

Caso de Prueba: Inputs para encender y apagar casillas

Rullo

Diego Curiel Castellanos – A01640372

Caso de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
Rendirse: Input = "salir"	Si el usuario ingresa "salir" en el input la función regresará (0). Eso lo interpretaremos como que el usuario se ha rendido y acabará el programa.	La función acaba el programa con un print.
Comprobar que el input sea valido	Si el formato de la coordenada es ingresada correctamente en el input la función seguirá. (letra entre a-h y numero entre 1-8) Si el formato no es válido, la función le volverá a pedir el input hasta que la coordenada se valide.	La función seguirá. La función le pedirá el input al usuario hasta que sea válido.
Comprobar que las coordenadas se encuentren en el rango de las medidas del tablero.	Verificaremos que las coordenadas puedan ser utilizadas para el tamaño del tablero con el que está jugando. Si las coordenadas cumplen con los requisitos, la función seguirá. Si no cumple con los requisitos, la función regresará (1) lo que provocará que se vuelva a ejecutar.	La función seguirá. La función acaba la función regresando un (1), esto provoca que se vuelva a ejecutar.
Cambiar el valor del tablero del usuario.	Si el valor de la matriz usuario en la posición de la coordenada es igual a 0, la casilla tomara el valor original. (la casilla se prendera) Si el valor de la matriz usuario en la posición de la coordenada es igual a 1, la casilla tomara el valor de 0. (la casilla se apagará)	El valor de la matriz usuario en la posición de la coordenada se iguala a el valor de la matriz original en la posición de la coordenada. El valor de la matriz usuario en la posición de la coordenada se iguala a el valor de la matriz original en la posición de la coordenada.