|  |  |
| --- | --- |
| CT001 – TESTE\_criaJogadores() - Classe Player | |
| Objetivos do Teste: | Verificar se jogadores são criados corretamente levando em conta a ordem dos jogadores. |
| Pré-condições: | 1. Não há jogadores jogando. |
| Parâmetros de entrada: | 1. Nome e cor dos jogadores criados |
| Ações: | 1. Criar Jogadores 2. Verificar se eles foram criados de forma correta imprimindo seus respectivos nomes , cores e objetivos de acordo com a ordem de inserção. |
| Retorno esperado: | 1. Impressão do nome, cor e objetivo dos jogadores inseridos seguindo a ordem de inserção. |
| CT002 –TESTE\_ Jogador() - Classe Player | |
| Objetivos do Teste: | Verificar se um jogador é criado corretamente validando dados como o numero de exércitos que aquele jogador tem na rodada, e imprimindo todos seus territórios incluindo o numero de exércitos presente neles. |
| Pré-condições: | 1. Existir um Jogador |
| Parâmetros de entrada: |  |
| Ações: | 1. Imprimi todos os dados correspondentes do jogador em questão incluindo nome, cor, objetivo, exércitos da rodada, territórios e seus exércitos. 2. Botar todos os exércitos que esse jogador tem na rodada em seu primeiro território. |
| Retorno esperado: | 1. Impressão de todos os dados correspondentes do jogador em questão incluindo nome, cor, objetivo, exércitos da rodada, territórios e seus exércitos. |
| CT003 – TESTE\_dado() - Classe Dado | |
| Objetivos do Teste: | Verificar se dado esta gerando um numero aleatório apropriado. |
| Pré-condições: | 1. Existir função rolar dado. |
| Parâmetros de entrada: |  |
| Ações: | 1. Imprimir resultado da função RolarDado 12 vezes. |
| Retorno esperado: | 1. Impressão de resultados da função RolarDado. |
| CT004 – TESTE\_continente() - Classe Continente | |
| Objetivos do Teste: | Verificar se todos os territórios de um continente estão corretos e quantos exércitos estão nestes territórios. |
| Pré-condições: | 1. Continentes e seus respectivos territórios tem de estar preenchidos corretamente. |
| Parâmetros de entrada: |  |
| Ações: | 1. Imprimir nome e exércitos de todos os territórios do continente em questão. |
| Retorno esperado: | 1. Impressão de nome e exércitos de todos os territórios do continente em questão. |
| CT005 – TESTE\_imprimeFronteira()- Classe Board | |
| Objetivos do Teste: | Verificar se todos os territórios e seus respectivos territórios fronteira estão corretamente definidos. |
| Pré-condições: | 1. Todos os territórios e suas relações com outros territórios já tem de estar definidas. |
| Parâmetros de entrada: | 1. Índice do território cuja as fronteiras serão impressas. |
| Ações: | 1. Imprimir territórios que fazem fronteira ao território em questão |
| Retorno esperado: | 1. Impressão dos territórios que fazem fronteira com o território em questão. |
| CT006 – TESTE\_imprimeBoard()- Classe Board | |
| Objetivos do Teste: | Verificar se os continentes e seus respectivos territórios estão organizados de maneira correta. |
| Pré-condições: | 1. Todos os continentes e territórios já tem de estar definidos. |
| Parâmetros de entrada: |  |
| Ações: | 1. Imprimir territórios de todos os continentes do board. |
| Retorno esperado: | 1. Impressão dos territórios de todos os continentes do board. |
| CT007 – TESTE\_imprimeBaralho()- Classe BaralhoTerritorio | |
| Objetivos do Teste: | Verificar se todas as cartas território estão presente no baralho de territórios. |
| Pré-condições: | 1. Baralho território precisa ser inicializado |
| Parâmetros de entrada: |  |
| Ações: | 1. Imprimi para cada carta do baralho seu território correspondente e sua forma. |
| Retorno esperado: | 1. Impressão do território e sua forma para cada carta do baralho de territórios. |
| CT008 – TESTE\_JogadorVez() - Classe Player | |
| Objetivos do Teste: | Verificar se um jogador é criado corretamente validando dados como o numero de exércitos que aquele jogador tem na rodada, e imprimindo todos seus territórios incluindo o numero de exércitos presente neles. |
| Pré-condições: | 1. Existir um Jogador |
| Parâmetros de entrada: |  |
| Ações: | 1. Imprimi todos os dados correspondentes do jogador em questão incluindo nome, cor, objetivo, exércitos da rodada, territórios e seus exércitos. |
| Retorno esperado: | 1. Impressão de todos os dados correspondentes do jogador em questão incluindo nome, cor, objetivo, exércitos da rodada, territórios e seus exércitos. |
| CT009 – TESTE\_Status\_Jogadores() - Classe Player | |
| Objetivos do Teste: | Verificar para todos os jogadores se eles foram criados corretamente validando dados como o nome, cor, objetivo, numero de territórios, e imprimindo o nome do jogador da vez. |
| Pré-condições: | 1. Existir a lista definida de jogadores. |
| Parâmetros de entrada: |  |
| Ações: | 1. Imprimi todos os dados correspondentes dos jogadores incluindo nome, cor, objetivo, exércitos da rodada e seu numero de territórios. 2. Imprimi a o nome do jogador da vez. |
| Retorno esperado: | 1. Impressão de todos os dados correspondentes dos jogadores incluindo nome, cor, objetivo, exércitos da rodada e seu numero de territórios. 2. Impressão do nome do jogador da vez. |