

INF1301 – Relatório de Testes Unitários

Jogo – Mastermind

Bruno Abtibol Ramos

Daniel Stulberg Huf

João Pedro Khair Cunha

CT001 – Validar alteraTentativa	
Objetivos do Teste:	Verificar se a função atualiza a lista tentativa com as cores escolhidas.
Pré-condições:	1. O jogador escolheu uma cor da tentativa.
Parâmetros de entrada:	1. Lista atualizada (tent) 2. Lista antiga (variável global tentativa)
Ações:	1. Salvar a tentativa atualizada no lugar da antiga.
Retorno esperado:	Nenhum.
Observações:	Funciona corretamente.

CT002 – Validar novaRodada

Objetivos do Teste:	Verificar se a função atualiza as estruturas para a próxima rodada
Pré-condições:	1. O jogador finalizou a tentativa ao clicar no botão.
Parâmetros de entrada:	1. Rodada atual (rodada) 2. Tentativa atual (tentativa) 3. Número de pedras (nPedras)
Ações:	1. Adicionar 1 unidade na variável rodada 2. Atualizar a variável tentativa como uma lista com (nPedras) elementos ”.
Retorno esperado:	Nenhum
Observações:	A nova rodada foi inicializada com sucesso.

CT003 – Validar inicia	
Objetivos do Teste:	Verificar se o menu inicial é criado corretamente
Pré-condições:	Nenhuma
Parâmetros de entrada:	Janela do menu (menu)
Ações:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cria um título 2. Configura o tamanho e a cor da janela 3. Cria label de boas vindas 4. Cria label com os nomes dos autores 5. Cria botões de iniciar novo jogo ou retomar um jogo
Retorno esperado:	Nenhum
Observações:	Funcionou corretamente

CT004 – Validar exibeMenu	
Objetivos do Teste:	Verificar se as opções de dificuldade funcionam corretamente
Pré-condições:	1. O jogador iniciou o jogo e clicou no botão Novo Jogo.
Parâmetros de entrada:	Janela do menu (menu)
Ações:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cria mensagem 'Escolha o nível de dificuldade' 2. Cria os 3 botões das dificuldades, atribuindo a cada um uma função click (click1, click2, e click3, explicadas na Iteração 2)
Retorno esperado:	Nenhum
Observações:	A função foi criada na Iteração 2, mas possuía elementos do view e do controller. Assim, segmentamos as respectivas funções de acordo com sua ação.

CT005 – Validar exibição de Tutorial

Objetivos do Teste:	Verificar se o tutorial é exibido corretamente.
Pré-condições:	1. O jogador clicou no botão do tutorial
Parâmetros de entrada:	Canva da interface gráfica do jogo (cnv)
Ações:	<ol style="list-style-type: none">1. Cria box para a mensagem2. Cria texto3. Cria botão de fechar tutorial4. Configura a localização do tutorial na janela
Retorno esperado:	Nenhum
Observações:	Funciona corretamente, possibilitando a escolha do nível.

CT006 – Validar escondeTutorial

Objetivos do Teste:	Verificar se o tutorial é fechado corretamente
Pré-condições:	1. O jogador clicou no botão de fechar o tutorial
Parâmetros de entrada:	1. Canva da interface gráfica do jogo (cnv) 2. Mensagem do tutorial (tut) 3. Box do tutorial (box)
Ações:	1. Deleta tut 2. Deleta box
Retorno esperado:	Nenhum
Observações:	Funciona corretamente

CT007 – Validar clicaOK	
Objetivos do Teste:	Verificar se a função escondeTutorial é chamada corretamente
Pré-condições:	1. O jogador clicou no botão de fechar o tutorial
Parâmetros de entrada:	Nenhum
Ações:	1. Chama escondeTutorial (interface gráfica)
Retorno esperado:	Nenhum
Observações:	Funciona corretamente

CT008 – Validar escondeBotao

Objetivos do Teste:	Verificar se o botão da tentativa é retirado corretamente
Pré-condições:	<ol style="list-style-type: none">1. O jogador inicializou ou carregou o jogo.2. O jogador escolheu uma cor para a tentativa3. A função preenche foi chamada4. A função verifica foi chamada
Parâmetros de entrada:	Nenhum
Ações:	<ol style="list-style-type: none">1. Retira o botão de validação do fim da rodada2. Muda o flag para 'desligado'
Retorno esperado:	Nenhum
Observações:	Funciona corretamente

CT009 – Validar verifica	
Objetivos do Teste:	Verificar se a tentativa já foi completamente preenchida
Pré-condições:	<ol style="list-style-type: none"> 5. O jogador inicializou ou carregou o jogo. 6. O jogador escolheu uma cor para a tentativa 7. A função preenche foi chamada
Parâmetros de entrada:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Canva da interface gráfica do jogo (cnv) 2. Lista de cores da tentativa (tentativa)
Ações:	<ol style="list-style-type: none"> 3. Se a tentativa estiver completamente preenchida com cores e flag = 'desligado' (o botão não está ativado), cria botão valida para terminar a rodada. 4. Chama a função escondeBotao
Retorno esperado:	Nenhum
Observações:	Funciona corretamente

CT010 – Validar preenche	
Objetivos do Teste:	Verificar se a tentativa é preenchida corretamente
Pré-condições:	1. O jogador clicou em uma cor e clicou na pedra da tentativa
Parâmetros de entrada:	1. Canva da interface gráfica do jogo (cnv) 2. Objeto oval (item)
Ações:	1. Recebe tentativa através da função regras.getTentativa 2. Recebe o número da rodada atual através da função regras.getRodada 3. Se o item está em b_cores (é uma das cores), salva a cor clicada na variável saved_color 4. Indica a seleção da cor mudando o contorno para branco, transformando o contorno da bola previamente selecionada para preta 5. Se o item está em ltotal (é uma das pedras da tentativa), preenche com a saved_color 6. Atualiza a tentativa 7. Verifica se a tentativa toda preenchida
Retorno esperado:	Nenhum
Observações:	Funciona corretamente

CT011 – Validar preencheResp

Objetivos do Teste:	Verificar se a interface gráfica é preenchida corretamente de acordo com a comparação da tentativa e da senha.
Pré-condições:	<ol style="list-style-type: none">1. O jogador clicou no botão de validar resposta após selecionar as cores da tentativa.
Parâmetros de entrada:	Lista de peças pretas e brancas oriundo da função <code>regras.compara_senha</code>
Ações:	<ol style="list-style-type: none">1. Recebe o número da rodada atual através da função <code>regras.getRodada</code>2. Inicializa acertos com o valor 03. Itera sobre o número de pedras, preenchendo as cores de acordo com a lista <code>compara</code>4. A cada preenchimento da cor preta, soma-se 1 unidade à variável <code>acertos</code>
Retorno esperado:	Número de acertos
Observações:	Funciona corretamente

CT012 – Validar fimRodada

Objetivos do Teste:	Verificar se a função de eventos inicializa corretamente uma nova rodada
Pré-condições:	<ol style="list-style-type: none">1. O jogador clicou no botão de validar resposta após selecionar as cores da tentativa.
Parâmetros de entrada:	
Ações:	<ol style="list-style-type: none">1. Chama a função <code>regras.compara_senha()</code>2. Recebe a lista da comparação por meio de <code>regras.getCompara()</code>, salvando-a na variável <code>comp</code>3. Chama <code>int_grafica.preencheResp(comp)</code>4. Chama <code>regras.novaRodada()</code>
Retorno esperado:	Nenhum
Observações:	Funcionou corretamente

CT013 – Validar mostraSenha

Objetivos do Teste:	Verificar se a senha é exibida ao final do jogo
Pré-condições:	1. O jogador acertou a tentativa da senha
Parâmetros de entrada:	Nenhum
Ações:	1. Remove o retângulo que tampa a senha
Retorno esperado:	Nenhum
Observações:	Funcionou corretamente

CT014 – Validar cancelaEscolha

Objetivos do Teste:	Verificar se a escolha da cor é cancelada com a tecla ESC
Pré-condições:	<ol style="list-style-type: none">1. O jogador apertou a tecla ESC2. A função cancelaEsc() foi chamada
Parâmetros de entrada:	
Ações:	<ol style="list-style-type: none">1. Atribui a cor 'gray63' à variável saved_color (ver CT010)2. Trocar o contorno da bola cuja cor foi previamente selecionada para a cor preta
Retorno esperado:	Nenhum
Observações:	Ver CT015

CT015 – Validar cancelaEsc

Objetivos do Teste:	Verificar se a escolha da cor é cancelada com a tecla ESC
Pré-condições:	1. O jogador apertou a tecla ESC
Parâmetros de entrada:	
Ações:	1. Chama a função <code>int_grafica.cancelaEscolha()</code>
Retorno esperado:	Nenhum
Observações:	Não funcionou corretamente. O comando que chama a função de evento, <code>cnv.bind()</code> , não estava funcionando com <code><Escape></code> , porém funcionou quando atribuímos a função a outra tecla.