|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Descripción** | **Salida esperada** | **Salida obtenida** |
| El usuario se queda sin tiempo, pero ingresó la secuencia correcta | Que se tome su secuencia como válida. |  |
| No hay jugadores | Que el juego no inicie por falta de jugadores. |  |
| Colocar la secuencia correcta, pero con caracteres de más | No lo tome como válido, porque no es la secuencia exacta. |  |
| Si gasta vidas, pero la secuencia termina quedando como la original | Que se tome como válido si no ingresa nada, porque llegó a la secuencia original de todas formas. |  |
| Todos los jugadores terminan con 0 puntos. | Todos son ganadores porque 0 sería el máximo de puntos que se alcanzó |  |
| El usuario quiere gastar vidas negativas o más de la cuenta. | El programa debe pedirle de vuelta la cantidad de vidas a gastar ya que no son valores válidos. |  |