

PRUEBAS PREVENTIVAS Y REACTIVAS EN TOTITO

PRUEBAS PREVENTIVAS

Para la prueba preventiva No. 01, se cuenta en el programa con el caso en el que uno de los usuarios jugadores, seleccione una casilla que ya se encontraba seleccionada. En este caso, es posible verificar la siguiente respuesta por parte de la consola.

```
Oh! Oh! Esta casilla ya había sido seleccionada, prueba de nuevo.  
gano x  
gano x  
x | x | x |  
-----  
| o | |  
-----  
x | o | |  
-----
```

Para la segunda prueba preventiva, podemos encontrar el caso en el que uno de los jugadores elija una casilla fuera de rango, en lo que el programa se encuentra preparado para responder con un mensaje el cual indica al jugador que se encuentra fuera del tablero o área de juego para Totito. Obteniendo lo siguiente:

```
Has seleccionado una casilla fuera del juego, prueba de nuevo.  
x | x | |  
-----  
o | o | |  
-----  
| o | x |  
-----
```

PRUEBAS REACTIVAS

Una prueba reactiva en este caso podría ser que el usuario al serle solicitada una casilla ingrese un símbolo que no se encuentra especificado en el contexto de la programación, sea este el siguiente caso.

```
public static void Main() {  
    //prueba 0  
    iniciar();  
    asignarJugador(1,"x");  
    asignarJugador(2,"o");  
    jugar("x", adf,0);  
    jugar("o", 1,0); // prueba preventiva NO. 01  
    jugar("o",1,1);  
    jugar("x",0,1);  
    jugar("o",2,1);  
    jugar("x",2,2);  
    jugar("x",8,06); // prueba preventiva NO. 02  
  
    mostrar();  
}
```

Obteniendo como respuesta del programa lo siguiente:

```
jdoodle.cs(94,20): error CS0103: The name `adf' does not exist in the current context  
Compilation failed: 1 error(s), 0 warnings
```

Otra posible prueba reactiva podría ser el caso en el que el usuario simplemente no ingrese nada en las opciones que se le da, como se ve representado en la siguiente imagen:

```
public static void Main() {  
    //prueba 0  
    iniciar();  
    asignarJugador(1,"x");  
    asignarJugador(2,"o");  
    jugar("x",,0);  
    jugar("o", 1,0); // prueba preventiva NO. 01  
    jugar("o",1,1);  
    jugar("x",0,1);  
    jugar("o",2,1);  
    jugar("x",2,2);  
    jugar("x",8,06); // prueba preventiva NO. 02  
}
```

Obteniendo la siguiente respuesta de consola:

```
jdoodle.cs(94,17): error CS1525: Unexpected symbol `,'  
jdoodle.cs(94,17): error CS1525: Unexpected symbol `)'  
jdoodle.cs(94,18): error CS1525: Unexpected symbol `)'  
jdoodle.cs(94,20): error CS1525: Unexpected symbol `)'  
Compilation failed: 4 error(s), 0 warnings
```