|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba No. 1 | Objetivo de la prueba: Verificar si el método ordenar por puntaje de la clase Juego funciona correctamente, ordenando descendentemente los Jugadores, según sus puntajes.  La firma del método es: public void ordenarPorPuntaje () | | | |
| Clase | Método | Escenario | Valores de Entrada: | Resultado: |
| Juego | testOrdenarPorPuntaje() | Se crea una instancia de Juego y en ella se agregan 5 Jugadores. | 1.Nombre: “jug1”  Puntaje: -10  Nivel Alcanzado: 0  2.Nombre: “jug2”  Puntaje: 10  Nivel Alcanzado: 0  3.Nombre: “jug3”  Puntaje: 20  Nivel Alcanzado: 0  4.Nombre: “jug4”  Puntaje: -20  Nivel Alcanzado: 0  5.Nombre: “jug5”  Puntaje: 50  Nivel Alcanzado: 0 | Se espera que el después de invocar el método, se espera que el orden de los jugadores sea:  5,3,2,1,4 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba No. 2 | Objetivo de la prueba: Verificar si el método ordenar por Nombre de la clase Juego funciona correctamente, ordenando ascendentemente los Jugadores, según sus nombres.  La firma del método es: public void ordenarPorNombre () | | | |
| Clase | Método | Escenario | Valores de Entrada: | Resultado: |
| Juego | testOrdenarPorNombre() | Se crea una instancia de Juego y en ella se agregan 5 Jugadores. | 1.Nombre: “z”  Puntaje: 0  Nivel Alcanzado: 0  2.Nombre: “b”  Puntaje: 0  Nivel Alcanzado: 0  3.Nombre: “c”  Puntaje: 0  Nivel Alcanzado: 0  4.Nombre: “r”  Puntaje: 0  Nivel Alcanzado: 0  5.Nombre: “a”  Puntaje: 0  Nivel Alcanzado: 0 | Se espera que el después de invocar el método, se espera que el orden de los jugadores sea:  5,2,3,4,1 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba No. 3 | Objetivo de la prueba: Verificar si el método buscar jugador de la clase Juego funciona correctamente, retornando el índice del jugador que posee el puntaje buscado o -1 en caso de no encontrarlo.  La firma del método es: public int buscarJugador (int Puntaje) | | | |
| Clase | Método | Escenario | Valores de Entrada: | Resultado: |
| Juego | testBuscarJugador() | Se crea una instancia de Juego y en ella se agregan 5 Jugadores. | 1.Nombre: “z”  Puntaje: 10  Nivel Alcanzado: 0  2.Nombre: “b”  Puntaje: 0  Nivel Alcanzado: 0  3.Nombre: “c”  Puntaje: 2  Nivel Alcanzado: 0  4.Nombre: “r”  Puntaje: 16  Nivel Alcanzado: 0  5.Nombre: “a”  Puntaje: 8  Nivel Alcanzado: 0  Puntaje=16 | Se espera que el método encuentre el jugador con puntaje de 16 y retorne su índice: 4 |
| Juego | testBuscarJugador() | Se crea una instancia de Juego y en ella se agregan 5 Jugadores. | 1.Nombre: “z”  Puntaje: 10  Nivel Alcanzado: 0  2.Nombre: “b”  Puntaje: 0  Nivel Alcanzado: 0  3.Nombre: “c”  Puntaje: 2  Nivel Alcanzado: 0  4.Nombre: “r”  Puntaje: 16  Nivel Alcanzado: 0  5.Nombre: “a”  Puntaje: 8  Nivel Alcanzado: 0  Puntaje=5 | Se espera que el método no encuentre el jugador con dicho puntaje y retorne -1 |