

Script de teste manual da aplicação Gamão

==Testa iniciar novo jogo.

Ao rodar o executável, clicar 'n' e depois ENTER chama a função de Iniciar Novo jogo que constrói o tabuleiro, a barra e as peças finalizadas corretamente, além de inserir as 30 peças (15 de cada jogador) em suas devidas casas.

==Testa finalizar jogo.

Após ter sido criado um novo jogo ou carregar um jogo, ao finalizar o jogo a função de finalizar jogo é chamada e destrói tudo que foi construído, limpando todos os mallochs dados corretamente

==Testa salvar jogo.

Após ter sido criado um novo jogo, para salvar o estado atual do jogo a função de salvar jogo é chamada e cria um arquivo como nome informado pelo usuário que contém todas as informações do jogo. Para o teste de salvar jogo, foram feitas diversas jogadas que alteraram o estado do jogo e depois salvas, em todos os casos foram salvas corretamente.

==Testa carregar jogo.

Diversos "saves" contendo diferentes estados do jogo foram feitos para testar se o carregamento estava funcionando. Em todos os casos o carregamento foi feito corretamente, criando o tabuleiro, barra e peças finalizadas de acordo com o estado descrito no arquivo de salvamento. Para isso, é só escolher opção de carregar jogo e dar como input nome do arquivo.

==Testa dobrar pontuação do jogo.

Função de dobrar pontuação do jogo é chamada e o valor do jogo é dobrado. A função foi chamada diversas vezes, sempre dobrando a pontuação da partida até que atinja o valor limite. Para isso é preciso dar como input 'd' que pede para dobrar a pontuação.

==Testa dobrar pontuação do jogo com limite de pontuação atingido.

Jogador ao pedir para dobrar a pontuação da partida quando ela já está no seu limite, não dobra mais seu valor e avisa que já está no limite. Para isso é preciso pedir para dobrar 6 vezes.

==Testa dobrar pontuação do jogo quando jogador não tem posse do dado dobrador.

Jogador ao pedir para dobrar a pontuação da partida precisa ter posse do dado dobrador, nesse teste, jogador que não possui dado dobrador pede para dobrar e não consegue. Para isso é preciso pedir para dobrar (input 'd') e não possuir o dado dobrador.

==Testa movimentar peça.

Verifica se a peça está saindo da casa de origem do movimento e indo para a casa de destino desejada, seguindo as regras do jogo. Para fazer a movimentação da peça o usuário após ter escolhido a opção de jogar e ter informado a casa de origem do movimento, pode escolher a casa de destino, ou seja para onde vai a peça. Foram feitos testes de movimentos em todas as casas, tendo sucesso para todos os testes.

==Testa não é possível realizar movimentação.

Verifica se não existe peça da cor na casa escolhida, se a casa está vazia, ou se não é possível se movimentar para nenhuma casa com os valores obtidos nos dados. Para isso, o jogador após ter escolhido jogar (input 'j') e ter informado a casa de origem do movimento não conseguem fazer a movimentação. Para todas essas condições obteve sucesso.

==Testa mover peça da barra de volta para o jogo.

Verifica se a peça está saindo da barra e indo de volta para o tabuleiro na casa correta. Sempre que há uma peça na barra ela é retirada antes de qualquer outro movimento. Para realização desse teste, uma partida foi jogada normalmente, onde houve captura de peças e retornos para o tabuleiro. Além disso, foi feito arquivos de "saves.txt" com peças das duas cores na barra para ver se retornavam corretamente. Em todos os casos, as peças saíram da barra e foram para o tabuleiro de forma correta.

==Testa não é possível mover peça da barra de volta para o jogo.

Para testar casos em que não era possível retornar a peça da barra para o jogo, fazendo com que o jogador atual passe a vez foram feitos arquivos "saves.txt" que continham estados do jogo que impediam a peça de retornar ao tabuleiro, além de uma partida ser jogada por completo para esse teste. Todos os casos de teste foram bem sucedidos.

==Testa peças dentro do tabuleiro interno do jogador.

A cada rodada do jogo, verifica se o jogador possui alguma peça fora do tabuleiro interno (impedindo de iniciar processo de finalizar peça). A cada rodada essa função é chamada. Para esse teste, diversas rodadas foram passadas até atingir o ponto em que ela retorne True. Sempre obtendo resultado correto.

==Testa finalizar peça.

Quando o jogador possui 15 peças no tabuleiro interno e realiza jogada, é chamada a função de finalizar peças, retirando a peça do tabuleiro e movendo para as peças finalizadas. Para esse teste,

as 15 peças do jogador de cor preta foram finalizadas. Para todas as finalizações, obteve sucesso.