

prueba

<<TestCase>> BuscaminasTest

+buscaminasTest();

-setupEscenario1():void

-setupEscenario2():void

-setupEscenario3():void

-testInicializarPartidaPrincipiante():void-testCantidadMinasAlrededorPrincipiante():void

-testGenerarMinasPrincipiante():void-testResolverPrincipiante(): void

-testDarCasillaPrincipiante(): void

-testAbrirCasillaPrincipiante(): void
-testAbrirCasillaPrincipiante(): void

-testGanoPrincipiante():void

-testDarPerdioPrincipiante(): void -testDarNivelPrincipiante(): void

-testDarNiverFinicipiante(). void -testDarCantidadMinasPrincipiante():

-testInicializarPartidaIntermedio():void

-testCantidadMinasAlrededorIntermedio(): void

-testGenerarMinasIntermedio():void

-testResolverIntermedio(): void-testDarCasillaIntermedio(): void

-testAbrirCasillaIntermedio(): void

-testGanoIntermedio():void

-testDarPerdioIntermedio(): void-testDarNiveIIntermedio(): void

-testDarCantidadMinasIntermedio(): void

-testInicializarPartidaExperto():void

-testCantidadMinasAlrededorExperto():

void

-testGenerarMinasExperto():void

-testResolverExperto(): void

-testDarCasillaExperto(): void-testAbrirCasillaExperto(): void

-testGanoExperto():void

-testDarPerdioExperto(): void
-testDarNivelExperto(): void

-testDarNiveiExperto(): void -testDarCantidadMinasExperto(): void -buscaminasJuego