

**Prueba de aceptación N°1: Funcionalidades del juego básico.**

1. Se abre la aplicación y se selecciona la opción *Nuevo juego*.
2. Se ingresa el nombre para el jugador norte “Norte” y para el jugador sur “Norte”, ambos con color rojo.
3. Se deselecciona las opciones de comodines y fichas especiales (Este último hace que la única ficha especial con la que se puede jugar es la dama).
4. Se cambia el porcentaje de casillas especiales a 0.
5. Se oprime la opción jugar, debería aparecer un mensaje indicando que los nombres deben ser diferentes.
6. Se deja vacío el nombre del jugador sur.
7. Se vuelve a dar en *Jugar*, debería aparecer un mensaje indicando que los nombres deben tener al menos 3 caracteres.
8. Se ingresa el nombre “Sur” para el jugador sur.
9. Se oprime la opción jugar, debería aparecer un mensaje indicando que los colores deben ser diferentes.
10. Se cambia el color del jugador norte por el color blanco.
11. Se vuelve a dar en *Jugar*, debería comenzar el juego, donde:
  - Se presenta la información inicial de cada jugador (nombre, color y número de fichas), en el lado izquierdo el jugador norte, en el lado derecho el jugador sur, y en la parte inferior la persona que tiene el turno, en este caso Sur, debido a que siempre va a comenzar con el jugador sur.
  - En el tablero debe haber 20 fichas *Peón* por cada jugador, las del norte deben ser de color blanco y las del sur de color rojo, como se indicó en las opciones de juego.
12. Se selecciona la ficha blanca ubicada en I7, debería aparecer un mensaje indicando que no es el turno de ese jugador.
13. Se oprime la casilla gris A5, que está vacía, no debería hacer nada.
14. Se elige la ficha roja que está en D4, deben aparecer los posibles movimientos que puede hacer esa ficha (C5 y E5).
15. Se selecciona la ficha roja que está en H4, deben desaparecer los posibles movimientos que podía hacer la ficha seleccionada anteriormente y deben aparecer los posibles movimientos que puede hacer la nueva selección (G5 y I5).
16. Se oprime la casilla gris C5, que no es un movimiento posible, no debería hacer nada.
17. Se selecciona la casilla G5, que, si es un movimiento posible, debe pasar:
  - Se mueve la ficha a la casilla dada.
  - Cambia de turno, ahora lo tendrá Norte.
  - Aumenta el número de movimientos del jugador sur, quedaría en 1.
18. Se mueve la ficha blanca que está en I7 a J6.

19. Se mueve la ficha roja ubicada en J4 a I5.
20. Se selecciona la ficha blanca que se movió anteriormente (J6), deben aparecer un movimiento que es un salto a H4 en el que se puede capturar la ficha roja ubicada en I5.
21. Se realiza el movimiento mencionado en el punto anterior, debe pasar:
- Desaparece la ficha roja que estaba en I5.
  - Disminuye el número de fichas del jugador sur a 19.
  - Aumenta el número de fichas capturadas del jugador norte a 1.
  - Se mueve la ficha blanca de J6 a H4.
  - Aumenta el número de movimientos del jugador norte de 1 a 2.
  - Se cambia el turno a Sur.
22. Se mueve la ficha roja en I3 a J4, como podía capturar con la ficha ubicada en G3 debe pasar:
- Un mensaje indicando que podía capturar y que por lo tanto se le quita la ficha con la que podía capturar.
  - Se mueve la ficha roja de I3 a J4.
  - Se captura la ficha roja que podía capturar (G3).
  - Aumenta el número de movimientos del jugador sur de 2 a 3.
  - Aumenta el número de fichas capturadas del jugador norte de 1 a 2.
  - Disminuye el número de fichas del jugador sur a 18.
  - Cambia de turno.
23. Se realizan los siguientes movimientos:
1. H4 → G3
  2. H2 → I3 (Se captura la ficha que estaba en F2, porque podía capturar)
  3. G3 → H2
  4. G1 → F2 (Se captura la ficha que estaba en I1, porque podía capturar)
  5. H2 → I1

Al realizar este último movimiento debe pasar:

- Se convierte la ficha peón en una dama, esto se representa con una corona.
  - Aumenta el número de fichas especiales del jugador norte de 0 a 1.
  - Cambia de turno.
24. Se realizan los siguientes movimientos:
1. F2 → G3
  2. C7 → B6
  3. F4 → E5
25. Se selecciona la dama, deben aparecer los posibles movimientos que debido a que es dama se puede mover más de una casilla.
26. Se mueve la dama a la casilla F4, debe pasar:
- Se captura la ficha roja que estaba ubicada en G3.
  - Aumenta el número de movimientos del jugador norte de 6 a 7.

- Aumenta el número de fichas capturadas del jugador norte de 4 a 5.
  - Disminuye el número de fichas del jugador sur de 16 a 15.
  - Aparecen los nuevos posibles movimientos que puede hacer con la dama.
  - No se cambia de turno.
- 27.** Se abre el menú y se guarda la partida en un archivo llamado “PruebaDama.dat”.
- 28.** Se mueve la dama a la posición I1, de pasar:
- Aparece el mensaje de que podía capturar y no lo hizo.
  - Se captura la dama, ya que podía capturar y no lo hizo.
  - Aumenta el número de capturas del jugador sur de 0 a 1.
  - Aumenta el número de movimientos del jugador norte de 7 a 8.
  - Disminuye el número de fichas del jugador norte de 20 a 19.
  - Cambia de turno.
- 29.** Se abre el archivo “PruebaDama.dat” que se guardó anteriormente, debe pasar:
- Aparece un mensaje indicando si se desea guardar la partida actual (se oprime que no).
  - Se abre el juego donde aún se tenía a la ficha dama.
  - El número de fichas del jugador norte vuelve a ser 20.
  - El número de movimientos del jugador sur vuelven a ser 7.
  - Las fichas del jugador sur vuelven a ser 0.
  - El turno vuelve a Norte.
- 30.** Se selecciona blanca ubicada en B6, debe aparecer un mensaje indicando que solo se puede mover una ficha por turno.
- 31.** Se mueve la dama a I7, debe pasar:
- Se captura la ficha roja que estaba ubicada en G5.
  - Aumenta el número de movimientos del jugador norte de 7 a 8.
  - Aumenta el número de fichas capturadas del jugador norte de 5 a 6.
  - Disminuye el número de fichas del jugador sur de 15 a 14.
  - Se cambia de turno.
- 32.** Se abre el archivo llamado “GanarCapturasNorte.dat”.
- 33.** Se mueve la ficha ubicada en G7 a la posición I5, debe pasar:
- Aparece un mensaje indicando que ganó Norte con 66 puntos.
  - Aumenta el número de movimientos del jugador norte de 18 a 19.
  - Aumenta el número de fichas capturadas del jugador norte de 19 a 20.
  - Disminuye el número de fichas del jugador sur de 1 a 0.
- 34.** Se oprime *Aceptar*, debe reiniciarse el tablero y la información.
- 35.** Se abre el archivo llamado “GanarMovimientosSur.dat”.
- 36.** Se mueve la dama roja ubicada en G5 a la posición J8, debe pasar:
- Aparece un mensaje indicando que ganó Sur con 64 puntos.
  - Aumenta el número de movimientos del jugador sur de 20 a 21.
  - Aumenta el número de fichas capturadas del jugador sur de 18 a 19.
  - Disminuye el número de fichas del jugador norte de 2 a 1.
- 37.** Se oprime *Aceptar*, debe reiniciarse el tablero y la información.

38. Se abre el menú y se selecciona la opción de salir, aparecerá un mensaje indicando que, si está seguro de salir, se oprime *Aceptar*.

**Prueba de aceptación N°2: Funcionalidad nueva – Fichas Especiales.**

39. Se selecciona la opción *Nuevo juego*.
40. Se ingresa el nombre para el jugador norte “Norte” y para el jugador sur “Sur”, con colores rojo y negro respectivamente.
41. Se deselecciona la opción de comodines y el porcentaje de casillas especiales se cambia a 0.
42. Se oprime la opción jugar, debería comenzar el juego, donde:
- Se presenta la información inicial de cada jugador (nombre, color y número de fichas), en el lado izquierdo el jugador norte, en el lado derecho el jugador sur, en la parte inferior la persona que tiene el turno, en este caso Sur.
  - En el tablero debe haber 20 fichas *Peón* por cada jugador, las del norte deben ser de color rojo y las del sur de color negro, como se indicó en las opciones de juego.
43. Se realizan los siguientes movimientos:
1. J4 → I5
  2. I7 → J6
  3. I3 → J4
  4. H8 → I7
  5. J2 → I3
  6. G9 → H8
  7. H4 → G5
  8. J6 → H4
  9. H4 → J2
  10. H2 → I3
  11. F10 → G9
  12. I1 → H2
44. Se abre el menú y se guarda la partida en un archivo llamado “PruebaFichasEspeciales.dat”.
45. Se mueve la ficha roja de J2 a I1, debería salir un cuadro de diálogo en el que se pueda seleccionar el tipo de ficha especial, se selecciona la dama, debe pasar:
- Se convierte la ficha peón en una dama, esto se representa con una corona.
  - Aumenta el número de fichas especiales del jugador norte de 0 a 1.
  - Cambia de turno.
46. Se realizan los siguientes movimientos:
1. D4 → E5
  2. I1 → J2
  3. B4 → C5
  4. J2 → H4
  5. H4 → F6

6. F6 → D4
7. D4 → B6
8. F4 → G5
9. B6 → D4
10. E3 → C5

Al realizar este último movimiento debe pasar:

- Se captura la dama que estaba ubicada en D4.
- Aumenta el número de movimientos del jugador sur de 9 a 10.
- Aumenta el número de fichas capturadas del jugador sur de 0 a 1.
- Disminuye el número de fichas del jugador norte de 20 a 19.
- Disminuye el número de fichas especiales del jugador norte de 1 a 0.
- Se cambia de turno.

47. Se abre el archivo “PruebaFichasEspeciales.dat” que se guardó anteriormente y esta vez se va a seleccionar la ficha *Zombie*, debe pasar:

- Se convierte la ficha peón en un zombie, esto se representa con una cabeza de zombie.
- Aumenta el número de fichas especiales del jugador norte de 0 a 1.
- Cambia de turno.

48. Se realizan los movimientos del 1 al 8 del paso 46 y los siguientes movimientos:

1. B6 → C5
2. G3 → F4
3. C5 → D4
4. E3 → C5

Al realizar este último movimiento debe pasar:

- Desaparece la ficha zombie del tablero.
- Aumenta el número de movimientos del jugador sur de 10 a 11.
- No aumenta el número de fichas capturadas del jugador sur.
- No disminuye el número de fichas del jugador norte.
- No disminuye el número de fichas especiales del jugador norte.
- Se cambia de turno.

49. Se realizan los siguientes movimientos:

1. I7 → J6 (Se guarda la partida actual en un archivo llamado “PruebaZombie.dat”)
2. H2 → G3
3. H8 → I7

Al realizar el último movimiento debería reaparecer la ficha zombie.

50. Se realizan los siguientes movimientos:

1. C5 → B6 (Se captura la ficha que estaba en C3, porque podía capturar)
2. D4 → E3 (Se captura la ficha que estaba en A7, porque podía capturar)

**3. F2 → D4**

Al realizar el último movimiento debe pasar:

- Se captura la ficha zombie que estaba ubicada en E3.
- Aumenta el número de movimientos del jugador sur de 13 a 14.
- Aumenta el número de fichas capturadas del jugador sur de 1 a 2.
- Disminuye el número de fichas del jugador norte de 19 a 18.
- Disminuye el número de fichas especiales del jugador norte de 1 a 0.
- Se cambia de turno.

**51.** Se abre el archivo “PruebaZombie.dat” que se guardó previamente.

**52.** Se realizan los siguientes movimientos:

1. C3 → D4
2. H8 → I7

Al realizar el último movimiento no debería aparecer la ficha zombie.

**53.** Se realizan los siguientes movimientos:

1. H2 → I3
2. G9 → H8
3. I3 → H4
4. H10 → G9
5. D4 → E5

Al realizar el último movimiento debería reaparecer la ficha zombie, debido a que ya se desocupo la casilla.

**54.** Se abre el archivo “PruebaFichasEspeciales.dat” que se guardó anteriormente y esta vez se va a seleccionar la ficha *Ninja*, debe pasar:

- Se convierte la ficha peón en un ninja, esto se representa con una cabeza de ninja.
- Aumenta el número de fichas especiales del jugador norte de 0 a 1.
- Cambia de turno.

**55.** Se realizan los movimientos del 1 al 8 del paso 46 y los siguientes movimientos:

1. B6 → C5
2. G3 → F4
3. C5 → D4
4. E3 → C5

Al realizar este último movimiento debe pasar:

- No se captura la ficha Ninja.
- Aumenta el número de movimientos del jugador sur de 10 a 11.
- No aumenta el número de fichas capturadas del jugador sur.
- No disminuye el número de fichas del jugador norte.
- No disminuye el número de fichas especiales del jugador norte.

- Se cambia de turno.

56. Se realizan los siguientes movimientos:

1. D4 → B6
2. C3 → D4
3. B6 → C5
4. D4 → B6

Al realizar el último movimiento debe pasar:

- Se captura la ficha ninja que estaba ubicada en C5.
- Aumenta el número de movimientos del jugador sur de 12 a 13.
- Aumenta el número de fichas capturadas del jugador sur de 0 a 1.
- Disminuye el número de fichas del jugador norte de 20 a 19.
- Disminuye el número de fichas especiales del jugador norte de 1 a 0.
- Se cambia de turno.

57. Se abre el menú y se selecciona la opción de salir, aparecerá un mensaje indicando que, si está seguro de salir, se oprime *Aceptar*.

### **Prueba de aceptación N°3: Funcionalidad nueva – Casillas Especiales.**

58. Se selecciona la opción *Nuevo juego*.

59. Se ingresa el nombre para el jugador norte “Norte” y para el jugador sur “Sur”.

60. Se deselecta la opción de comodines y el porcentaje de casillas especiales se cambia a 60%.

61. Se oprime la opción jugar, debería comenzar el juego, donde:

- Se presenta la información inicial de cada jugador (nombre, color y número de fichas), en el lado izquierdo el jugador norte, en el lado derecho el jugador sur, en la parte inferior la persona que tiene el turno, en este caso Sur.
- En el tablero debe haber 20 fichas *Peón* por cada jugador, las del norte deben ser de color negro y las del sur de color blanco, como se indicó en las opciones de juego.
- Deben aparecer 6 casillas especiales, este número es de acuerdo con el porcentaje que se asignó en las opciones de juego que fue 60% (son 10 casillas que pueden ser especiales), estas deben estar visibles permanentemente.

62. Se abre el menú, se oprime la opción *Nuevo* y se selecciona que no se quiere guardar la partida, esto se realiza hasta que en el tablero estén los 3 tipos de casillas especiales.

63. Se mueve una ficha hacia una casilla *Jail*.

64. Se mueve una ficha hacia una casilla *Mine*, debe pasar:

- Desaparecer las fichas que estén alrededor de esa casilla.
- Disminuir el número de fichas a los jugadores que perdieron fichas por la explosión.

- Aumentar el número de fichas capturadas al jugador contrario del que perdió fichas.
  - Aumentar el número de movimientos del jugador que movió la ficha a la casilla.
  - Cambiar de turno.
- 65.** Se intenta seleccionar la ficha que está en la cárcel, no debería pasar nada.
- 66.** Se mueve una ficha hacia una casilla *Teleport*, *debe pasar*:
- La ficha que se movió debe aparecer aleatoriamente en una de las casillas vacías (Puede aparecer en el mismo lugar en el que estaba y puede caer en otra casilla especial como una *Mine* y eliminarse).
  - Aumentar el número de movimientos del jugador que movió la ficha a la casilla.
  - Cambiar de turno.
- 67.** Se intenta seleccionar la ficha que está en la cárcel, no debería pasar nada.
- 68.** Se realiza otros movimientos que no elimine a la ficha que está en la cárcel, hasta que pasen dos turnos del jugador que movió la ficha a la casilla *Jail*.
- 69.** Se mueve la ficha que está en la casilla *Jail*, debería dejarla mover.
- 70.** Se abre el menú y se selecciona la opción de salir, aparecerá un mensaje indicando que, si está seguro de salir, se oprime *Aceptar*.

#### **Prueba de aceptación N°4: Funcionalidad nueva – Comodines Y QuickTime.**

- 71.** Se selecciona la opción *Nuevo juego*.
- 72.** Se ingresa el nombre para el jugador norte “Norte” y para el jugador sur “Sur”.
- 73.** Se cambia el porcentaje de casillas especiales a 0.
- 74.** En dificultad se selecciona *QuickTime* y se cambia el tiempo límite por 10 segundos.
- 75.** Se oprime la opción jugar, debería comenzar el juego, donde:
- Se presenta la información inicial de cada jugador (nombre, color y número de fichas), en el lado izquierdo el jugador norte, en el lado derecho el jugador sur, en la parte inferior la persona que tiene el turno, en este caso Sur.
  - En el tablero debe haber 20 fichas *Peón* por cada jugador, las del norte deben ser de color negro y las del sur de color blanco, como se indicó en las opciones de juego.
  - Cada 5 turnos deben aparecer aleatoriamente comodines en las casillas que están vacías.
  - El contador debe ir disminuyendo y cuando llegue a 0 debe cambiar de turno y reiniciar el contador a 10 segundos.
- 76.** Se mueven las fichas hasta que pasen 5 turnos, debería aparecer un comodín cualquiera en un lugar aleatorio en el tablero.
- 77.** Dependiendo del que aparezca se prueba su funcionalidad:
- ✓ **Stomp:** El jugador que lo captura debe seleccionar una ficha suya y después una del oponente, al hacer esto su ficha aparecerá en el lugar que estaba la



ficha del oponente. También se puede seleccionar una ficha del oponente que este al final del tablero y elegir una ficha especial.

✓ **Gun:** Permite seleccionar una ficha cualquiera del oponente y eliminarla.

✓ **OneMoreTime:** Le da 100% más de tiempo en la jugada.

78. Se mueven las fichas hasta que aparezcan los diferentes tipos de fichas y probar las funcionalidades mencionadas en el punto anterior.

79. Se abre el menú y se selecciona la opción de salir, aparecerá un mensaje indicando que, si está seguro de salir, se oprime *Aceptar*.

#### **Prueba de aceptación N°5: Funcionalidad nueva- Relámpago y Maquina Aprendiz.**

80. Se selecciona la opción *Nuevo juego*.

81. Se selecciona de oponente Maquina.

82. Se ingresa el nombre para el jugador sur “Sur”.

83. Se selecciona la visualización de las casillas *Relámpago*.

84. En dificultad se selecciona *QuickTime*.

85. Se oprime la opción jugar, debería comenzar el juego, donde:

- Se presenta la información inicial de cada jugador (nombre, color y número de fichas), en el lado izquierdo el jugador norte, en el lado derecho el jugador sur, en la parte inferior la persona que tiene el turno, en este caso Sur.
- En el tablero debe haber 20 fichas *Peón* por cada jugador, las del norte deben ser de color negro y las del sur de color blanco, como se indicó en las opciones de juego.
- Deben aparecer 5 casillas especiales, este número es de acuerdo con el porcentaje que viene por defecto que es 50% (son 10 casillas que pueden ser especiales), estas deben ser visible solo por 5 segundos.
- Cada 5 turnos deben aparecer aleatoriamente comodines en las casillas que están vacías y no son especiales.
- El contador debe ir disminuyendo y cuando llegue a 0 debe cambiar de turno y reiniciar el contador a 20 segundos.

86. Se realiza el primer movimiento con las fichas blancas, al hacer esto automáticamente la máquina deberá mover aleatoriamente una de sus fichas y se debe cambiar de turno.

87. Se espera que pase el tiempo restante del turno del jugador sur, la maquina al terminar este tiempo debería mover una de sus fichas y se debe cambiar de turno.

88. Se abre el menú y se selecciona la opción de salir, aparecerá un mensaje indicando que, si está seguro de salir, se oprime *Aceptar*.

#### **Prueba de aceptación N°6: Funcionalidad nueva-Maquina Principiante**

89. Se selecciona la opción *Nuevo juego*.

90. Se selecciona de oponente Maquina, el tipo *Principiante* y el lado Norte.

91. Se ingresa el nombre para el jugador norte “Norte”, con colores Rojo y blanco respectivamente.

- 92.** Se deselecciona la opción de comodines y el porcentaje de casillas especiales se cambia a 0%.
- 93.** En dificultad se selecciona *QuickTime* y se cambia el tiempo límite por 10 segundos.
- 94.** Se oprime la opción jugar, debería comenzar el juego, donde:
- Se presenta la información inicial de cada jugador (nombre, color y número de fichas), en el lado izquierdo el jugador norte, en el lado derecho el jugador sur, en la parte inferior la persona que tiene el turno, en este caso Alexis.
  - En el tablero debe haber 20 fichas *Peón* por cada jugador, las del norte deben ser de color rojo y las del sur de color blanco, como se indicó en las opciones de juego.
  - El contador debe ir disminuyendo y cuando llegue a 0 debe cambiar de turno y reiniciar el contador a 10 segundos.
  - La máquina al estar en el sur debe realizar el primer movimiento al comenzar el juego.
- 95.** Se realiza un movimiento con las fichas blanca a donde la máquina nos pueda capturar la ficha, al hacer esto automáticamente la máquina nos capturará la ficha.