3. Diseño de Pruebas Unitarias y Diagrama de clases de Pruebas Unitarias

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Clase** | **Escenario** |
| setupScenary1 | PacmanTest | 4 Pacman creados con:  startX : 39 - 62 – 87 - 129  startY : 39 – 74 – 91 - 142  radiusX : 25  radiusY: 25  startAngle : 45  lenght : 90 |
| setupScenary2 | PacmanTest | *vacío* |
| setupScenary1 | ScoreTest | *vacío* |
| setupScenary1 | ScoreTest | Score creado con:  name : “Pepito”  level : “level 0”  score : 5 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Permite que los pacmans se muevan de forma correcta | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Pacman | move() | setuScenary1 | max = 250 | Los 4 pacman se mueven correctamente |
| Pacman | move() | setuScenary2 | max = 250 | No existen pacman para mover |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Permite verificar que no se puede mostrar un MagicSquare de lados par | | | | | | | | |
| **Clase** | **Método** | | **Escenario** | | **Valores de Entrada** | | **Resultado** | |
| Score | | saveScore() | | setuScenary1 | |  | | No hay puntajes para guardar | |
| Score | | saveScore() | | setuScenary2 | |  | | El puntaje de Pepito ha sido guardado | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Permite verificar que no se puede mostrar un MagicSquare de lados par | | | | | | | | |
| **Clase** | **Método** | | **Escenario** | | **Valores de Entrada** | | **Resultado** | |
| Score | | showScore() | | setuScenary1 | |  | | No existen puntajes guardados para mostrar | |
| Score | | showScore() | | setuScenary1 | |  | | Hall Of Fame   1. Pepito – 5 pts. | |

1. Requerimientos

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | **R. # 1. Generar los 3 niveles de juego** |
| **Resumen** | Permite crear un nuevo juego según el nivel indicado |
| **Entradas** | |
|  | |
| **Resultados** | |
| Nivel generado correctamente | |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | **R. # 2. Guardar puntajes** |
| **Resumen** | Permite guardar los puntajes de los jugadores que completen el nivel |
| **Entradas** | |
| Nombre del jugador, Puntaje, Nivel jugado | |
| **Resultados** | |
| Usuario Guardado | |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | **R. # 3. Mostrar puntajes** |
| **Resumen** | Permite mostrar los puntajes que han sido guardados |
| **Entradas** | |
|  | |
| **Resultados** | |
| Lista de los 10 mejores puntajes guardados | |

1. Diagrama de Clases Modelo e Interfaz

