

//Modelo de script de teste para Jogo.c

//autor : ldn

//data de construção: 24/06/2019

//

//Este é um modelo de script de teste para o módulo Jogo.c

//É o módulo principal de uma aplicação modularizada de um

//jogo de gamão.

// Caso o jogador tente recuperar um jogo inexistente, nao deve

//ser possivel realizar tal atividade

==recuperar jogo nao existente

=recuperar CondRetErro

// Ao inicializar o jogo espera-se que espaço seja alocado para

//as estruturas e que as peças estejam na posição correta

==Inicializar novo jogo

=iniciar CondRetOk

//Caso jogador azul comece ele pode mover as peças de acordo com o valor do dado

==jogador da vez move peca posicao permitida

=movepeca CondRetOk

//se o mesmo jogador da vez tentar mover a peça para onde não é

//permitido, espera-se que não ocorra perfeitamente e que o jog

//alerte o erro

==jogador da vez move peca em posicao nao permitida

=movepeca CondRetErro

//Temos o proximo jogador como jogador vermelho,ele pode dobrar

//os pontos da partida

==dobrar pontos jogador vermelho

=dobra CondRetOk

//Caso esse mesmo jogador tente dobrar os pontos novamente, ele

//não deve ser permitido de realizar tal movimentação

==Testa dobrar pontos novamente

=dobra CondRetErro

//Caso a movimentação do jogador anterior tenha feito o jogador atual ter peças na barra:

==Tenta mover peça do tabuleiro

=movepeca CondRetErro

==Testa mover peça da barra para posicao possivel

==movebarra CondRetOk

//Caso o da vez tente mover a peça do ultimo quadrante para a

//area de pecas finalizadas

==testa mover para finalizadas

=movepeca CondRetErro

//Caso o jogadorjá tenha todas as peças no ultimo quadrante e deseje mover para a aea de pecas finalizadas

==testa mover peca para finalizadas

==movepeca CondRetOk

//Caso o jogador decida salvar

==salvar jogo

=salvar CondRetOk

==recuperar jogo existente

=recuperar CondRetOk