**Pruebas**

**Configuración de los Escenarios**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Clase** | **Escenario** |
| setupScenary1 | BowserTest | Vacío. |
| setupScenary1 | CoinTest | Vacío |
| setupScenary1 | EnemyTest | https://documents.lucidchart.com/documents/68396ed4-3e88-472d-b7ef-7ca8f5f629ec/pages/0_0?a=833&x=570&y=804&w=273&h=222&store=1&accept=image%2F*&auth=LCA%20ba256e7b2eec10edbaf43867fd1a2e0a8f3b4d56-ts%3D1559425589 |
| setupScenary2 | EnemyTest | Vacío |
| setupScenary1 | FigureTest | Vacío |
| setupScenary1 | FlowerTest | Vacío |
| setupScenary1 | GameTest | Vacío. |
| setupScenary2 | GameTest | https://documents.lucidchart.com/documents/68396ed4-3e88-472d-b7ef-7ca8f5f629ec/pages/0_0?a=212&x=780&y=365&w=248&h=197&store=1&accept=image%2F*&auth=LCA%20bfbbc3f6766ac096490b0a05306ce84450ab303f-ts%3D1559249415 |
| setupScenary3 | GameTest | https://documents.lucidchart.com/documents/68396ed4-3e88-472d-b7ef-7ca8f5f629ec/pages/0_0?a=718&x=336&y=702&w=78&h=123&store=1&accept=image%2F*&auth=LCA%201c04ccc964e7ea0d80d4df0521e4def09b3a0706-ts%3D1559249415https://documents.lucidchart.com/documents/68396ed4-3e88-472d-b7ef-7ca8f5f629ec/pages/0_0?a=212&x=780&y=365&w=248&h=197&store=1&accept=image%2F*&auth=LCA%20bfbbc3f6766ac096490b0a05306ce84450ab303f-ts%3D1559249415https://documents.lucidchart.com/documents/68396ed4-3e88-472d-b7ef-7ca8f5f629ec/pages/0_0?a=695&x=178&y=477&w=1751&h=273&store=1&accept=image%2F*&auth=LCA%20a85ab59bee02e789016d6f7cb843ae46f7f0c798-ts%3D1559249415 |
| setupScenary1 | GoombaTest | Vacío |
| setupScenary1 | ImagesLoaderTest | Vacío. |
| setupScenary1 | KoopaTest | Vacío |
| setupScenary1 | LevelTest | Vacío. |
| setupScenary2 | LevelTest | https://documents.lucidchart.com/documents/68396ed4-3e88-472d-b7ef-7ca8f5f629ec/pages/0_0?a=734&x=570&y=805&w=273&h=197&store=1&accept=image%2F*&auth=LCA%20af345273e697e990ef0758b28c8228b0ce1d3322-ts%3D1559249415 |
| setupScenary1 | MarioTest | https://documents.lucidchart.com/documents/68396ed4-3e88-472d-b7ef-7ca8f5f629ec/pages/0_0?a=844&x=570&y=804&w=273&h=222&store=1&accept=image%2F*&auth=LCA%200cff5b362c4309b6e0a684264a8b2a16f15f9e19-ts%3D1559425589 |
| setupScenary2 | MarioTest | Vacío. |
| setupScenary1 | MisteryBlockTest | Vacío |
| setupScenary1 | MovingPlatformTest | Vacío |
| setupScenary1 | MushroomTest | Vacío |
| setupScenary2 | MushroomTest | https://documents.lucidchart.com/documents/68396ed4-3e88-472d-b7ef-7ca8f5f629ec/pages/0_0?a=861&x=569&y=804&w=283&h=222&store=1&accept=image%2F*&auth=LCA%20c65c043fb2202c590afbf04a526522abdbfbd054-ts%3D1559425589 |
| setupScenary1 | ObstacleTest | Vacío |
| setupScenary1 | OneUpTest | Vacío |
| setupScenary2 | OneUpTest | https://documents.lucidchart.com/documents/68396ed4-3e88-472d-b7ef-7ca8f5f629ec/pages/0_0?a=875&x=569&y=804&w=283&h=222&store=1&accept=image%2F*&auth=LCA%2091b56cf593dd78d147dcd55d011ead243ebfb30d-ts%3D1559425589 |
| setupScenary1 | PiranhaPlantTest | Vacío |
| setupScenary1 | PlayerTest | Vacío |
| setupScenary1 | PowerUpTest | Vacío |
| setupScenary2 | PowerUpTest | https://documents.lucidchart.com/documents/68396ed4-3e88-472d-b7ef-7ca8f5f629ec/pages/0_0?a=889&x=570&y=804&w=273&h=222&store=1&accept=image%2F*&auth=LCA%20a2d2a5f6090d83eba913489ec74620318792e948-ts%3D1559425589 |
| setupScenary1 | ScoreTest | Vacío |
| setupScenary1 | ShellKoopa | Vacío |
| setupScenary1 | StartTest | Vacío |
| setupScenary1 | StaticFigureTest | Vacío |
| setupScenary1 | ToadTest | Vacío |

**Diseño de Casos de Prueba**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar que se ingresan correctamente los jugadores a la lista enlzada. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Game | addPlayer | setupScenary1 | name1 = “Ana”  name2 = “Gabriel”  name3 = “Sara”  name4 = “Sol”  name 5 = “Jairo”  nickname1 = “ani11”  nickname2 = “gabomarc”  nickname3 = “samn”  nickname4 = “sunshine”  nickname5 = “jardz”  score1 = 80  score2 = 40  score3 = 50  score4 = 95  score5 = 110 | Se verifica que se agregaron correctamente los jugadores dentro de la lista enlzada. Además, se verifica con un arreglo, creado a partir de la lista enlazada de jugadores, si el tamaño es mayor a cero. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar que se busca correctamente un competidor en la lista doblemente enlazada | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Game | addScore | setupScenary2 | name1 = “Javi”  name2 = “Luis” name3 = “Isabella”  name4 = “William”  name 5 = “Sofia”  nickname1 = “lara98”  nickname2 = “luisk4”  nickname3 = “isagrwm”  nickname4 = “willav”  nickname5 = “sofy24”  score1 = 90  score2 = 100  score3 = 80  score4 = 30  score5 = 58 | Se verifica que los scores fueran creados a partir de la instancia de nuevos jugadores, y así se ingresa cada jugador por medio del método de addScore al árbol. Finalmente, se verifica que la raíz del árbol no sea nula para dar constancia que se formó el árbol de Score. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar que se ordena correctamente los jugadores por el puntaje. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Game | sortByScore | setupScenary3 | No tiene entradas. | Se verifica que el método de ordenar por puntaje haya funcionado correctamente y los jugadores se encuentran en forma ascendente. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar que se ordena correctamente los jugadores por el nombre. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Game | sortByName | setupScenary3 | No tiene entradas. | Se verifica que el método de ordenar por nombre haya funcionado correctamente y los jugadores se encuentran en forma ascendente. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar que se ordena correctamente los jugadores por el nickname. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Game | sortByNick | setupScenary3 | No tiene entradas. | Se verifica que el método de ordenar por nickname haya funcionado correctamente y los jugadores se encuentran en forma ascendente. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar que se ordena correctamente los jugadores por el código. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Game | sortByNick | setupScenary3 | No tiene entradas. | Se verifica que el método de ordenar por código haya funcionado correctamente y los jugadores se encuentran en forma ascendente. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar que se ordena correctamente los jugadores por el código. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Game | sortByNick | setupScenary3 | No tiene entradas. | Se verifica que el método de ordenar por código haya funcionado correctamente y los jugadores se encuentran en forma ascendente. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar que se encuentra el jugador indicado por su nombre. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Game | searchPlayer | setupScenary3 | nameToSearch1 = “Cesar”  nameToSearch2 = "Carlos"  nameToSearch3 = "Leonardo"  nameToSearch4 = "Andres"  nameToSearch5 = "David" | Se verifica que el método busca y encuentra al jugador correctamente, verificando que el nombre del jugador que se encontró es igual al que se ingresó por parámetro. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar que se encuentra el jugador indicado por su código. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Game | searchByCode | setupScenary2 | name1 = "Gloria"  name2 = "Susana"  name3 = "Nancy"  name4 = "Milena"  name5 = "Luz"  nickname1 = "glory1"  nickname2 = "suse8"  nickname3 = "nanlm"  nickname4 = "mile12"  nickname5 ="light"  score1 = 90  score2 = 80  score3 = 60  score4 = 40  score5 = 55 | Se agregan nuevos jugadores para crear una lista enlazada y de esta manera, se generan los id para cada jugador, asignándole uno a cada uno respectivamente. Finalmente, se verifica que el jugador buscado tenga el mismo id ingresado por parámetro. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar que se encuentra el jugador indicado por su nickname. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Game | searchByNick | setupScenary3 | nickNameToSearch1 = "cesarin"  nickNameToSearch2 = "carlangas"  nickNameToSearch3 = "leopardo"  nickNameToSearch4 = "andrew"  nickNameToSearch5 ="reydavid" | Se verifica que el método busca y encuentra al jugador correctamente, verificando que el nickname del jugador que se encontró es igual al que se ingresó por parámetro. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar que se encuentra el jugador indicado por su puntaje. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Game | searchByScore | setupScenary3 | scoreToSearch1 = 50  scoreToSearch2 = 70  scoreToSearch3 = 91  scoreToSearch4 = 54  scoreToSearch5 = 85 | Se verifica que el método busca y encuentra al jugador correctamente, verificando que el puntaje del jugador que se encontró es igual al que se ingresó por parámetro. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar que se arroja la excepción cuando se ingresa una entrada inválida. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Game | addPlayer | setupScenary2 | name1 = ""  nickname1 = "mazn"  score1 = 100 | Se arroja la excepción IllegalInputException al tratar de agregar el jugador ya que la cadena del nombre que llega por parámetro es vacía. |
| Game | addPlayer | setupScenary2 | name1 = "Ana"  nickname1 = ""  score1 = 100 | Se arroja la excepción IllegalInputException al tratar de agregar el jugador ya que la cadena del nickname que llega por parámetro es vacía. |
| Game | addPlayer | setupScenary2 | name1 = "Ana"  nickname1 = ""  score1 = 100 | Se arroja la excepción IllegalInputException al tratar de agregar el jugador ya que la cadena del nickname que llega por parámetro es vacía. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar que se encuentra el jugador indicado por su puntaje. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Level | loadLevel1 | setupScenary2 | path = "data/Level1.txt" | Se ha cargado el nivel 1 correctamente, el tamaño de la lista de figuras es mayor a cero y no se arroja ninguna excepción. |
| Level | loadLevel2 | setupScenary2 | path = "data/Level2.txt" | Se ha cargado el nivel 2 correctamente, el tamaño de la lista de figuras es mayor a cero y no se arroja ninguna excepción. |
| Level | loadLevel3 | setupScenary2 | path = "data/Level3.txt" | Se ha cargado el nivel 3 correctamente, el tamaño de la lista de figuras es mayor a cero y no se arroja ninguna excepción. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar que se agreguen correctamente los enemigos. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Level | addEnemy | setupScenary2 | No tiene valores de entrada. | Se verifica que los enemigos creados con los atributos necesarios, se agregaron correctamente a la lista y al obtener los enemigos no son nulos. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar que se agreguen correctamente las figuras del nivel. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Level | addEnemy | setupScenary1 | No tiene valores de entrada. | Se verifica que al obtener las figuras no son nulas, las cuales se crean y se insertan dentro de una lista de Figure. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar que se cree correctamente el objeto. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Bowser | Bowser | setupScenary1 | posX = 430  posY = 50  width = 70  height = 70 | Se verifica que al crear el objeto, este objeto no sea nulo. |
| Coin | Coin | setupScenary1 | posX = 100  posY = 30  width = 32  height = 32 | Se verifica que al crear el objeto, este objeto no sea nulo. |
| Enemy | Enemy | setupScenary2 | posX = 32  posY = 0  width = 32  height = 32 | Se verifica que al crear el objeto, este objeto no sea nulo. |
| Flower | Flower | setupScenary1 | PosX = 500  PosY = 200  Width = 32  Height = 32 | Se verifica que al crear el objeto, este objeto no sea nulo. |
| Goomba | Goomba | setupScenary1 | posX = 200  posY = 418  width = 32  height = 32 | Se verifica que al crear el objeto, este objeto no sea nulo. |
| ImagesLoader | ImagesLoader | setupScenary1 | width = 32  height = 32  rows = 1  columns = 3  image = "src/uiImg/QuestionMark.png" | Se verifica que al crear el objeto, ese objeto no sea nulo. |
| Koopa | Koopa | setupScenary1 | posX = 200  posY = 50  width = 32  height = 32 | Se verifica que al crear el objeto, ese objeto no sea nulo |
| Mario | Mario | setupScenary2 | posX = 30  posY = 410  width = 32  height = 32 | Se verifica que al crear el objeto, ese objeto no sea nulo |
| Mistery Block | MisteryBlock | setupScenary1 | posX = 20  posY = 410  width = 32  height = 32  Coin coin = new Coin(20, 410, 32, 32);  PowerUp power = new Star(30, 410, 32, 32); | Se verifica que al crear el objeto, ese objeto no sea nulo |
| MovingPlatform | MovingPlatform | setupScenary1 | posX = 500  posY = 400  width = 17  height = 17 | Se verifica que al crear el objeto, ese objeto no sea nulo. |
| Mushroom | Mushroom | setupScenary1 | posX = 140  posY = 350  width = 32  height = 32 | Se verifica que al crear el objeto, ese objeto no sea nulo. |
| Obstacle | Obstacle | setupScenary1 | posX = 200  posY = 300  width = 46  height = 46 | Se verifica que al crear el objeto, ese objeto no sea nulo. |
| OneUp | OneUp | setupScenary1 | posX = 100  posY = 500  width = 32  height = 32 | Se verifica que al crear el objeto, ese objeto no sea nulo. |
| PiranhaPlant | PiranhaPlant | setupScenary1 | posX = 140  posY = 200  width = 32  height = 32 | Se verifica que al crear el objeto, ese objeto no sea nulo. |
| Player | Player | setupScenary1 | Name = “Miguel” nick = “angel”  Score = 1000 | Se verifica que el objeto creado no sea nulo y que los atributos que le pertenecen corresponden a los valores de entrada. |
| Score | Score | setupScenary1 | Name = “Cesar”  Sco = 2400 | Se verifica que el objeto creado no sea nulo y que los atributos que le pertenecen corresponden a los valores de entrada. |
| ShellKoopa | ShellKoopa | setupScenary1 | posX = 500  posY = 200  width = 32  height = 32 | Se verifica que al crear el objeto, ese objeto no sea nulo. |
| Start | Star | setupScenary1 | posX = 500  posY = 200  width = 32  height = 32 | Se verifica que al crear el objeto, ese objeto no sea nulo. |
| StaticFigure | StaticFigure | setupScenary1 | posX = 500  posY = 200  width = 70  height = 70 | Se verifica que al crear el objeto, ese objeto no sea nulo. |
| Toad | Toad | setupScenary1 | posX = 400  posY = 150  width = 32  height = 32 | Se verifica que al crear el objeto, ese objeto no sea nulo. |