

Universidad Simón Bolívar

Departamento de Computación y Tecnología de la Información

CI-2691- Laboratorio de algoritmos I

**PruebasLab7**

Para cada uno de los subprogramas planteados por el equipo en la entrega 1 del proyecto, planifique las pruebas a realizar durante la implementación de esos subprogramas:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre del Subprograma | Escenario de Prueba | Resultado Esperado |
| valida | Se introduce la fila y columna a jugar | Si la fila y columna es válida(rango correcto, espacio vacío y no vacío el espacio inmediato inferior), la función devuelve True. En CUALQUIER OTRO CASO, devuelve False. |
| jugadaUser | Turno del jugador: Se le solicita al usuario la fila y columna a jugar | Si la fila y columna es válida (se evalúa True el subprograma valida ), se visualiza el resultado en la interfaz gráfica. Si no, se le da otra oportunidad. |
| resultados | En Menu | Si el usuario se encuentra en el menú se le muestra el tablero con las victorias obtenidas por él(4 en Raya), la máquina (4 en Raya o se rinde el usuario) y los empates(cuando se llena el tablero y ninguno hace 4 en raya) |
| victoria  (Esta llama a 4 subprogramas más que se encargan de cada tipo de línea, todas funcionan igual) | Se introduce la fila y columna a jugar | En alguna parte del tablero se ha logrado un 4 en Raya(vertical,diagonal principal, diagonal secundaria u horizontal), se cambia el valor de las variables ganador y jugando. En caso contrario, no se hace ningún cambio |
| IA | Turno de la Máquina | Determina y ejecuta la mejor proxima jugada en base a la anterior. Casos Borde: Primera Jugada (Predefinida) y Ficha anterior rodeada(Ejecuta la primera valida que encuentre) |

**Jose Barrera 15-10123**