

INF1301 – Relatório de Testes Unitários

Jogo - Mastermind

Bruno Abtibol Ramos

Daniel Stulberg Huf

João Pedro Khair Cunha

CT001 – Validar alteraSenha

Objetivos do Teste:	Fazer com que a senha salva no arquivo de salvamento seja recebida para retomar o jogo
Pré-condições:	<ol style="list-style-type: none">1. O jogador salvou um jogo anterior2. O jogador escolheu carregar um jogo anterior
Parâmetros de entrada:	<ol style="list-style-type: none">1. saved_senha (senha salva no arquivo)
Ações:	<ol style="list-style-type: none">1. Alterar a variável senha para que seja avaliada no compara a senha do arquivo de salvamento
Retorno esperado:	<ol style="list-style-type: none">1. Não há.
Observações:	Foi um sucesso.

CT002 – Validar alteraRodada

Objetivos do Teste:	Verificar se a variável rodada está que represente a rodada no arquivo salvo.
Pré-condições:	<ol style="list-style-type: none">1. O jogador salvou um jogo anterior.2. O jogador escolheu carregar um jogo anterior.
Parâmetros de entrada:	<ol style="list-style-type: none">2. saved_rodada (rodada salva).
Ações:	<ol style="list-style-type: none">1. atribuir à variável rodada o valor da rodada salva no arquivo salvo.
Retorno esperado:	<ol style="list-style-type: none">1. Não há.
Observações:	Foi um sucesso.

CT003 – Validar alteraDict

Objetivos do Teste:	Verifica se o dicionário com as tentativas e suas devidas comparações está sendo salvo, para que depois seja carregado com carregaTabuleiro
Pré-condições:	1. O jogador clicou em “Salvar” ou, pelo menos, completou uma rodada ao clicar em “Validar tentativa?”
Parâmetros de entrada:	1. Lista de tentativas (tent) 2. Lista de comparações (comp)
Ações:	1. Salvar a lista de listas de tentativas (chave T) e a lista de listas das comparações (chave C)
Retorno esperado:	1. Não há.
Observações:	Foi um sucesso.

CT004 – Validar getDict

Objetivos do Teste:	Verificar se a função está retornando a variável dict_saved.
Pré-condições:	1. O jogador clicou em “Salvar”.
Parâmetros de entrada:	1. Não há.
Ações:	1. Retornar a variável dict_saved.
Retorno esperado:	1. A variável dict_saved.
Observações:	Foi um sucesso.

CT005 – Validar mostraNexistente

Objetivos do Teste:	Verificar se, na ausência de um jogo salvo, o programa não retoma um jogo e mostra a mensagem “Você não possui nenhum jogo salvo. Inicie um novo jogo.”
Pré-condições:	1. O jogador não possui nenhum jogo salvo.
Parâmetros de entrada:	1. A variável menu.
Ações:	1. Mostrar no menu a mensagem “Você não possui nenhum jogo salvo. Inicie um novo jogo.”
Retorno esperado:	1 Não há.
Observações:	<p>Essa função é chamada quando não é possível encontrar o arquivo jogo_salvo.txt. Quando é chamada, não carrega o tabuleiro.</p> <p>Foi um sucesso.</p>

CT006 – Validar mostraFinal

Objetivos do Teste:	Verificar se a função mostra o resultado do jogo: se o jogador venceu ou não.
Pré-condições:	1. O jogador acertou a senha ou jogou todas as tentativas possíveis.
Parâmetros de entrada:	1. n (1 se ganhou o jogo, 0 se perdeu).
Ações:	<ol style="list-style-type: none">1. Se tiver ganhado, mostrar a mensagem “Parabéns! Você venceu a partida de Mastermind!”. Se não, mostrar “Não foi dessa vez! Tente outra partida!”.2. Impossibilitar o usuário de continuar tentando jogar. Ele não conseguirá escolher cores.
Retorno esperado:	1. Não há.
Observações:	Foi um sucesso.

CT007 – Validar carregaTabuleiro

Objetivos do Teste:	Verificar se o tabuleiro está sendo carregado com os parâmetros do arquivo jogo_salvo.txt
Pré-condições:	<ol style="list-style-type: none">1. O jogador salvou um jogo.2. O jogador escolheu carregar um jogo anterior.
Parâmetros de entrada:	<ol style="list-style-type: none">1. Lista das listas de tentativas.2. Lista das listas de comparações.
Ações:	<ol style="list-style-type: none">1. Chamar desenha(), respeitando a dificuldade tirada do arquivo salvo.2. Ir preenchendo as cores das bolas das tentativas e comparações de acordo com as respectivas listas, retiradas do arquivo salvo.
Retorno esperado:	<ol style="list-style-type: none">1. Não há.
Observações:	Foi um sucesso.

CT008 – Validar salvaJogo

Objetivos do Teste:	Verificar se o jogo está sendo salvo da forma correta no arquivo jogo_salvo.txt
Pré-condições:	<ol style="list-style-type: none">1. O jogador clicou em Salva.
Parâmetros de entrada:	<ol style="list-style-type: none">1. Não há.
Ações:	<ol style="list-style-type: none">1. Criar o arquivo jogo_salvo.txt, ou dar um overwrite no já existente.2. Escrever a dificuldade.3. Escrever o número da rodada atual.4. Escrever a senha correta.5. Escrever todas as tentativas.6. Escrever todas as comparações. As comparações são escritas como x y, sendo x o número de bolas pretas e y o número de bolas brancas.7. Fechar o arquivo.
Retorno esperado:	<ol style="list-style-type: none">1. Não há.
Observações:	Foi um sucesso.

CT009 – Validar carregaJogo

Objetivos do Teste:	Verificar se o arquivo salvo está sendo lido da maneira correta e as listas de tentativas e comparações sendo salvas corretamente.
Pré-condições:	<ol style="list-style-type: none">1. O jogador salvou um jogo.2. O jogador escolheu retomar um jogo anterior.
Parâmetros de entrada:	<ol style="list-style-type: none">1. Não há.
Ações:	<ol style="list-style-type: none">1. Ler o arquivo jogo_salvo.txt2. Iniciar um novo jogo com a dificuldade no arquivo.3. Salvar o número da rodada atual, a senha e a tentativa atual.4. Ir adicionando no dict_saved as listas de tentativas e comparações.5. Se não houver nenhum arquivo jogo_salvo.txt, chamar a função mostra_Inexistente
Retorno esperado:	<ol style="list-style-type: none">1. Não há.
Observações:	Foi um sucesso.

CT010 – Validar voltaMenu

Objetivos do Teste:	Verificar se o botão Voltar está funcionando corretamente.
Pré-condições:	<ol style="list-style-type: none">3. O jogador clicou em Novo Jogo.2. O jogador clicou em Voltar, ao invés de escolher uma dificuldade.
Parâmetros de entrada:	<ol style="list-style-type: none">1. event2. novo3. b14. b25. b36. txtNivel
Ações:	<ol style="list-style-type: none">1. Esconder o botão de Voltar.2. Esconder os botões das dificuldades.3. Esconder o texto que pede para escolher o nível.4. Chamar a função apareceNovoJogo(novo)
Retorno esperado:	<ol style="list-style-type: none">1. Não há.
Observações:	Foi um sucesso.

CT011 – Validar apareceNovoJogo

Objetivos do Teste:	Verificar se o botão “Novo Jogo” está aparecendo
Pré-condições:	1. O menu foi carregado ou o botão Volta foi clicado.
Parâmetros de entrada:	3. O botão “Novo Jogo” (novo).
Ações:	1. Explicitar o botão Novo Jogo.
Retorno esperado:	1. Não há
Observações:	Foi um sucesso.