

N°	Descripción	Salida esperada	Salida obtenida
1	El jugador gana formando una fila horizontal inferior.	Mensaje: "Ganador: Xs" o "Ganador: Os".	Fin del juego! +---+---+ O O +---+---+ X O +---+---+ X X X +---+---+ Ganador: Xs
2	La IA gana formando una columna vertical izquierda.	Mensaje: "Ganador: Xs" o "Ganador: Os". .	Fin del juego! +---+---+ X +---+---+ X O O +---+---+ X X O +---+---+ Ganador: Xs
3	Se llena el tablero sin ganadores.	Mensaje: "Empate".	Fin del juego! +---+---+ X O X +---+---+ O O X +---+---+ X X O +---+---+ Empate
4	El jugador ingresa una opción inválida en el menú principal.	Mensaje de error: "La opción ingresada no es válida".	1) Jugar 2) Ver ranking de equipo 3) Salir Seleccione una opcion: 4 La opcion ingresada no es valida 1) Jugar 2) Ver ranking de equipo 3) Salir Seleccione una opcion:
5	El jugador elige una casilla ya ocupada.	El turno no cambia, vuelve a pedir casilla (la limpieza del sistema vuelve a dejar todo como estaba).	Turno de Pedro +---+---+ +---+---+ O 7 8 9 +---+---+ +---+---+ 4 5 6 +---+---+ +---+---+ X X 1 2 3 +---+---+ +---+---+ Seleccione un casillero:
6	El jugador inicia el juego y se le asigna una ficha aleatoria.	Se le anuncia al jugador que debe presionar "Enter".	1) Jugar 2) Ver ranking de equipo 3) Salir Seleccione una opcion: 1 Cuantos jugadores van a jugar? 1 Nombre del jugador 1: Pedro Orden de los jugadores: - Pedro Que el jugador "Pedro" se prepare para la partida 1/2. Presione [Enter] cuando este listo... _

7	El jugador elige casilla 7.	Ficha se coloca en la esquina superior izquierda.	<p>Turno de Pedro</p> <pre> +---+---+ +---+---+ X 7 8 9 +---+---+ +---+---+ O 4 5 6 +---+---+ +---+---+ 1 2 3 +---+---+ +---+---+ Seleccione un casillero: </pre>
8	Se ejecuta la opción 2 del menú para ver el ranking.	Aparece el ranking con nombres de jugadores y su puntaje obtenido.	<pre> 1) Jugar 2) Ver ranking de equipo 3) Salir Seleccione una opcion: 2 ===== RANKING DE EQUIPO ===== Fabio: 5 puntos Antonio: 4 puntos </pre>
9	Se ejecuta la opción 3 del menú para finalizar el programa.	El programa finaliza.	<pre> 1) Jugar 2) Ver ranking de equipo 3) Salir Seleccione una opcion: 3 [DEBUG] Programa finalizado correctamente. Process returned 0 (0x0) execution time : 1.068 s Press any key to continue. </pre>
10	Se ingresa un nombre inválido para el jugador.	Mensaje: "El nombre solo puede estar compuesto por caracteres alfanumericos y espacios en blanco". Pide nombre de nuevo.	<pre> 1) Jugar 2) Ver ranking de equipo 3) Salir Seleccione una opcion: 1 Cuantos jugadores van a jugar? Rober_ Nombre del jugador 1: El nombre solo puede estar compuesto por caracteres alfanumericos y espacios en blanco. Nombre del jugador 1: _ </pre>