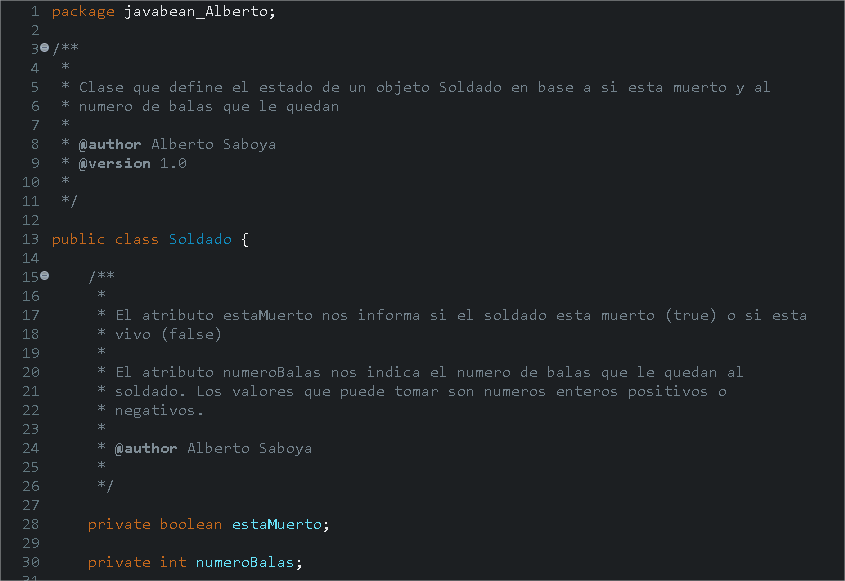
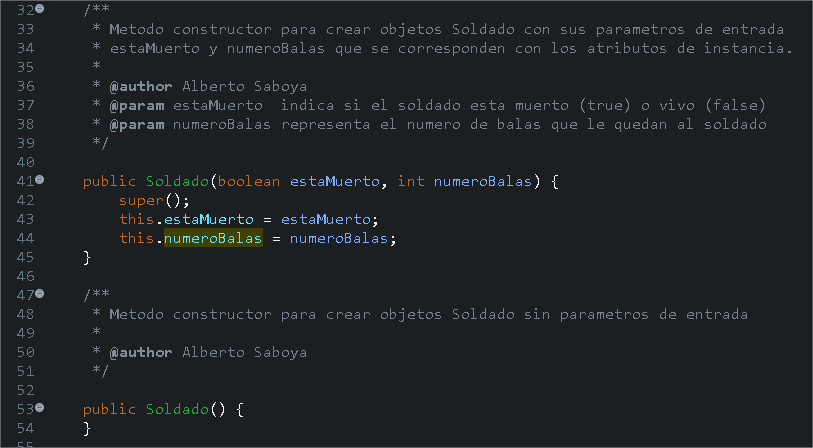
**JavaDoc**

Clase Soldado:

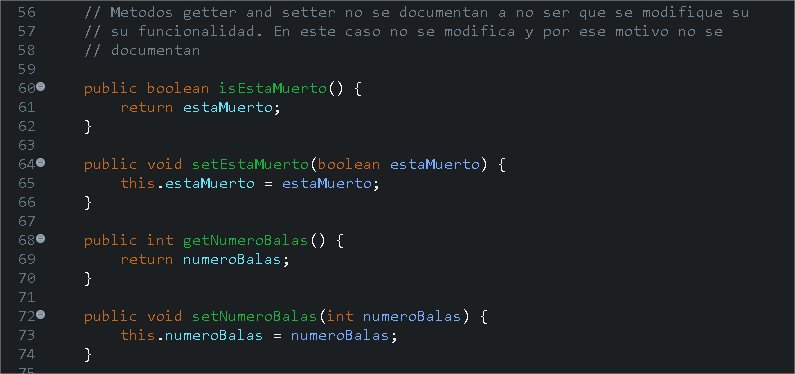
1. Defino la clase Soldado y sus atributos de instancia:



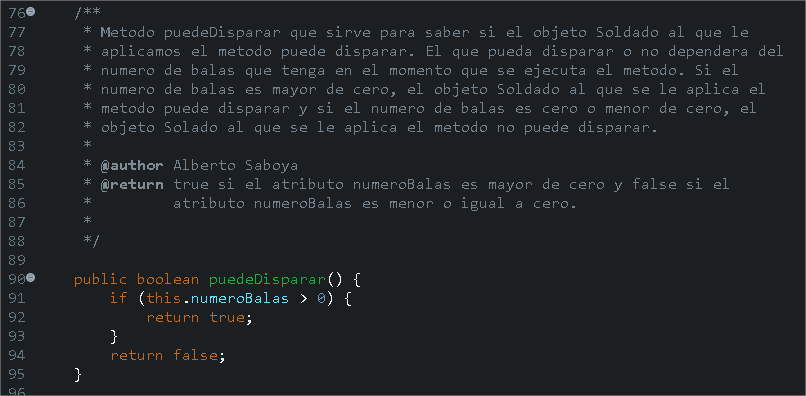
1. Defino sus métodos constructor con y sin parámetros:



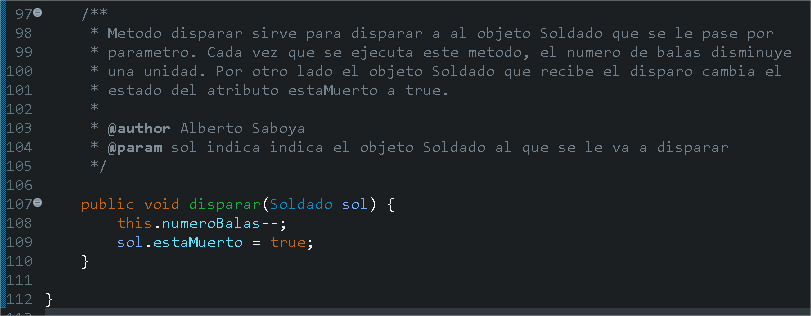
1. Los métodos getter and setter no se documentan a no ser que se modifiquen:



1. Se define el método puedeDisparar():



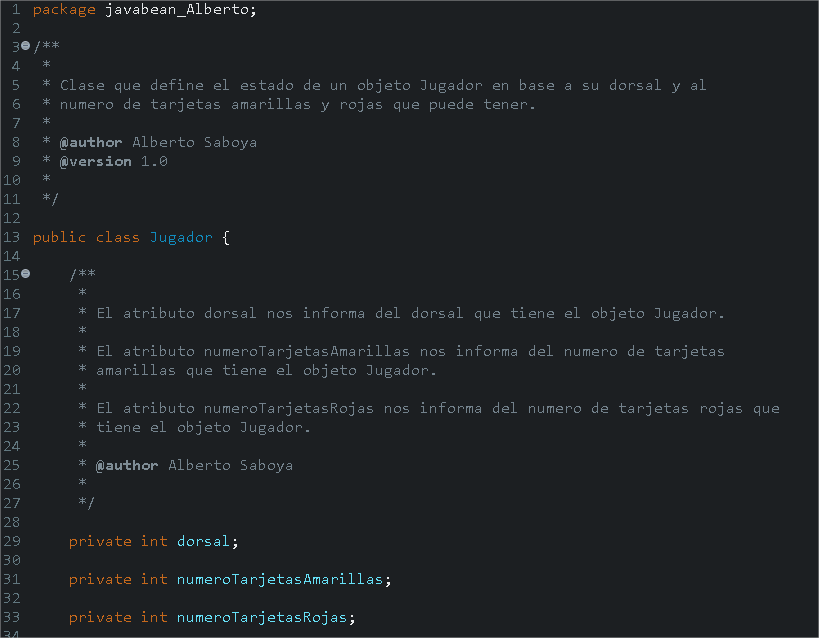
1. Se define el método disparar():



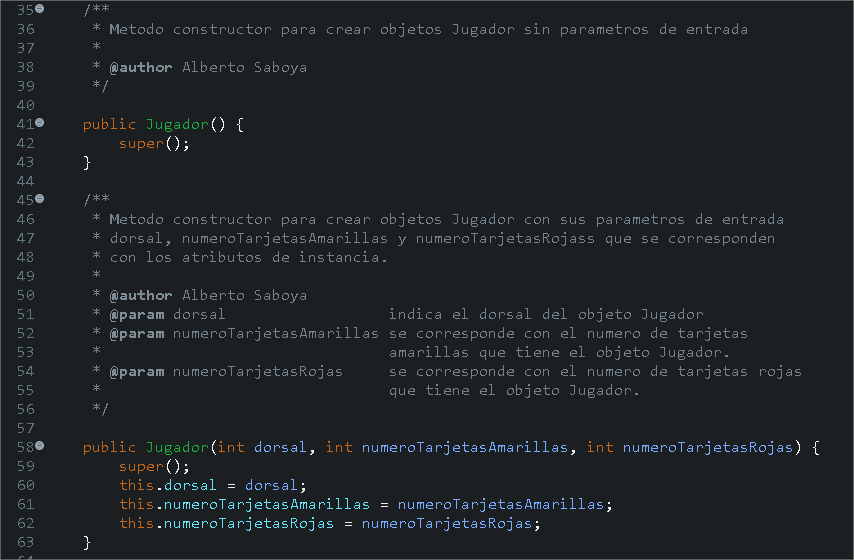
**JavaDoc**

Clase Jugador:

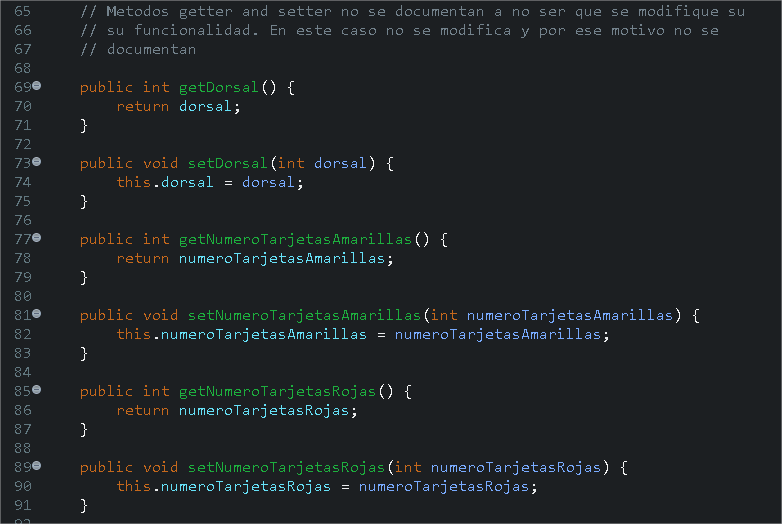
1. Defino la clase Jugador y sus atributos de instancia:



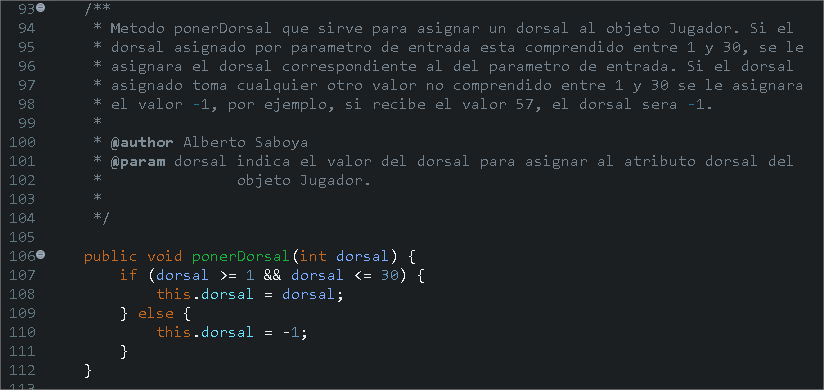
1. Defino sus métodos constructor con y sin parámetros:



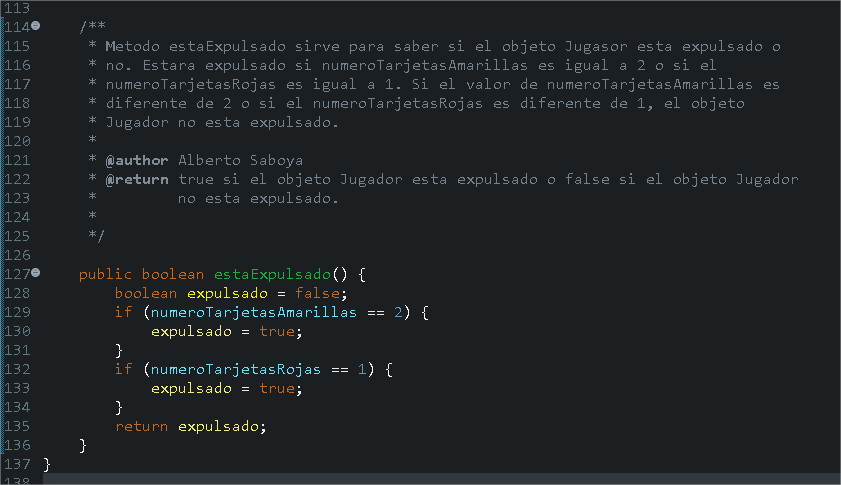
1. Los métodos getter and setter no se documentan a no ser que se modifiquen:



1. Se define el método ponerDorsal():



1. Se define el método estaExpulsado():



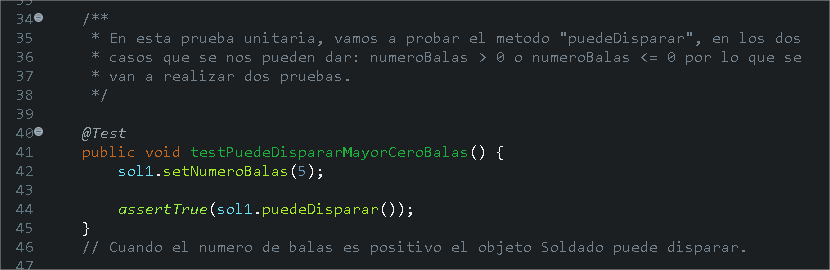
**JUnit**

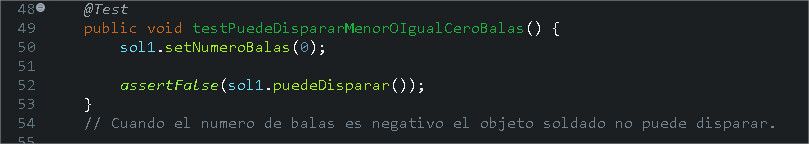
Clase Soldado:

1. Se definen los @BeforeEach y @AfterEach para que se creen objetos y se eliminen después de cada test:

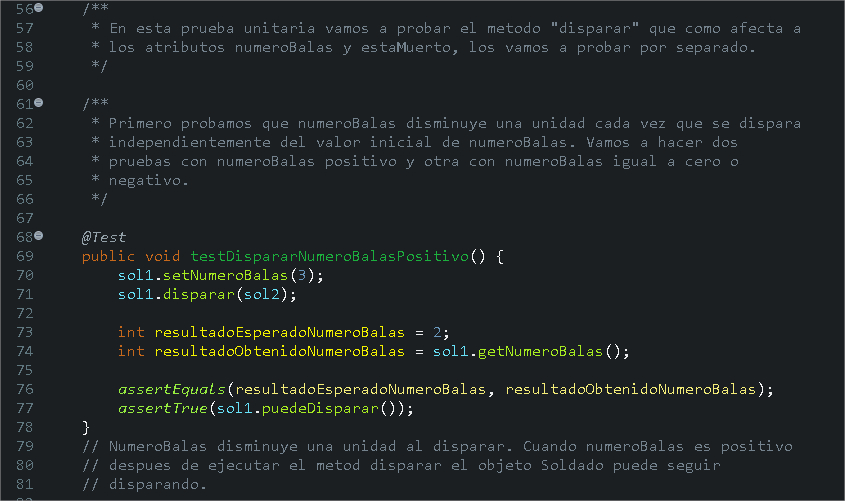


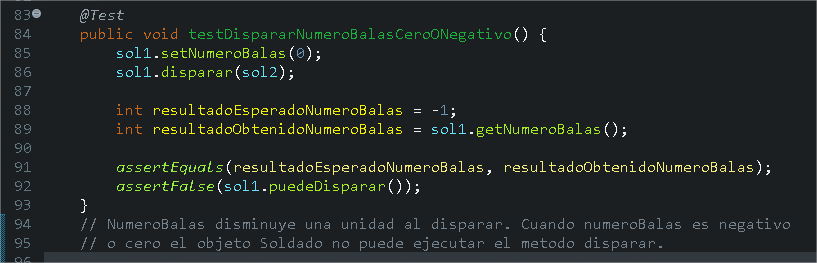
1. Se realizan 2 pruebas unitarias para el método puedeDisparar():

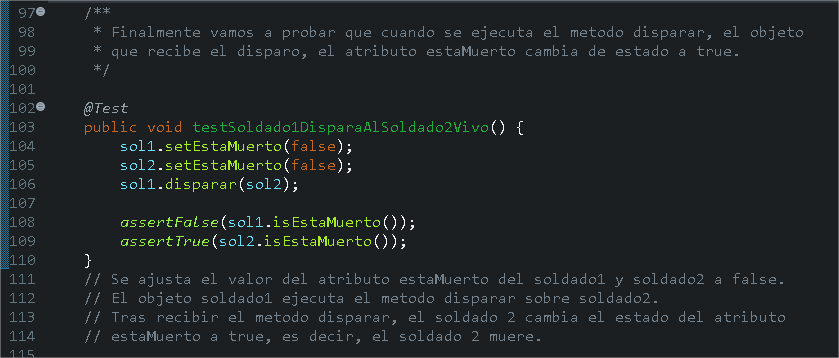


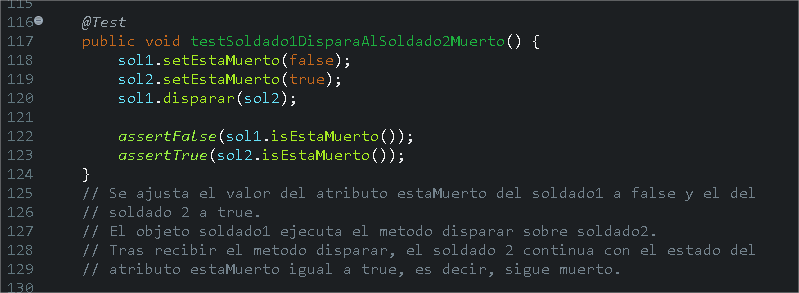


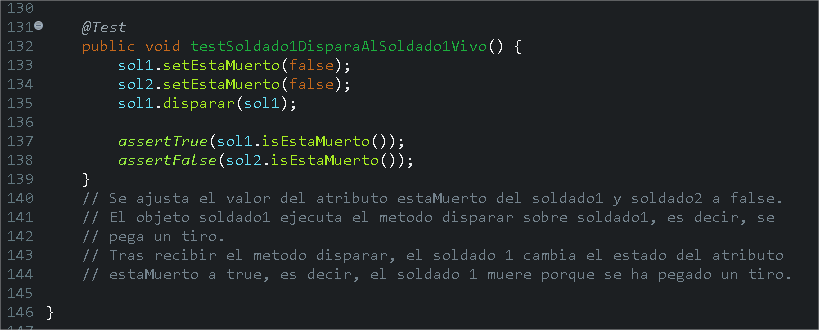
1. Se realizan 5 pruebas unitarias para el método disparar():



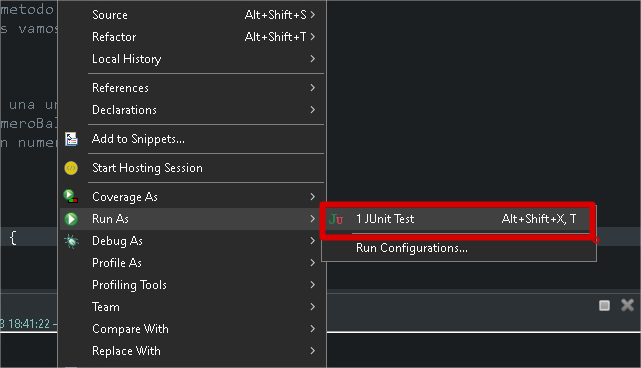


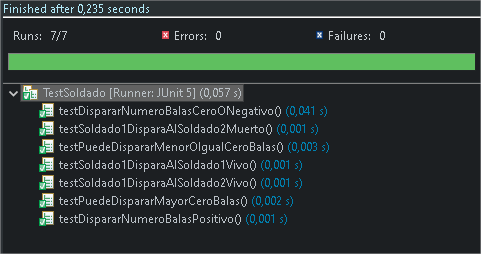






1. Se realiza el test con Junit (todas las pruebas realizadas salen satisfactorias):





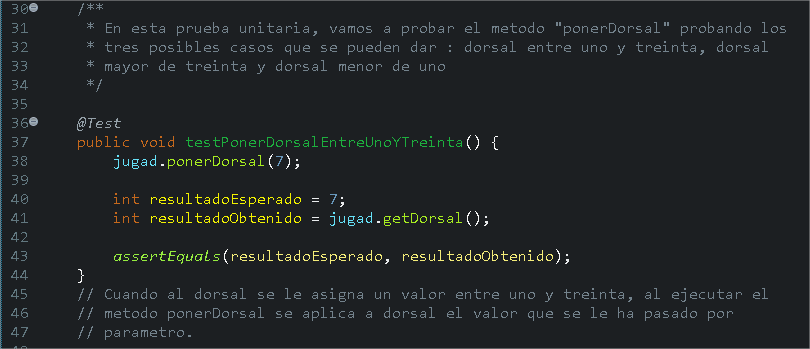
**JUnit**

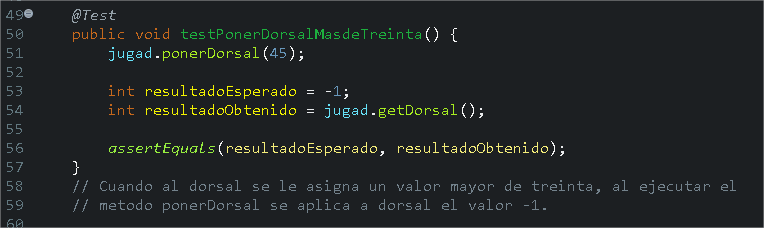
Clase Jugador:

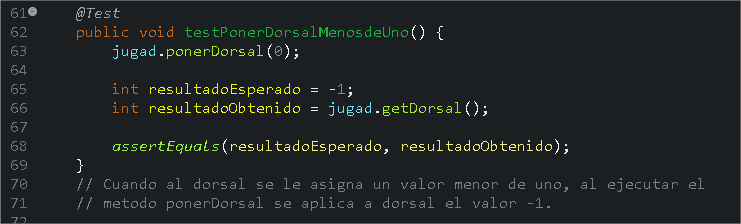
1. Se definen los @BeforeEach y @AfterEach para que se creen objetos y se eliminen después de cada test:



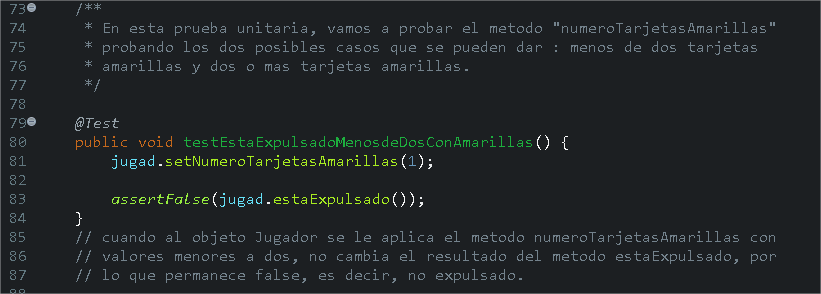
1. Se realizan 3 pruebas unitarias para el método ponerDorsal():

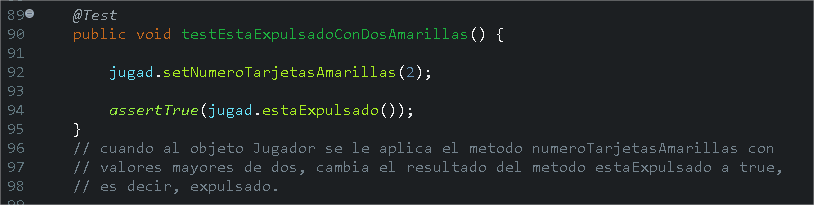




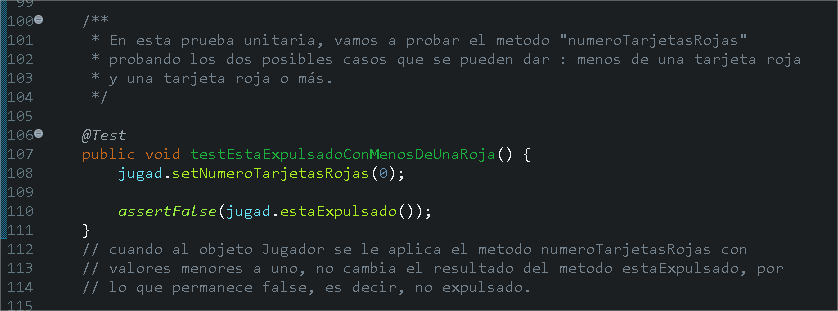


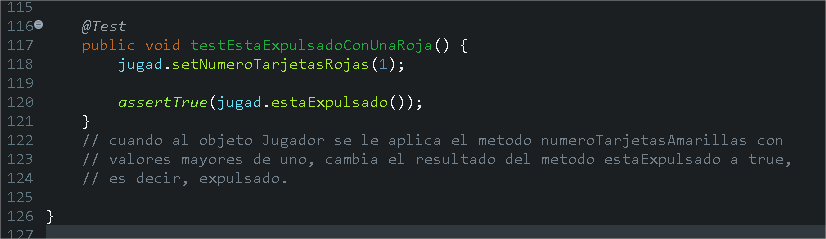
1. Se realizan 2 pruebas unitarias para el método numeroTarjetasAmarillas():





1. Se realizan 2 pruebas unitarias para el método numeroTarjetasRojas():





1. Se realiza el test con Junit (todas las pruebas realizadas salen satisfactorias):

