MENÚ

1. Verificar que se ve el menú principal

* Debería aparecer el botón “Jugar”
* Debería aparecer el botón “Salir”

PAUSA

2. Verificar que se ve el menú de pausa

* Debería aparecer el botón “Reanudar”
* Debería aparecer el botón “Reiniciar”
* Debería aparecer el botón “Salir”

JUGAR

3. Verificar que empieza el juego correctamente

* Debería mostrarse el escenario
* Debería ejecutarse la función generarPieza()
* Debería poder accederse a la opción de pausa
* Debería ejecutarse el sistema de movimientos de la pieza

FUNCIONALIDAD: GENERAR PIEZA

4. Verificar que la función generarPieza() devuelve una pieza válida

* La función generarPieza() no debería retornar null
* El tipo de la pieza generada debería estar dentro del conjunto permitido (por ejemplo, ["I", "O", "T", "S", "Z", "J", "L"])
* La propiedad posicion de la pieza generada debería ser un objeto
* La propiedad forma de la pieza debería tener una longitud mayor a 0

5. Verificar que se generan diferentes piezas aleatorias en varias ejecuciones

* Al generar 10 piezas, el conjunto de piezas generadas debería contener más de un tipo distinto

FUNCIONALIDAD: MOVIMIENTOS

6. Verificar que la pieza se mueve a la izquierda al presionar la flecha izquierda

* La posición X de la pieza debería disminuir en 1 respecto a su posición anterior

7. Verificar que la pieza se mueve a la derecha al presionar la flecha derecha

* La posición X de la pieza debería aumentar en 1 respecto a su posición anterior

8. Verificar que la pieza baja una unidad al presionar la flecha hacia abajo

* La posición Y de la pieza debería aumentar en 1 respecto a su posición anterior

9. Verificar que la pieza rota al presionar la tecla de rotación (ej. flecha arriba, Z, o X)

* La orientación de la pieza debería cambiar respecto a la anterior (ej. sumar 1 módulo 4)

10. Verificar que la pieza cae instantáneamente al presionar la barra espaciadora

* La posición Y de la pieza debería ser igual a la posición del suelo o del lugar más bajo disponible

FUNCIONALIDAD: GUARDAR PIEZA

11. Verificar que se puede guardar una pieza al presionar la tecla “C”

* La pieza actual debería pasar a estar en la variable de pieza guardada
* En la siguiente generación, la pieza guardada debería poder intercambiarse por la nueva

ESCENARIO

12. Verificar que se muestra correctamente el escenario del juego

* La función escenario() no debería retornar null
* El área de juego debería estar visible antes de iniciar el movimiento de las piezas