Casos de prueba

Menú:

Se ve el menú

\* expect("Jugar") to be called()

\* expect("Opciones") to be called()

\* expect("Salir") to be called()

Pausa:

Se ve el menú de pausa

\* expect("Reanudar") to be called()

\* expect("Reiniciar") to be called()

\* expect("Salir") to be called()

Jugar

Empieza el juego

* expect(escenario) to be called (visual)
* expect(generarpieza()) to be called (funcion del juego)
* expect(pausa) to be called
* expect(movimientos) to be called (funcion del juego

Funcion Generar Pieza

\* expect(generarPieza()) to be(not null)

(Generar una pieza aleatoria)

\* expect(["identificador de letra].includes(generarPieza().tipo)) to be(true)

(Generar múltiples piezas en un bucle de 10 intentos)

\* expect(conjuntoDePiezasGeneradas.size > 1) to be(true)

(Generar una pieza)

\* expect(typeof generarPieza().posicion) to be("object")

\* expect(generarPieza().forma.length > 0) to be(true)

Movimientos

(Presionar la tecla de flecha izquierda)

\* expect(pieza.posicion.x) to be(posicionAnterior.x - 1)

(Presionar la tecla de flecha derecha)

\* expect(pieza.posicion.x) to be(posicionAnterior.x + 1)

(Presionar la tecla de flecha abajo)

\* expect(pieza.posicion.y) to be(posicionAnterior.y + 1)

(Presionar la tecla de rotación — por ejemplo, flecha arriba o tecla Z/X)

\* expect(pieza.orientacion) to be(orientacionAnterior + 1)

(Presionar la tecla de espacio para caída instantánea)

\* expect(pieza.posicion.y) to be(posicionDelSuelo)

Guardar pieza

Presionar la tecla "C")

\* expect(piezaActual) to be(piezaGuardada)

Escenario

Se ve el escenario donde se jugara

* Expect(escenario()) to be (not null)