

CASI DI TEST MODULO-GESTIRE_PARTITA

FUNZIONE STRUTTURA_GIOCO

CASO 1:

input:

descrizione:chiede se vuoi giocare su una partita precedentemente salvata o no

scelta ="s" o "S"

output: se esiste file game.bin "Partita precedentemente salvata caricata con successo" altrimenti "Nessuna partita salvata trovata" (richiama funzione giocare_con_salvataggio)

CASO 2:

input:

descrizione:chiede se vuoi giocare su una partita precedentemente salvata o no

scelta ="s--" o "S---" (qualsiasi parola che inizi con la s)

output: se esiste file game.bin "Partita precedentemente salvata caricata con successo" altrimenti "Nessuna partita salvata trovata" (richiama funzione giocare_con_salvataggio)

CASO 3:

input:

descrizione:chiede se vuoi giocare su una partita precedentemente salvata o no

scelta ="n" o "N"

output: inizia nuova partita (richiama funzione giocare_senza_salvataggio)

CASO 4:

input:

descrizione:chiede se vuoi giocare su una partita precedentemente salvata o no

scelta ="n--" o "N---" (qualsiasi parola che inizi con la n)

output: inizia nuova partita (richiama funzione giocare_senza_salvataggio)

CASO 5:

input:

descrizione:chiede se vuoi giocare su una partita precedentemente salvata o no

scelta =qualsiasi numero o insieme di numeri

output: input non valido, per favore inserisci o si o no, richiede scelta

CASO 6:

input:

descrizione:chiede se vuoi giocare su una partita precedentemente salvata o no

scelta =qualsiasi lettera o insieme di lettere che non inizino con s o n

output: input non valido, per favore inserisci o si o no, richiede scelta

CASO 7:

input:

descrizione:chiede se vuoi giocare su una partita precedentemente salvata o no

scelta =qualsiasi simbolo che non sia ne s ne n (parentesi, virgole eccccc)

output: input non valido, per favore inserisci o si o no, richiede scelta

FUNZIONE GIOCARE_SENZA_SALVATAGGIO

CASO 1:

input: tabella di gioco, numero 0 (tasto per aprire opzioni), risposta=no salvataggio

descrizione: funzione per giocare la partita, prende in input il tabellone di gioco e lo modifica in base alla mossa dell'utente , dicendo di che mossa si tratta, il giocatore che l'ha effettuata e se si vuole tornare al menu, uscire o salvare la partita.

Scelta= "q" o "Q"

Output : abbandona il gioco

CASO 2:

input: tabella di gioco, numero 0 (tasto per aprire opzioni) , risposta=no salvataggio

descrizione: funzione per giocare la partita, prende in input il tabellone di gioco e lo modifica in base alla mossa dell'utente , dicendo di che mossa si tratta, il giocatore che l'ha effettuata e se si vuole tornare al menu, uscire o salvare la partita.

Scelta= "q---" o "Q---" (nel caso in cui si scriva una qualsiasi parola che inizi con q)

Output : abbandona il gioco

CASO 3:

input: tabella di gioco, numero 0 (tasto per aprire opzioni) , risposta=no salvataggio

descrizione: funzione per giocare la partita, prende in input il tabellone di gioco e lo modifica in base alla mossa dell'utente , dicendo di che mossa si tratta, il giocatore che l'ha effettuata e se si vuole tornare al menu, uscire o salvare la partita.

Scelta= "m" o "M"

Output : apre menu (richiama funzione)

CASO 4:

input: tabella di gioco, numero 0 (tasto per aprire opzioni) , risposta=no salvataggio

descrizione: funzione per giocare la partita, prende in input il tabellone di gioco e lo modifica in base alla mossa dell'utente , dicendo di che mossa si tratta, il giocatore che l'ha effettuata e se si vuole tornare al menu, uscire o salvare la partita.

Scelta= "m---" o "M---" (nel caso in cui si scriva una qualsiasi parola che inizi con m)

Output : apre menu (richiama funzione)

CASO 5:

input: tabella di gioco, numero 0 (tasto per aprire opzioni) , risposta=no salvataggio

descrizione: funzione per giocare la partita, prende in input il tabellone di gioco e lo modifica in base alla mossa dell'utente , dicendo di che mossa si tratta, il giocatore che l'ha effettuata e se si vuole tornare al menu, uscire o salvare la partita.

Scelta= "s" o "S"

Output : salva partita (richiama funzione)

CASO 6:

input: tabella di gioco, numero 0 (tasto per aprire opzioni) , risposta=no salvataggio

descrizione: funzione per giocare la partita, prende in input il tabellone di gioco e lo modifica in base alla mossa dell'utente , dicendo di che mossa si tratta, il giocatore che l'ha effettuata e se si vuole tornare al menu, uscire o salvare la partita.

Scelta= "s---" o "S---" (nel caso in cui si scriva una qualsiasi parola che inizi con s)

Output : salva partita (richiama funzione)

CASO 7:

input: tabella di gioco, numero 0 (tasto per aprire opzioni) , risposta=no salvataggio

descrizione: funzione per giocare la partita, prende in input il tabellone di gioco e lo modifica in base alla mossa dell'utente , dicendo di che mossa si tratta, il giocatore che l'ha effettuata e se si vuole tornare al menu, uscire o salvare la partita.

Scelta= qualsiasi numero , anche combinazione piu numeri

Output : richiede scelta

CASO 8:

input: tabella di gioco, numero 0 (tasto per aprire opzioni) , risposta=no salvataggio

descrizione: funzione per giocare la partita, prende in input il tabellone di gioco e lo modifica in base alla mossa dell'utente , dicendo di che mossa si tratta, il giocatore che l'ha effettuata e se si vuole tornare al menu, uscire o salvare la partita.

Scelta= qualsiasi lettera o insieme di lettere che non inizino con "m" ,"M", "S", "s" , "Q" , "q"

Output : richiede scelta

CASO 9:

input:tabella , risultato, risposta=no salvataggio

descrizione: il gioco chiede in che colonna il giocatore voglia mettere il gettone

scelta= qualsiasi numero da 1 a 8

output: aggiornamento tabella di gioco

CASO 10:

input:tabella , risultato, risposta=no salvataggio

descrizione: il gioco chiede in che colonna il giocatore voglia mettere il gettone

scelta= qualsiasi numero maggiore di 8

output: richiesta della scelta

CASO 11:

input:tabella , risultato, risposta=no salvataggio

descrizione: il gioco chiede in che colonna il giocatore voglia mettere il gettone

scelta= qualsiasi lettera , anche combinazione di lettere

output: richiesta scelta

CASO 12:

input: tabella , risultato, risposta=no salvataggio

descrizione: il gioco chiede in che colonna il giocatore voglia mettere il gettone

scelta= qualsiasi numero > 8 , anche combinazione di numeri

output: richiesta scelta

CASO 13:

input: tabella , risultato, risposta=no salvataggio

descrizione: il gioco chiede in che colonna il giocatore voglia mettere il gettone

scelta= 0

output: apertura funzione per scelta menu, uscire o abbandonare

FUNZIONE GIOCARE_CON_SALVATAGGIO

CASO 1:

input: tabella, risposta=si salvataggio

Descrizione: il gioco chiede se vuoi caricare la partita salvata , se si richiami funzione caricamento e azzeri tabella

Output: tabella azzerata e richiamo funzione carica partita

CASO 2:

input: tabella di gioco, numero 0 (tasto per aprire opzioni), risposta=si salvataggio

descrizione: funzione per giocare la partita, prende in input il tabellone di gioco e lo modifica in base alla mossa dell'utente , dicendo di che mossa si tratta, il giocatore che l'ha effettuata e se si vuole tornare al menu, uscire o salvare la partita.

Scelta= "q" o "Q"

Output : abbandona il gioco

CASO 3:

input: tabella di gioco, numero 0 (tasto per aprire opzioni) , risposta=si salvataggio

descrizione: funzione per giocare la partita, prende in input il tabellone di gioco e lo modifica in base alla mossa dell'utente , dicendo di che mossa si tratta, il giocatore che l'ha effettuata e se si vuole tornare al menu, uscire o salvare la partita.

Scelta= "q---" o "Q---" (nel caso in cui si scriva una qualsiasi parola che inizi con q)

Output : abbandona il gioco

CASO 4:

input: tabella di gioco, numero 0 (tasto per aprire opzioni) , risposta=si salvataggio

descrizione: funzione per giocare la partita, prende in input il tabellone di gioco e lo modifica in base alla mossa dell'utente , dicendo di che mossa si tratta, il giocatore che l'ha effettuata e se si vuole tornare al menu, uscire o salvare la partita.

Scelta= "m" o "M"

Output : apre menu (richiama funzione)

CASO 5:

input: tabella di gioco, numero 0 (tasto per aprire opzioni) , risposta=si salvataggio

descrizione: funzione per giocare la partita, prende in input il tabellone di gioco e lo modifica in base alla mossa dell'utente , dicendo di che mossa si tratta, il giocatore che l'ha effettuata e se si vuole tornare al menu, uscire o salvare la partita.

Scelta= "m---" o "M---" (nel caso in cui si scriva una qualsiasi parola che inizi con m)

Output : apre menu (richiama funzione)

CASO 6:

input: tabella di gioco, numero 0 (tasto per aprire opzioni) , risposta=si salvataggio

descrizione: funzione per giocare la partita, prende in input il tabellone di gioco e lo modifica in base alla mossa dell'utente , dicendo di che mossa si tratta, il giocatore che l'ha effettuata e se si vuole tornare al menu, uscire o salvare la partita.

Scelta= "s" o "S"

Output : salva partita (richiama funzione)

CASO 7:

input: tabella di gioco, numero 0 (tasto per aprire opzioni) , risposta=si salvataggio

descrizione: funzione per giocare la partita, prende in input il tabellone di gioco e lo modifica in base alla mossa dell'utente , dicendo di che mossa si tratta, il giocatore che l'ha effettuata e se si vuole tornare al menu, uscire o salvare la partita.

Scelta= "s---" o "S---" (nel caso in cui si scriva una qualsiasi parola che inizi con s)

Output : salva partita (richiama funzione)

CASO 8:

input: tabella di gioco

risposta=si salvataggio

descrizione: funzione per giocare la partita, prende in input il tabellone di gioco e lo modifica in base alla mossa dell'utente , dicendo di che mossa si tratta, il giocatore che l'ha effettuata e se si vuole tornare al menu, uscire o salvare la partita.

Scelta= qualsiasi numero , anche combinazione piu numeri

Output : richiede scelta

CASO 9:

input: tabella di gioco, numero 0 (tasto per aprire opzioni) , risposta=si salvataggio

descrizione: funzione per giocare la partita, prende in input il tabellone di gioco e lo modifica in base alla mossa dell'utente , dicendo di che mossa si tratta, il giocatore che l'ha effettuata e se si vuole tornare al menu, uscire o salvare la partita.

Scelta= qualsiasi lettera o insieme di lettere che non inizino con "m" ,"M", "S", "s" , "Q" , "q"

Output : richiede scelta

CASO 10:

input:tabella , risultato, risposta=si salvataggio

descrizione: il gioco chiede in che colonna il giocatore voglia mettere il gettone

scelta= qualsiasi numero da 1 a 8

output: aggiornamento tabella di gioco

CASO 11:

input:tabella , risultato, risposta=si salvataggio

descrizione: il gioco chiede in che colonna il giocatore voglia mettere il gettone

scelta= qualsiasi numero maggiore di 8

output: richiesta della scelta

CASO 12:

input:tabella , risultato, risposta=si salvataggio

descrizione: il gioco chiede in che colonna il giocatore voglia mettere il gettone

scelta= qualsiasi lettera , anche combinazione di lettere

output: "Input non valido. Per favore, inserisci un numero," richiesta scelta

CASO 13:

input: tabella , risultato, risposta=si salvataggio

descrizione: il gioco chiede in che colonna il giocatore voglia mettere il gettone

scelta= qualsiasi numero > 8 , anche combinazione di numeri

output: richiesta scelta

CASO 14:

input: tabella , risultato, risposta=si salvataggio

descrizione: il gioco chiede in che colonna il giocatore voglia mettere il gettone

scelta= 0

output: apertura funzione per scelta menu, uscire o abbandonare