N.E.R.D-project-JavaEE

Teste de Aceitação

# Introdução

Este projeto é um exemplo da disciplina de Engenharia de Software III, da Faculdade Senac Porto Alegre, no primeiro semestre de 2016, os envolvidos no projeto são fictícios. O projeto será o jogo da forca, implementado em JavaEE.

# Testes de Aceitação

| **História do Usuário** | **Teste** | **Estado inicial do sistema** | **Entrada** | **Saída** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Jogador | Categoria | Função de seleção de categoria. | O usuário deverá selecionar a categoria que irá jogar. | A tela será redirecionada para seleção de nível. |
| Sistema | Usuário inicial. | Primeiro acesso do usuário. | O usuário irá iniciar o jogo. | A tela será redirecionada para o jogo. |
| Sistema | Usuário que já possuí níveis. | Seleção de nível. | Deverá selecionar o nível até o nível no qual o jogador se encontra. | A tela será redirecionada para o jogo. |
| Sistema | Inicialização do jogo forca. | Mostrar dados para o usuário. | - | O sistema irá mostrar uma dica e a quantidade de letras que a palavra contém |
| Jogador | Jogo da forca. | Função de informação de letra errada. | O usuário irá informar uma letra. | Será informado que não contém a letra e será adicionada uma parte do “corpo” na forca. |
| Jogador | Jogo da forca | Função de informação letra correta | O usuário irá informar uma letra. | Será adicionada na linha. |
| Jogador | Jogo da forca | Função de letras repetidas. | O usuário irá informar uma letra errada. | O sistema irá informar o usuário. |
| Jogador | Excesso de letras | Se o usuário informar mais de cinco letras erradas. | O usuário irá informar uma letra. | O sistema formará o corpo inteiro do boneco. |
| Jogador | Formar a palavra completa | Última letra correta for informada para o sistema | O usuário irá informar uma letra. | o sistema mostrará a tela de vitória. |
| Jogador | Tentativa de “Risky Guess” | Acertar a palavra. | O usuário irá informar a palavra | O sistema mostrará a tela de vitória. |
| Jogador | Tentativa de “Risky Guess” | Errar a palavra. | O usuário deverá informar a palavra | O sistema mostrará o corpo completo e informará a derrota. |