

CASI DI TEST MODULO-GESTIRE_MENU

FUNZIONE MENU

CASO 1:

Input: scelta=1

descrizione:inserisci la scelta = numero 1 (accetta anche il numero 1 con 0 davanti, ex=01,001....))

output: svolge parte user vs user

CASO 2:

Input: scelta=2

descrizione:inserisci la scelta = numero 2 (accetta anche il numero 2 con 0 davanti ,ex=02,002....))

output: svolge parte user contro computer

CASO 3:

Input: scelta=3

descrizione:inserisci la scelta = numero 3 (accetta anche il numero 3 con 0 davanti, ex=03,003....))

output: svolge parte computer conto computer

CASO 4:

Input: scelta=4

descrizione:inserisci la scelta =numero 4 (accetta anche il numero 4 con 0 davanti, ex=04,004....))

output: svolge parte aiuto e regole

CASO 5:

Input: scelta=qualsiasi numero

descrizione:inserisci la scelta = qualsiasi numero che non sia 1,2,3,4 (anche piu numeri insieme , ex=0000, 12345....)

output: "Input non valido. Per favore, inserisci un numero tra 1 e 4" e richiede la scelta

CASO 6:

Input: scelta=qualsiasi lettera

descrizione: inserisci la scelta = qualsiasi lettera dell'alfabeto (anche più lettere)

output: "Input non valido. Per favore, inserisci un numero tra 1 e 4" e richiede la scelta

CASO 7:

Input: scelta = qualsiasi tipo di carattere che non sia una lettera o un numero

descrizione: inserisci la scelta = qualsiasi tipo di carattere che non sia una lettera o un numero

output: "Input non valido. Per favore, inserisci un numero tra 1 e 4" e richiede la scelta

FUNZIONE MENU_PRINCIPALE

CASO 1:

Input: scelta = "s" o scelta = "S"

descrizione: inserisci la scelta "s"

output: funzione caricamento barra, avvia il gioco

CASO 2:

Input: scelta = "s--" o scelta = "S--"

descrizione: inserisci la scelta "s" con qualsiasi lettera che viene dopo

output, leggera la prima lettera : funzione caricamento barra, avvia il gioco

CASO 3:

Input: scelta = "n" o scelta = "N"

descrizione: inserisci la scelta "n"

output: "arrivederci" , chiusura gioco

CASO 4:

Input: scelta = "n--" o scelta = "N--"

descrizione: inserisci la scelta "n" con qualsiasi lettera che viene dopo

output, leggera la prima lettera: "arrivederci" , chiusura gioco

CASO 5:

input: scelta = qualsiasi lettera diversa da s, S o per n, N

descrizione: inserisci la scelta una qualsiasi lettera o insieme di lettere che non inizino con s o no

output: chiede di effettuare un'altra scelta (scelta inserita non valida)

CASO 6:

input: scelta=qualsiasi numero o combinazione di più numeri

descrizione: inserisci la scelta un qualsiasi numero o insieme di numeri

output: chiede di effettuare un'altra scelta (scelta inserita non valida)