Casos de Prueba - P	royecto Drácula											
ld Descripción		Estado										
1 Botón de ayuda	Ingresar a la ventana de ayuda al oprimir el botón de ayuda (Main Window)	Certificado										
2 Funcionalidad de cronometro	Cronometro lleva la cuenta del tiempo de juego en forma adecuada	Certificado										
Reinicio del cronometro	El cronometro se reinicia luego de cada partida	Certificado										
	Al final de cada ronda se contabilizan los puntos totales y se verifica el ganador	Con errores										
5 Interfaz gráfica amigable con el usuario	Una interfaz la cuál sea ejecutada de forma sencilla y no presente problemas durante la ejecución	Pendiente										
Nombres de jugadores	Tomar el nombre de los dos jugadores y diferenciarlos a lo largo del juego	Con errores										
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Certificado								-		
	A la hora que se usa una carta sale del naipe de juego y no se usa más	Certificado										
40	Se elige al azar dos cartas del mazo	Certificado								-		
1.1		Certificado										
40	Gana el que saca una carta roja si los colores son diferentes Gana el que saca la carta corazón con mayor valor	Certificado										
40	Gana el que saca la carta corazon con mayor valor Gana el que saca la carta rombo con mayor valor	Certificado										
Determinar el primero en jugar(rombos) 14 Determinar el primero en jugar(rombo y corazón)	Gana el que saca la carta rombo con mayor valor Gana el que saca la carta corazón	Certificado										
45	Gana el que saca la carta corazón El ganador de cada ronda recibe de bono la diferencia entre las dos puntuaciones	Certificado Pendiente										
4.0	El ganador de cada ronda recibe de bono la diferencia entre las dos puntuaciones Al final de cada ronda se contabiliza los puntos de cada jugador y se acumulan	Pendiente										
17 Determinar los caminos de los jugadores	Al final de cada ronda se contabiliza los puntos de cada jugador y se acumulan Se cumple la selección adecuada del camino por parte del primero en jugar	Pendiente										
18 Repartición de cartas	Las cartas se reparten de forma adecuada a cada jugador en cada ronda(cuatro cada uno)	Certificado										
19 Cambio de turno de J1 a J2	Ocultar las cartas del J1 y mostrar las del J2 luego de cada movimiento de J1	Certificado										
20 Cambio de turno de J2 a J1		Certificado										
0.4		Pendiente										
22 Función del joker(vampire) en el juego	Absorbe los puntajes de la fila y la columna en la que se encuentra	Pendiente										
23 Navegabilidad entre las pantallas		Con errores										
24 La carta central en cada ronda	Es colocada en cada ronda en el centro de la matriz 3x3	Pendiente										
25 Colocación de las cartas(posición)		Pendiente										
26 Bonificación al valor nominal de cada ronda(mismo palo *2)	Puntuación doble si contiene dos cartas del mismo palo	Pendiente										
27 Bonificación al valor nominal de cada ronda(mismo color *3)	Puntuación triple si contiene tres del mismo color	Pendiente										
Bonificación al valor nominal de cada ronda(mismo palo *5)	Puntuación quíntuple si contiene tres del mismo palo	Pendiente										
29 Finalizar ronda	Al terminada cada ronda, el jugador de turno recoge el cuadrado y se saca la carta central	Pendiente										
	Se debe poner la carta ya agregada en el campo de juego como bloqueada para no poderse usar más	Certificado										
	Las puntuaciones del jugador con rey sólo cuentan en la dirección vertical	Pendiente										
Mazo de cartas	Implementación sin problemas mediante el uso de una Lista	Certificado										
Funcionalidad del botón de instrucciones(ventana inicial)	Retornar a la ventana de instruciones del juego	Pendiente										
0.5	Se muestra en la ventana el camino que debe tomar el jugador perdedor	Certificado			-							
55 Funcionalidad del botón home(ventana del juego)	Retornar a la ventana principal del juego	Pendiente										
07	Se actualiza la ventana principal del juego en cada ronda	Pendiente										
0.0	Se colocan las cartas en el lugar asignado por el usuario	Pendiente								-		
38 Valor de las cartas del A hasta J 39 Muestra los nombres de los jucadores al elegir carta	Las cartas estan asociadas de forma correcta con su valor respectivo	Pendiente								-		
40	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,											
4.1	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Certificado										
40		Certificado										
40	No avanzar de ventana si el jugador no ha selecionado el camino a tomar	Pendiente										
4.4	Se muestra el resultado total del jugador en camino horizontal	Pendiente										
A C	Se muestra el resultado total del jugador en camino vertical	Pendiente										
46	Las cartas del jugador se movilizan a la cuadricula central adecuadamente	Pendiente										
47	Las cartas del jugador se movilizan a la cuadricula central adecuadamente	Pendiente										
No permite continuar si no se ha escogido quien juega primero 48 Cartas en la ventana de eleción de primero en jugar	Hasta no encontrar el jugador que jugará primero no se podrá continuar Se muestran las cartas a comparar en la ventana	Certificado									$\overline{}$	
40	·	Certificado										
<u> </u>	El juego es finalizado y se cierra la ventana principal	Certificado										
oeriai jaego(remaina micro)	a. ,g	Jeruncauo										