

Numero	1	Tipo	Caja negra
Componente	Entrada de opciones		
Descripción	Entrada de diferentes tipos de datos		

Versión	Fecha	Autor	Comentarios
Ajedrez Mario	09/04/2022	David Espinosa	Funciona todo como debería, lo único es que no especifica el tipo de error cuando se produce (si no hay pieza, si no es el turno, etc)

Entradas

1. Entrada de datos → Array invalido
2. Entrada de datos → Movimiento normal.
3. Entrada de datos → Movimiento fuera del turno establecido.
4. Entrada de datos → Movimiento donde no hay piezas. Inicio = null.

Salidas

1. Array invalido:

```
=====
INTRODUZCA SU JUGADA
asdw
INTRODUZCA SU JUGADA
```

Te vuelve a pedir la jugada.

2. Movimiento normal:

```
asdw
INTRODUZCA SU JUGADA
a2a3
  A   B   C   D   E   F   G   H
8 Tn  Cn  An  Dn  Rn  An  Cn  Tn
7 Pn  Pn  Pn  Pn  Pn  Pn  Pn  Pn
6
5
4
3 Pb
2   Pb  Pb  Pb  Pb  Pb  Pb  Pb
1 Tb  Cb  Ab  Db  Rb  Ab  Cb  Tb
```

Funciona bien, tal y como debería.

3. Movimiento fuera del turno establecido:

```

          TURNO NEGRAS
=====
INTRODUZCA SU JUGADA
a3a4
INTRODUZCA SU JUGADA
```

4. Movimiento donde no hay piezas, inicio = null.

```
INTRODUZCA SU JUGADA
a5a6
INTRODUZCA SU JUGADA
```

Numero	2	Tipo	Caja negra
Componente	Entrada de opciones		
Descripción	Análisis del movimiento del peón		

Versión	Fecha	Autor	Comentarios
Ajedrez Mario	09/04/2022	David Espinosa	A excepción de un movimiento característico y específico del peon, (mov doble) y de que el peon no tiene movimiento hacia atrás, el resto funciona bien.

Entradas

1. Entrada de datos → Movimiento normal hacia delante
2. Entrada de datos → Movimiento doble.
3. Entrada de datos → Movimiento hacia atrás (no debería)
4. Entrada de datos → Comer pieza

Salidas

1. Movimiento normal hacia delante

```

INTRODUZCA SU JUGADA
a2a3
  A  B  C  D  E  F  G  H
8 Tn  Cn  An  Dn  Rn  An  Cn  Tn
7 Pn  Pn  Pn  Pn  Pn  Pn  Pn  Pn
6
5
4
3 Pb
2  Pb  Pb  Pb  Pb  Pb  Pb  Pb
1 Tb  Cb  Ab  Db  Rb  Ab  Cb  Tb

```

2. Movimiento doble:

```

INTRODUZCA SU JUGADA
a7a4
INTRODUZCA SU JUGADA

```

En este caso, una de las normas del ajedrez es que si el peón está en la posición inicial se puede mover saltando 2 posiciones. Tal y como se ve en la prueba, esto no funciona en este ajedrez.

3. Movimiento hacia atrás:

```

INTRODUZCA SU JUGADA
a3a2
  A  B  C  D  E  F  G  H
8 Tn  Cn  An  Dn  Rn  An  Cn  Tn
7 Pn  Pn  Pn  Pn  Pn  Pn  Pn  Pn
6 Pn
5
4
3
2 Pb  Pb  Pb  Pb  Pb  Pb  Pb  Pb
1 Tb  Cb  Ab  Db  Rb  Ab  Cb  Tb

```

El peón no debería de moverse hacia atrás, Su movimiento es mas complejo y tendría que haber saltado un error de movimiento no valido o similar.

4. Comer pieza

El movimiento de comer pieza de forma diagonal funciona bien.

```

INTRODUZCA SU JUGADA
b3a4
  A  B  C  D  E  F  G  H
8 Tn  Cn  An  Dn  Rn  An  Cn  Tn
7 Pn  Pn  Pn  Pn  Pn  Pn  Pn  Pn
6
5
4 Pb
3
2 Pb  Pb  Pb  Pb  Pb  Pb  Pb
1 Tb  Cb  Ab  Db  Rb  Ab  Cb  Tb

```

Numero	3	Tipo	Caja negra
Componente	Entrada de opciones		
Descripción	Análisis del movimiento del Alfil		

Versión	Fecha	Autor	Comentarios
Ajedrez Mario	09/04/2022	David Espinosa	El movimiento del alfil es perfecto. Funciona todo.

Entradas

1. Entrada de datos → Movimiento normal.
2. Entrada de datos → Movimiento hacia atrás
3. Entrada de datos → Comer pieza

Salidas

1. Movimiento normal hacia delante

INTRODUZCA SU JUGADA							
c1a3							
A	B	C	D	E	F	G	H
8	Tn	Cn	An	Dn	Rn	An	Cn
7		Pn	Pn		Pn	Pn	Pn
6				Pn			
5							
4	Pb						
3	Ab						
2	Pb		Pb	Pb	Pb	Pb	Pb
1	Tb	Cb		Db	Rb	Ab	Cb

El movimiento diagonal del alfil funciona como debería.

2. Movimiento hacia atrás

INTRODUZCA SU JUGADA							
a3b2							
A	B	C	D	E	F	G	H
8	Tn	Cn	An	Dn	Rn	An	Cn
7		Pn	Pn		Pn	Pn	Pn
6				Pn	Pn		
5							
4	Pb						
3							
2	Pb	Ab	Pb	Pb	Pb	Pb	Pb
1	Tb	Cb		Db	Rb	Ab	Cb

El movimiento hacia atrás funciona como debería.

3. Comer pieza:

INTRODUZCA SU JUGADA							
b2g7							
A	B	C	D	E	F	G	H
8	Tn	Cn	An	Dn	Rn	An	Cn
7		Pn	Pn		Pn	Ab	Pn
6				Pn			
5				Pn			
4	Pb						
3							
2	Pb		Pb	Pb	Pb	Pb	Pb
1	Tb	Cb		Db	Rb	Ab	Cb

El afil come en diagonal, funciona como debería.

Numero	4	Tipo	Caja negra
Componente	Entrada de opciones		
Descripción	Análisis del movimiento de la Reina		

Versión	Fecha	Autor	Comentarios
Ajedrez Mario	09/04/2022	David Espinosa	El movimiento de la Reina es perfecto, se mueve en todas las direcciones y es capaz de comer a su vez.

Entradas

1. Entrada de datos → Movimiento normal.
2. Entrada de datos → Movimiento hacia atrás
3. Entrada de datos → Comer pieza

Salidas

1. Movimiento normal:

El movimiento horizontal, funciona bien. El vertical y el diagonal también funcionan bien.

2. Movimiento hacia atrás

El movimiento hacia atrás también funciona en todas las direcciones bien.

3. Comer pieza.

El movimiento de comer pieza, come sin importar la dirección a la que se este moviendo.

Numero	5	Tipo	Caja negra
Componente	Entrada de opciones		
Descripción	Análisis del movimiento del caballo		

Versión	Fecha	Autor	Comentarios
Ajedrez Mario	09/04/2022	David Espinosa	Se ha encontrado un error muy importante dado que impide opciones del movimiento del caballo. Este error también afecta a la hora de comer de la pieza.

Entradas

1. Entrada de datos → Movimiento en forma de L
2. Entrada de datos → Movimiento saltando piezas
3. Entrada de datos → Comer pieza

Salidas

1. Movimiento normal:

No funciona del todo correctamente pues fallan algunas de los posibles movimientos del caballo.

2. Movimiento saltando piezas:

Tiene los mismos fallos que en el apartado anterior. El movimiento que falla es el siguiente:

		DESTINO
ORIGEN		

También falla el mismo movimiento, pero hacia la otra dirección.

3. Comer pieza.

Se observa el mismo fallo.

Numero	6	Tipo	Caja negra
Componente	Entrada de opciones		
Descripción	Análisis del movimiento del Rey		

Versión	Fecha	Autor	Comentarios
Ajedrez Mario	09/04/2022	David Espinosa	El movimiento y el comer pieza es perfecto. Es idéntico al de la Reina, pero de 1 en 1.

Entradas

1. Entrada de datos → Movimiento hacia delante
2. Entrada de datos → Movimiento hacia detrás
3. Entrada de datos → Comer pieza

Salidas

1. Movimiento normal:

El movimiento vertical, horizontal, y diagonal es perfecto.

2. Movimiento hacia detrás:

Al igual que el movimiento normal hacia delante.

3. Comer pieza:

Come en todas las direcciones posibles.

Numero	7	Tipo	Caja negra
Componente	Entrada de opciones		
Descripción	Análisis del movimiento del caballo		

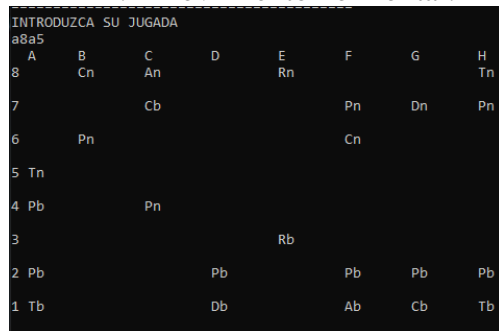
Versión	Fecha	Autor	Comentarios
Ajedrez Mario	09/04/2022	David Espinosa	Funciona a la perfección. Se mueve bien horizontalmente y verticalmente, también come piezas de forma correcta.

Entradas

1. Entrada de datos → Movimiento horizontal
2. Entrada de datos → Movimiento vertical
3. Entrada de datos → Comer pieza

Salidas

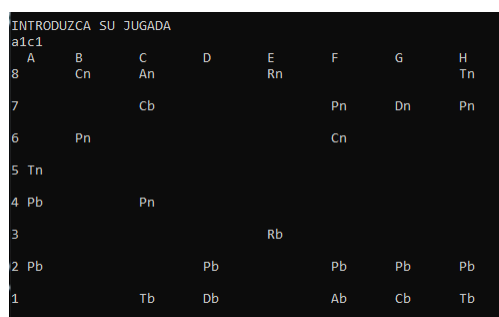
1. Movimiento horizontal:



Chessboard screenshot showing a horizontal move of a knight from B8 to D8. The board is in a standard 8x8 layout with files A-H and ranks 1-8. The knight is currently on D8. The text 'INTRODUZCA SU JUGADA' and 'a8a5' are visible in the top left corner.

El movimiento se hace sin ningún problema

2. Movimiento vertical:



Chessboard screenshot showing a vertical move of a knight from B8 to B1. The board is in a standard 8x8 layout with files A-H and ranks 1-8. The knight is currently on B1. The text 'INTRODUZCA SU JUGADA' and 'a1c1' are visible in the top left corner.

El movimiento se hace sin ningún problema

3. Comer pieza

El movimiento de comer pieza funciona bien tanto horizontal como vertical

Numero	8	Tipo	Caja negra
Componente	Entrada de opciones		
Descripción	Análisis de si hay piezas entre origen y destino		
Versión	Fecha	Autor	Comentarios
Ajedrez Mario	09/04/2022	David Espinosa	Funciona como debería, la única pieza que realiza el salto de piezas durante su recorrido es el caballo.

Entradas

1. Entrada de datos → Movimiento vertical
2. Entrada de datos → Movimiento horizontal
3. Entrada de datos → Movimiento diagonal.

Salidas

1. Movimiento vertical:

```
=====
INTRODUZCA SU JUGADA
d1d3
INTRODUZCA SU JUGADA
_
```

No te deja saltar piezas de forma vertical

2. Movimiento horizontal:

```
=====
INTRODUZCA SU JUGADA
g7e7
INTRODUZCA SU JUGADA
```

No te deja meter la jugada de forma horizontal.

3. Movimiento diagonal:

```
=====
INTRODUZCA SU JUGADA
g7e4
INTRODUZCA SU JUGADA
```

No te deja meter la jugada de forma diagonal

Numero	9	Tipo	Caja negra
Componente	Entrada de opciones		
Descripción	Análisis de final del juego al comer el rey.		

Versión	Fecha	Autor	Comentarios
Ajedrez Mario			No esta implementado.
	09/04/2022	David Espinosa	

Entradas

1. Entrada de datos → Comer a uno de los reyes

Salidas

1. Comer a uno de los reyes:

```

INTRODUZCA SU JUGADA
e4e2
  A  B  C  D  E  F  G  H
8 Pb Cn An  E Rn  F  H Tn
7  Cb  Pn Dn Pn
6  Cn
5
4
3
2  Pb Tn Pb Pb Pb
1 Db  Ab Cb Tb

=====
          TURNO BLANCAS
=====
INTRODUZCA SU JUGADA

```

El rey es comido, pero la partida continua, eso esta mal.
La partida debería de terminar.

Numero	9	Tipo	Caja negra
Componente	Entrada de opciones		
Descripción	Análisis de Promocion del peon		

Versión	Fecha	Autor	Comentarios
			No esta implementado
Ajedrez Mario	09/04/2022	David Espinosa	

Entradas

1. Entrada de datos → Peon en el final del tablero enemigo.

Salidas

1. Peon en el final del tablero enemigo:

INTRODUZCA SU JUGADA

```

a7a8
  A   B   C   D   E   F   G   H
8 Pb  Cn  An          Rn          Tn
7          Cb          Pn  Dn  Pn
6          Cn
5
4          Tn
3          Rb
2  Pn          Pb          Pb  Pb  Pb
1          Db          Ab  Cb  Tb
=====

```

Al llegar el peon al final del tablero enemigo debería de transformarse en reina o dama. Pero parece que no esta implementado ya que no se transforma y sigue siendo “Pb” en vez de “Db”.