

PLANTILLAS

Configuración de los Escenarios

Nombre	Clase	Escenario
SetupScenariy1	Snake	Un objeto de la clase Snake firstPosition=2,lastPosition=12,id="s", player= null
SetupScenariy2	Snake	Un objeto de la clase Snake firstPosition=5,lastPosition=20,id="i", player= null
SetupScenariy1	Ladder	Un objeto de la clase Ladder firstPosition=4,lastPosition=19,id="l", player= null
SetupScenariy2	Ladder	Un objeto de la clase Ladder firstPosition=6,lastPosition=15,id="i", player= null

Diseño de Casos de Prueba

Objetivo de la Prueba: Verificar que una Snake y una Ladder se creen correctamente, y que cumplan sus funciones de bajar o subir a un jugador a la casilla correspondiente.				
Clase	Método	Escenario	Valores de Entrada	Resultado
Snake	createSnakeTest	SetupScenariy1	firstPosition=2,lastPosition=12,id="s", player= null	la primera parte de la serpiente está en la segunda posición y la ultima en número 12, su id es "s" y no tiene un jugador
Snake	downForTheSnake	SetupScenariy2	firstPosition=5,lastPosition=20,id="i", player= null	El jugador que bajo por la snake se encuentra en la posición 5
Ladder	createLadder	SetupScenariy1	firstPosition=4,lastPosition=19,id="l", player= null	la primera parte de la escalera está en la cuarta posición y la ultima en número 19, su id es "l" y no tiene un jugador
Ladder	upForTheLadder	SetupScenariy2	firstPosition=6,lastPosition=15,id="i", player= null	El jugador subio por la Ladder, se encuentra en la posición 19