

Caso de Prueba 1: Victoria por Fila

INSTRUCCIÓN	ENTRADA	TURNO	TABLERO	MENSAJE EN PANTALLA
Inicio del programa: run() -> inicializar variables	-	-	[][] [][] [][]	Se inicializan a={'1'..'9'}, jugadas=0, turno='X', r='1'
estTabla(a) -> mostrar tablero inicial	-	-	[][] [][] [][]	Muestra tablero con números 1..9
ingCasilla(turno) -> solicitar entrada	1	X	[][] [][] [][]	Usuario ingresa 1
verificarError(a,1,'X',0)	1	X	[][] [][] [][]	cin.fail()!=false; 1 en rango; casilla libre -> válido
estadJuego(a,'X',1)	-	X	[X][][] [][] [][]	Asigna a[0][0]='X'; jugadas=1
verificarVictoria(a,'X',1)	-	X	[X][][] [][] [][]	Sin victoria; jugadas!=9 -> continuar
cambioTurno(turno)	-	O	[X][][] [][] [][]	turno pasa a 'O'
ingCasilla(turno) -> solicitar entrada	5	O	[X][][] [][] [][]	Usuario ingresa 5
verificarError(a,5,'O',1)	5	O	[X][][] [][] [][]	válido
estadJuego(a,'O',5)	-	O	[X][][] [][O][] [][]	Asigna a[1][1]='O'; jugadas=2
verificarVictoria(a,'O',2)	-	O	[X][][] [][O][] [][]	Sin victoria
cambioTurno(turno)	-	X	[X][][] [][O][] [][]	turno pasa a 'X'

INSTRUCCIÓN	ENTRADA	TURNO	TABLERO	MENSAJE EN PANTALLA
ingCasilla(turno) -> solicitar entrada	2	X	[X][][] [][O][] [][][]	Usuario ingresa 2
verificarError(a,2,'X',2)	2	X	[X][][] [][O][] [][][]	válido
estadJuego(a,'X',2)	-	X	[X][X][] [][O][] [][][]	Asigna a[0][1]='X'; jugadas=3
verificarVictoria(a,'X',3)	-	X	[X][X][] [][O][] [][][]	Sin victoria
cambioTurno(turno)	-	O	[X][X][] [][O][] [][][]	turno pasa a 'O'
ingCasilla(turno) -> solicitar entrada	8	O	[X][X][] [][O][] [][][]	Usuario ingresa 8
verificarError(a,8,'O',3)	8	O	[X][X][] [][O][] [][][]	válido
estadJuego(a,'O',8)	-	O	[X][X][] [][O][] [][O][]	Asigna a[2][1]='O'; jugadas=4
verificarVictoria(a,'O',4)	-	O	[X][X][] [][O][] [][O][]	Sin victoria
cambioTurno(turno)	-	X	[X][X][] [][O][] [][O][]	turno pasa a 'X'
ingCasilla(turno) -> solicitar entrada	3	X	[X][X][] [][O][] [][O][]	Usuario ingresa 3
verificarError(a,3,'X',4)	3	X	[X][X][] [][O][] [][O][]	válido
estadJuego(a,'X',3)	-	X	[X][X][X] [][O][] [][O][]	Asigna a[0][2]='X'; jugadas=5

INSTRUCCIÓN	ENTRADA	TURNO	TABLERO	MENSAJE EN PANTALLA
verificarVictoria(a,'X',5)	-	X	[X][X][X] [][O][] [][O][]	Fila 0 completa -> Ganador X; verificarVictoria devuelve false
reiniciarPartida(...) -> preguntar al usuario	-	-	[X][X][X] [][O][] [][O][]	Se muestra: '¿Deseas reiniciar la partida? Si(1), No(...)'

Caso de Prueba 2: Empate

INSTRUCCIÓN	ENTRADA	TURNO	TABLERO	MENSAJE EN PANTALLA
Inicio del programa: inicializar variables	-	-	[][][] [][][] [][][]	Se inicializan valores
estTabla(a) -> mostrar tablero inicial	-	-	[][][] [][][] [][][]	Tablero mostrado
ingCasilla X	1	X	[][][] [][][] [][][]	Entrada válida
estadJuego X marca 1	-	X	[X][][] [][][] [][][]	jugadas=1
ingCasilla O	2	O	[X][][] [][][] [][][]	Entrada válida
estadJuego O marca 2	-	O	[X][O][] [][][] [][][]	jugadas=2
ingCasilla X	3	X	[X][O][] [][][] [][][]	Entrada válida
estadJuego X marca 3	-	X	[X][O][X] [][][] [][][]	jugadas=3
ingCasilla O	4	O	[X][O][X] [][][] [][][]	Entrada válida

INSTRUCCIÓN	ENTRADA	TURNO	TABLERO	MENSAJE EN PANTALLA
estadJuego O marca 4	-	O	[X][O][X] [O][][] [][][]	jugadas=4
ingCasilla X	6	X	[X][O][X] [O][][] [][][]	Entrada válida
estadJuego X marca 6	-	X	[X][O][X] [O][][X] [][][]	jugadas=5
ingCasilla O	5	O	[X][O][X] [O][][X] [][][]	Entrada válida
estadJuego O marca 5	-	O	[X][O][X] [O][O][X] [][][]	jugadas=6
ingCasilla X	7	X	[X][O][X] [O][O][X] [][][]	Entrada válida
estadJuego X marca 7	-	X	[X][O][X] [O][O][X] [X][][]	jugadas=7
ingCasilla O	9	O	[X][O][X] [O][O][X] [X][][]	Entrada válida
estadJuego O marca 9	-	O	[X][O][X] [O][O][X] [X][][O]	jugadas=8
ingCasilla X	8	X	[X][O][X] [O][O][X] [X][X][O]	Entrada válida
estadJuego X marca 8	-	X	[X][O][X] [O][O][X] [X][X][O]	jugadas=9
verificarVictoria	-	-	[X][O][X] [O][O][X] [X][X][O]	No hay ganador
verificar empate (jugadas==9)	-	-	[X][O][X] [O][O][X] [X][X][O]	Empate detectado; verificarVictoria devuelve false

INSTRUCCIÓN	ENTRADA	TURNO	TABLERO	MENSAJE EN PANTALLA
reiniciarPartida -> preguntar al usuario	-	-	[X][O][X] [O][O][X] [X][X][O]	¿Deseas reiniciar la partida? Si(1) No(...)

Caso de Prueba 3: Entradas Inválidas

INSTRUCCIÓN	ENTRADA	TURNO	TABLERO	MENSAJE EN PANTALLA
Inicio del programa	-	-	[][][] [][][] [][][]	Inicializa variables
estTabla(a) -> mostrar tablero inicial	-	-	[][][] [][][] [][][]	Tablero mostrado
ingCasilla X	10	X	[][][] [][][] [][][]	Entrada leída: 10
verificarError(a,10,'X',0)	10	X	[][][] [][][] [][][]	10 fuera de rango -> devuelve false; mensaje: 'Movimiento invalido, intenta otra vez.'
ingCasilla X	a	X	[][][] [][][] [][][]	Entrada leída: 'a' (no numérica)
verificarError -> cin.fail()	a	X	[][][] [][][] [][][]	cin.fail() true -> limpiar buffer; mensaje: 'Movimiento invalido, intenta otra vez.'
ingCasilla X	1	X	[][][] [][][] [][][]	Entrada leída: 1
verificarError(a,1,'X',0)	1	X	[][][] [][][] [][][]	válido
estadJuego(a,'X',1)	-	X	[X][][] [][][] [][][]	Asigna a[0][0]='X'; jugadas=1
cambioTurno -> turno O	-	O	[X][][] [][][] [][][]	turno pasa a 'O'

INSTRUCCIÓN	ENTRADA	TURNO	TABLERO	MENSAJE EN PANTALLA
ingCasilla O	1	O	[X][][] [][][] [][][]	Entrada leída: 1
verificarError(a,1,'O',1)	1	O	[X][][] [][][] [][][]	Casilla ocupada -> mensaje y devuelve false
ingCasilla O	5	O	[X][][] [][][] [][][]	Entrada leída: 5
verificarError(a,5,'O',1)	5	O	[X][][] [][][] [][][]	válido
estadJuego(a,'O',5)	-	O	[X][][] [][O][] [][][]	Asigna a[1][1]='O'; jugadas=2
verificarVictoria(a,'O',2)	-	O	[X][][] [][O][] [][][]	Sin victoria
Fin de la secuencia	-	-	[X][][] [][O][] [][][]	Se detiene la prueba