

JuegoRio  
Plan de Pruebas Unitarias

**Nota :** Para cada caso de prueba se debe mostrar la siguiente información:

- Número del caso de prueba: Número secuencia que hace referencia a los casos de pruebas definidos.
- Componente al que hace referencia cada caso de prueba
- Prerrequisitos que se deben cumplir para realizar cada caso de prueba
- Descripción de cada una de las acciones a comprobar
- Los datos que se utilizarán de entrada
- La salida que se espera de ejetura cada paso
- Las columnas sombreadas, correspondientes a 'Resultados' se rellenarán una vez ejecutadas las pruebas, obteniendo así el Informe de Resultado de Pruebas Unitarias

Número del Caso de Prueba	Método	Descripción de lo que se Probará	Prerrequisitos
CA001	cruzarRioHacialzquierda()	mover a la izq un actor	compilacion correcta del programa
CA002	mover()	mover 2 actores enemistados a la dere	compilacion correcta del programa

CA001						
Nº	Descripción	Método	Datos Entrada	Salida Esperada	¿OK?	Observaciones
1	Selecciono el actor: Caperucita	mover()		1 desplegarSegundoMenú()	OK	
2	Selecciono mover a la izquierda	cruzarRioHacialzquierda()		-1 Mensaje de error	OK	

CA002						
Nº	Descripción	Método	Datos Entrada	Salida Esperada	¿OK?	Observaciones
1	Selecciono el actor: Caperucita	mover()		1 desplegarSegundoMenú()	OK	La actualizacion se hace en el siguiente movimiento Mensaje de perdida
2	Selecciono mover a la derecha	cruzarRioHaciaDerecha()		1 realizarJugada()	OK	
3	Selecciono el actor: Lobo			3 desplegarSegundoMenú()	OK	
4	Selecciono mover a la derecha	cruzarRioHaciaDerecha()		1 realizarJugada()	OK	
5	Selecciono el actor: Uva	mover()		2 Mensaje: Pérdida	OK	
6	Selecciono mover a la derecha	cruzarRioHaciaDerecha()		1 -		