preto
2. Deve haver peça adversária (branca)
3. Caminho até a peça adversária escolhida deve estar obstruído por qualquer outra peça do tabuleiro

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1. Selecionar Rainha Preta 2. Selecionar peça adversária	A captura da peça adversária deve ser bloqueada e a Rainha Preta deve permanecer na mesma posição de quando foi selecionada.
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Alta	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

1.5.Suite de Testes : ST-Torre

Caso de Teste TADSXD-12: CT- Verificar Movimento de Torre [Versão : 2]

<u>Autor:</u>	admin	
<u>Objetivo do Teste:</u>		
Verificar se a torre deve ser destacada ou realçada, para indicar que foi selecionada.		
<u>Pré-condições:</u>		
1 - Jogo iniciado 2 - O jogador está na sua vez 3 - Há uma torre da cor que pertence ao jogador		
<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	Selecionar a peça torre do tabuleiro clicando com o mouse	A torre deve ser destacada ou realçada, para indicar que foi selecionada
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-18: CT- Verificar Torre bloqueada por peça aliada [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin	
<u>Pré-condições:</u>		
1 - Torre selecionada. 2. Peça aliada no caminho.		
<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	tentar mover a torre para uma casa além da peça aliada	movimento deve ser invalidado, pois a peça bloquearia o caminho
2	1. Tentar mover a torre para uma casa além da peça aliada.	Movimento inválido. Torre não se move pois existe uma peça barrando seu caminho!
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-38: CT- Seleção de Torre [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin
<u>Pré-condições:</u>	
1 - Jogo iniciado 2 - O jogador está na sua vez 3 - Há uma torre da cor que pertence ao jogador	

<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Selecionar a peça torre do tabuleiro clicando com o mouse	A torre deve ser destacada ou realçada, para indicar que foi selecionada
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-42: CT-Torre capturada peça aliada [Versão : 1]Autor: adminPré-condições:

1. Torre selecionada. 2. Peça aliada na casa de destino.

<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1. Tentar mover a torre para a casa da peça aliada.	Movimento inválido. Torre não se move.
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-80: CT - Captura de Peças [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

Verificar se a peça adversária é removida do tabuleiro e a torre ocupa sua posição

Pré-condições:

- 1 - a torre deve estar selecionada
2-uma torre inimiga deve estar no raio de ataque da peça selecionada(Horizontal ou Vertical)

<u>Tipo de Execução:</u>	Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>	
<u>Prioridade:</u>	Média
<u>Requisitos</u>	Nenhum
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum

Caso de Teste TADSXD-81: CT - Atualização do Tabuleiro [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

Tabuleiro mostra torre em A3; peça adversária some.

Pré-condições:

1. Torre em A1. 2. Peça adversária em A3.

<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1. Mover para A3.	Tabuleiro mostra torre em A3; peça adversária some.

<u>Tipo de Execução:</u>	Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>	
<u>Prioridade:</u>	Média
<u>Requisitos</u>	Nenhum
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum

Caso de Teste TADSXD-82: CT - Atualização do Tabuleiro apos o movimento [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

O tabuleiro é atualizado corretamente, com a torre na nova posição e a peça adversária (se houver) removida

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - O movimento da torre foi realizado 2 - O tabuleiro é atualizado visualmente para refletir a nova posição da torre	O tabuleiro é atualizado corretamente, com a torre na nova posição e a peça adversária (se houver) removida
<u>Tipo de Execução:</u>		Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>		Média
<u>Requisitos</u>		Nenhum
<u>Palavras Chave:</u>		Nenhum

Caso de Teste TADSXD-83: CT - Torre voltar para posição anterior [Versão : 1]Autor: adminObjetivo do Teste::

Verificar se a torre conseguiria quebrar a regra do jogo e retornar para sua posição anterior

Pré-condições:

Torre ser selecionada

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	Tentar mover a torre para sua posição anterior	movimento ser invalidado, pois as peças apenas devem seguir em linha reta
<u>Tipo de Execução:</u>		Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>		Média
<u>Requisitos</u>		Nenhum
<u>Palavras Chave:</u>		Nenhum

Caso de Teste TADSXD-84: CT-Validar Movimento da Torre [Versão : 1]Autor: adminPré-condições:

Torre selecionada

Movimento foi escolhido

#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Verificar se o movimento é em linha reta em Vertical ou Horizontal 2 - Verificar se a casa de destino está livre ou ocupa peça adversária	O movimento deve ser validado ou rejeitado caso seja em diagonal ou se a casa já estiver ocupada por uma peça aliada

<u>Tipo de Execução:</u>	Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>	
<u>Prioridade:</u>	Média
<u>Requisitos</u>	Nenhum
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum

Caso de Teste TADSXD-85: CT - Adversário consegue executar movimento na vez do outro jogador [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin
<u>Pré-condições:</u>	
O turno de um jogador da peça atual acabou	
- Ser o seu turno	
<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>
1	1 - Verificar se o adversario consegue selecionar a peça inimiga
	<u>Resultados Esperados::</u>
	Movimento invalidado no turno do outro jogador.
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>	
<u>Prioridade:</u>	Média
<u>Requisitos</u>	Nenhum
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum

Caso de Teste TADSXD-86: CT-Alternância de turno após o movimento da torre [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin
<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>
1	1 - O jogador move a torre 2 - O sistema alterna o turno e notifica a vez do jogador adversário
	<u>Resultados Esperados::</u>
	O turno é alternado corretamente, passando para o próximo jogador
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>	
<u>Prioridade:</u>	Baixa
<u>Requisitos</u>	Nenhum
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum

1.6.Suite de Testes : ST-Cavalo

Caso de Teste TADSXD-11: CT-Verificar posição inicial do Cavalo. [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin	
<u>Objetivo do Teste::</u>		
Os cavalos devem estar corretamente posicionados nas casas iniciais definidas.		
<u>Pré-condições:</u>		
#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Iniciar o tabuleiro 2 - Verificar as posições iniciais do cavalo.	Não passou!
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-21: CT-Testar o movimento em "L". [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin	
<u>Objetivo do Teste::</u>		
O Cavalo se move para a posição em "L" escolhida sem restrições de bloqueio ou outras peças.		
<u>Pré-condições:</u>		
#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Selecionar o Cavalo. 2 - Escolher uma casa válida para o movimento em "L".	Passou!
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-23: CT-Testar limites do tabuleiro. [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin	
<u>Objetivo do Teste::</u>		
O sistema não deve permitir o movimento.		
<u>Pré-condições:</u>		
#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>

1	Tentar mover o Cavalo para uma posição fora do intervalo[1,8]	Passou!
2		
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-29: CT- Testar atualização após movimento válido. [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin	
<u>Objetivo do Teste::</u>		
A posição do Cavalo é atualizada no tabuleiro sem erros.		
<u>Pré-condições:</u>		
Cavalo está selecionado e o movimento é válido.		
<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Selecionar peça do Cavalo Branco na coordenada (5,4) clicando com o mouse	Peça do cavalo é selecionada
2	2 - Selecionar casa de coordenada (6,6), onde se encontra uma peça do adversário.	O cavalo é movido para (6,6)e captura a peça inimiga.
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-40: CT-Cavalos de equipes diferentes representados por imagens distintas [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin	
<u>Objetivo do Teste::</u>		
Haver dois tipos de imagens para representação do cavalo.		
<u>Pré-condições:</u>		
Uma partida iniciada. Estar na vez de jogada das peças Brancas. Duas peças Brancas e Pretas de cavalo disponíveis no tabuleiro. Duas peças Brancas nas coordenadas (5,4) e (6,4), duas peças Pretas nas coordendas (5,6) e (6,6)		
<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Verificar se há dois e somente dois tipos de representação para o cavalo (branco ou preto).	
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-51: CT-Movimento bloqueado ao tentar capturar peça do mesmo time. [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin	
<u>Objetivo do Teste::</u>		

O movimento é bloqueado por ter uma peça do mesmo time na posição final.

Pré-condições:

Uma partida iniciada. Estar na vez de jogada das peças Brancas. Duas peças Brancas e Pretas de cavalo disponíveis no tabuleiro. Duas peças Brancas nas coordenadas (5,4) e (6,4), duas peças Pretas nas coordendas (5,6) e (6,6)

<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Selecionar a peça de cavalo branco na coordenada (5,4) clicando com o mouse.	
2	2 - Mover o cavalo branco de (5,4) clicando na casa de coordenada (7,5)	
3	3 - Selecionar a peça de cavalo preto na coordenada (6,6) clicando com o mouse.	
4	4 - Mover cavalo preto de (6,6) para coordenada (5,8) clicando com o mouse	
5	5 - Selecionar a peça de cavalo branco na coordenada (6,4) clicando com o mouse.	
6	6 - Mover o cavalo branco de (6,4) para coordenada (8,3) clicando com o mouse	
7	7 - Selecionar a peça de cavalo preto na coordenada (5,6) clicando com o mouse.	
8	8 -Mover cavalo preto de (5,6) para coordenada (3,7) clicando com o mouse	
9	9 - Selecionar a peça de cavalo branco na coordenada (8,3) clicando com o mouse.	
10	10 - Mover o cavalo branco de (8,3) para coordenada (7,5) clicando com o mouse	
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-52: CT-A cor da casa inicial oposta a cor da casa final. [Versão : 1]

Autor: admin

Objetivo do Teste::

A cor da casa inicial (5,4) oposta a cor da casa final (7,5).

Pré-condições:

Uma partida iniciada. Estar na vez de jogada das peças Brancas. Duas peças Brancas e Pretas de cavalo disponíveis no tabuleiro. Duas peças Brancas nas coordenadas (5,4) e (6,4), duas peças Pretas nas coordendas (5,6) e (6,6). Não ter peça branca em (7,5).

<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Selecionar o cavalo com o mouse em (5,4)	
2	2 - Mover o cavalo branco de (5,4) para (7,5)	

3	3 - Clicar na casa (7,5)	
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-62: CT-Captura de uma peça do adversário pelo cavalo. [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin	
<u>Objetivo do Teste::</u>		
O cavalo é movido para (6,6)e captura a peça inimiga.		
<u>Pré-condições:</u>		
#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
1	1 - Selecionar peça do Cavalo Branco na coordenada (5,4) clicando com o mouse	
2	2 - Selecionar casa de coordenada (6,6), onde se encontra uma peça do adversário.	
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Caso de Teste TADSXD-63: CT-Tentativa de mover cavalo para fora do tabuleiro não deve ser permitida. [Versão : 1]

<u>Autor:</u>	admin	
<u>Objetivo do Teste::</u>		
O movimento para fora do tabuleiro não é permitido.		
<u>Pré-condições:</u>		
#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>
<u>Tipo de Execução:</u>	Manual	
<u>Estimativa da duração da Execução (min):</u>		
<u>Prioridade:</u>	Média	
<u>Requisitos</u>	Nenhum	
<u>Palavras Chave:</u>	Nenhum	

Métricas de Tempo de Execução

Estimativa de tempo (min.):34

Tempo usado para Execução de 73 Casos de Teste (horas):3.05