

Plano de Testes: Jogo da Velha

Array do Jogo da Velha:

X	O	
	X	
O		X

Para as classes do Backend

Caso	Descrição	Entrada	Saída
1	Incluir Jogador	adiciona um jogador à partida	É ou não é possível adicionar 2 jogadores
2	Verificar a existência de peças	linha e coluna da peça	Se tem peças na posição
3	Testar colocar peça	posição a ser adicionada uma peça	A peça é adicionável ou não
4	Testa obter um vencedor		Obtém o jogador vencedor
5	Testa se o jogo acabou		Obtém se o jogo acabou
6	Identificar quem jogará		Obtém o jogador que deve jogar
7	Receber face vitoriosa		Obtém a face que ganhou a partida
8	Testar se é vs Computador		Verifica se o jogador 2 é uma IA
9	Testa se há jogadores		Descobre se há jogadores na partida
10	Testa se há um tabuleiro		Descobre se há um tabuleiro

Caso	Descrição	Entrada	Saída
11	Testa se é possível definir um jogador	Jogador a ser definido	Descobre se o jogador foi definido
12	Testa se é possível definir o tabuleiro	Tabuleiro a ser definido	Descobre se o tabuleiro foi definido
13	Testa se pode definir o jogador adversário como computador	Se foi possível definir	
14	Tenta fazer uma jogada	Posição da Jogada	Se foi possível realizar a jogada.