

Programación II: ficha con la descripción de las 10 primeras pruebas para la corrección de la práctica 3 (2019)

| | | |
|-----------------|---|-----|
| p01.java | Se crea una ficha correcta, su inversa y se muestran ambas por pantalla. Se intenta crear una ficha incorrecta. | 0.5 |
| p02.java | Se crea un tablero, se consulta su inicio y final. Se crean varias fichas y se colocan en el tablero, de manera que con alguna se lanza la excepción de JugadaIncorrecta. Se muestra por pantalla los objetos y el resultado de cada acción. | 0.5 |
| p03.java | Se crea un saco y se crean varias fichas. Se meten fichas en el saco hasta que se lanza la excepción de FichaRepetida. Se muestra por pantalla los objetos y el resultado de cada acción. | 0.5 |
| p04.java | Se crea un jugador no válido, un jugador válido, un saco, un tablero y varias fichas. Se meten fichas en el saco, el jugador roba varias y juega una de ellas en el tablero. Se muestra por pantalla los objetos y el resultado de cada acción. | 0.5 |
| p05.java | Se invoca la aplicación Juego con un fichero con información para dos jugadores y todas las fichas para meter en el saco y empezar el juego, que gana uno de los jugadores. | 0.5 |
| p06.java | Se crea un tablero y varias fichas. Se colocan las fichas en el tablero de manera que se lanza la excepción de Cierre. Se muestra por pantalla los objetos y el resultado de cada acción. | 0.5 |
| p07.java | Se crea un saco y varias fichas, alguna no válida. Se meten fichas en el saco consultando si se ha completado. Se roban fichas del saco y se consulta si se ha completado. Se muestra por pantalla los objetos y el resultado de cada acción. | 0.5 |
| p08.java | Se invoca la aplicación Juego con un fichero para tres jugadores, pero con información para más jugadores, y todas las fichas para meter en el saco y empezar el juego, que gana uno de los jugadores. | 0.5 |
| p09.java | Se invoca la aplicación Juego con un fichero con información para dos jugadores y todas las fichas para meter en el saco y empezar el juego, en el que uno de los jugadores cierra el juego y gana, por tanto gana uno de los jugadores. | 0.5 |
| p10.java | Se invoca la aplicación Juego con un fichero que no contiene todas las fichas para meter en el saco y empezar el juego, y tiene fichas repetidas y no válidas. | 0.5 |