**DISEÑO DE PRUEBAS UNITARIAS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Prueba No:** | 1 |
| **Tipo de Prueba:** | Unitaria Automática |
| **Técnica:** | Proyecto de prueba unitaria |
| **Método por probar:** | Ranking |
| **Descripción de Entradas:** | Los jugadores con todos sus datos. |
| **Descripciones de salidas:** | El rango de los jugadores para cada partida. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prueba No:** | 1.1 |
| **Tipo de Prueba:** | Unitaria Automática |
| **Técnica:** | Proyecto de prueba unitaria |
| **Método por probar:** | Ranking |
| **Descripción de Entradas:** | No tiene jugadores. |
| **Descripciones de salidas:** | El programa maneja la excepción y muestra que no puede separar a los jugadores ya que no tiene jugadores en su base de datos. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prueba No:** | 2 |
| **Tipo de Prueba:** | Unitaria Automática |
| **Técnica:** | Proyecto de prueba unitaria |
| **Método por probar:** | Multiplataforma |
| **Descripción de Entradas:** | Los jugadores con sus respectivos datos. |
| **Descripciones de salidas:** | El rango de los jugadores, pero esta vez separados por la consola en la que juegan. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prueba No:** | 2.1 |
| **Tipo de Prueba:** | Unitaria Automática |
| **Técnica:** | Proyecto de prueba unitaria |
| **Método por probar:** | Multiplataforma |
| **Descripción de Entradas:** | No tiene jugadores. |
| **Descripciones de salidas:** | El programa maneja la excepción y muestra que no puede separar a los jugadores ya que no tiene jugadores en su base de datos. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prueba No:** | 3 |
| **Tipo de Prueba:** | Unitaria Automática |
| **Técnica:** | Proyecto de prueba unitaria |
| **Método por probar:** | Agregar arma |
| **Descripción de Entradas:** | El nombre del arma a agregar además de su munición. |
| **Descripciones de salidas:** | La nueva arma es agregada con la munición. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prueba No:** | 4 |
| **Tipo de Prueba:** | Unitaria Automática |
| **Técnica:** | Proyecto de prueba unitaria |
| **Método por probar:** | Disparar |
| **Descripción de Entradas:** | Munición para gastar. |
| **Descripciones de salidas:** | Se le quita la munición al arma que está seleccionada. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prueba No:** | 4.1 |
| **Tipo de Prueba:** | Unitaria Automática |
| **Técnica:** | Proyecto de prueba unitaria |
| **Método por probar:** | Disparar |
| **Descripción de Entradas:** | No se digita munición alguna. |
| **Descripciones de salidas:** | El programa maneja la excepción y muestra que no puede agregar la munición ya que no hay un valor. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prueba No:** | 4.2 |
| **Tipo de Prueba:** | Unitaria Automática |
| **Técnica:** | Proyecto de prueba unitaria |
| **Método por probar:** | Disparar |
| **Descripción de Entradas:** | El valor de la munición que se desea gastar es más de la que el arma tiene. |
| **Descripciones de salidas:** | El programa muestra la excepción de que la munición que se desea agregar es más de la permitida. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prueba No:** | 4.3 |
| **Tipo de Prueba:** | Unitaria Automática |
| **Técnica:** | Proyecto de prueba unitaria |
| **Método por probar:** | Disparar |
| **Descripción de Entradas:** | Se digita una letra. |
| **Descripciones de salidas:** | El programa muestra que se debe digitalizar algún número para poder agregarlo. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prueba No:** | 5 |
| **Tipo de Prueba:** | Unitaria Automática |
| **Técnica:** | Proyecto de prueba unitaria |
| **Método por probar:** | Eliminar arma |
| **Descripción de Entradas:** | Se requiere eliminar el arma presente ya que se quedó sin munición. |
| **Descripciones de salidas:** | El arma es eliminada del locker del jugador. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prueba No:** | 5.1 |
| **Tipo de Prueba:** | Unitaria Automática |
| **Técnica:** | Proyecto de prueba unitaria |
| **Método por probar:** | Eliminar arma |
| **Descripción de Entradas:** | El arma que se desea eliminar es el hacha. |
| **Descripciones de salidas:** | El programa muestra que esta arma no se puede eliminar del inventario. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prueba No:** | 6 |
| **Tipo de Prueba:** | Unitaria Automática |
| **Técnica:** | Proyecto de prueba unitaria |
| **Método por probar:** | Agregar jugador |
| **Descripción de Entradas:** | El nombre de los jugadores. |
| **Descripciones de salidas:** | La creación del nuevo jugador. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prueba No:** | 6.1 |
| **Tipo de Prueba:** | Unitaria Automática |
| **Técnica:** | Proyecto de prueba unitaria |
| **Método por probar:** | Agregar jugador |
| **Descripción de Entradas:** | Ninguna. |
| **Descripciones de salidas:** | El programa muestra que el jugador no se puede agregar ya que no tiene el nombre. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prueba No:** | 6.2 |
| **Tipo de Prueba:** | Unitaria Automática |
| **Técnica:** | Proyecto de prueba unitaria |
| **Método por probar:** | Agregar jugador |
| **Descripción de Entradas:** | El nombre del jugador ya existe en la base de datos. |
| **Descripciones de salidas:** | El programa muestra que no se puede agregar ya que este nombre ya existe. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prueba No:** | 7 |
| **Tipo de Prueba:** | Unitaria Automática |
| **Técnica:** | Proyecto de prueba unitaria |
| **Método por probar:** | Eliminar jugador |
| **Descripción de Entradas:** | El nombre del jugador que se desea eliminar. |
| **Descripciones de salidas:** | El jugador es eliminado de la base de datos del juego junto con todos sus datos. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prueba No:** | 7.1 |
| **Tipo de Prueba:** | Unitaria Automática |
| **Técnica:** | Proyecto de prueba unitaria |
| **Método por probar:** | Eliminar jugador |
| **Descripción de Entradas:** | Ninguna. |
| **Descripciones de salidas:** | El programa solicita el nombre de algún jugador para poder ejecutar la acción. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prueba No:** | 7.2 |
| **Tipo de Prueba:** | Unitaria Automática |
| **Técnica:** | Proyecto de prueba unitaria |
| **Método por probar:** | Eliminar jugador |
| **Descripción de Entradas:** | El nombre del jugador que se desea eliminar (No está en la base de datos). |
| **Descripciones de salidas:** | El programa muestra que este jugador no se puede eliminar ya que no está asociado a la base de datos. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prueba No:** | 8 |
| **Tipo de Prueba:** | Unitaria Automática |
| **Técnica:** | Proyecto de prueba unitaria |
| **Método por probar:** | Recargar |
| **Descripción de Entradas:** | Cantidad de la munición que se desea recargar al arma en cuestión. |
| **Descripciones de salidas:** | Munición añadida al arma. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prueba No:** | 8.1 |
| **Tipo de Prueba:** | Unitaria Automática |
| **Técnica:** | Proyecto de prueba unitaria |
| **Método por probar:** | Recargar |
| **Descripción de Entradas:** | El valor de la munición que se desea agregar es más que la munición que el juego permite que se tenga. |
| **Descripciones de salidas:** | El programa muestra que ese valor de munición no es posible de recargar. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prueba No:** | 8.2 |
| **Tipo de Prueba:** | Unitaria Automática |
| **Técnica:** | Proyecto de prueba unitaria |
| **Método por probar:** | Recargar |
| **Descripción de Entradas:** | No se digita un valor. |
| **Descripciones de salidas:** | El programa muestra que se debe digitalizar algún número para poder agregarlo. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prueba No:** | 8.3 |
| **Tipo de Prueba:** | Unitaria Automática |
| **Técnica:** | Proyecto de prueba unitaria |
| **Método por probar:** | Recargar |
| **Descripción de Entradas:** | Se digita una letra. |
| **Descripciones de salidas:** | El programa muestra que se debe digitalizar algún número para poder agregarlo. |