**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: | 1. O jogador salvou um jogo anterior 2. O jogador escolheu carregar um jogo anterior |
| Parâmetros de entrada: | 1. saved\_senha (senha salva no arquivo) |
| Ações: | 1. Alterar a variável senha para que seja avaliada no compara a senha do arquivo de salvamento |
| Retorno esperado: | 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: | 1. O jogador salvou um jogo anterior. 2. O jogador escolheu carregar um jogo anterior. |
| Parâmetros de entrada: | 1. saved\_rodada (rodada salva). |
| Ações: | 1. atribuir à variável rodada o valor da rodada salva no arquivo salvo. |
| Retorno esperado: | 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 mostraInexistente | |
| 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: | Essa função é chamada quando não é possível encontrar o arquivo jogo\_salvo.txt. Quando é chamada, não carrega o tabuleiro.  Foi um sucesso. |

|  |  |
| --- | --- |
| 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: | 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: | 1. O jogador salvou um jogo. 2. O jogador escolheu carregar um jogo anterior. |
| Parâmetros de entrada: | 1. Lista das listas de tentativas. 2. Lista das listas de comparações. |
| Ações: | 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: | 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: | 1. O jogador clicou em Salva. |
| Parâmetros de entrada: | 1. Não há. |
| Ações: | 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: | 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: | 1. O jogador salvou um jogo. 2. O jogador escolheu retomar um jogo anterior. |
| Parâmetros de entrada: | 1. Não há. |
| Ações: | 1. Ler o arquivo jogo\_salvo.txt 2. 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: | 1. Não há. |
| Observações: | Foi um sucesso. |

|  |  |
| --- | --- |
| CT010 – Validar voltaMenu | |
| Objetivos do Teste: | Verificar se o botão Voltar está funcionando corretamente. |
| Pré-condições: | 1. O jogador clicou em Novo Jogo. 2. O jogador clicou em Voltar, ao invés de escolher uma dificuldade. |
| Parâmetros de entrada: | 1. event 2. novo 3. b1 4. b2 5. b3 6. txtNivel |
| Ações: | 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: | 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: | 1. O botão “Novo Jogo” (novo). |
| Ações: | 1. Explicitar o botão Novo Jogo. |
| Retorno esperado: | 1. Não há |
| Observações: | Foi um sucesso. |