



## Hangman Testing

Departamento de Produtos - Time de Tecnologia e Desenvolvimento

**Autores:** Pedro Vinícius (201907494), Sávio Matheus de Sousa (201907505)

### Descrição do Software em Teste

A aplicação em teste, *Hangman*, trata-se de uma implementação do jogo da forca para dois jogadores por meio de uma interface de texto. Serão descritos a seguir os principais fluxos de interação do programa e a sua estrutura interna, sem muito detalhamento.

O primeiro jogador, ao iniciar a aplicação, deverá fornecer uma palavra para ser adivinhada pelo segundo jogador. Este deve ser chamado em seguida. Na tela haverá a quantidade de erros permitida e uma sequência de traços representando as letras da palavra. Após inserir uma letra, o jogador pode se deparar com as seguintes respostas:

- a quantidade de erros restantes mais a sequência de traços contendo a (nova) letra inserida, caso ela esteja na palavra;
- uma quantidade menor de erros restantes e a mesma sequência de traços (e letras), em caso de erro do jogador;
- um aviso de letra repetida e mesma quantidade de erros restantes.
- uma mensagem como “a palavra certa era...” caso acabem as tentativas e o jogador não tenha conseguido adivinhar;
- uma mensagem “você ganhou com N tentativas restantes...”, caso o jogador adivinhe a palavra.

Internamente, o software testado está dividido em três classes: Hangman, Game e Prompter. A primeira contém o ponto de entrada e é responsável por instanciar um objeto Game e passá-lo para uma instância do Prompter. A classe Prompter constrói a interação com o jogador, exibindo mensagens e recebendo a letra seguinte. A classe Game contém a lógica do jogo e é manipulada através da classe Prompter.