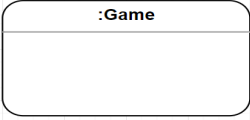
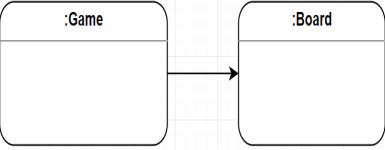


### Configuración de los Escenarios

Nombre	Clase	Escenario
setupScenario1	GameTest	 <pre> classDiagram     class Game     </pre>
setupScenario2	GameTest	 <pre> classDiagram     class Game     class Board     Game --&gt; Board     </pre>
setupScenario3	DiceTest	vacío

### Diseño de Casos de Prueba

Objetivo de la Prueba: Validar la correcta creación del tablero.				
Clase	Método	Escenario	Valores de Entrada	Resultado
Game	startingGame	setupScenario1	n = 3 m = 4 s = 2 e = 3 players[] = {"\$", "%", "&"}	Se ha creado un nuevo tablero exitosamente. El tablero tiene un tamaño de nxm donde el primero es 1 y el último es nxm.

Objetivo de la Prueba: Validar que no haya ninguna cabeza de serpiente en el nodo nxm.				
Clase	Método	Escenario	Valores de Entrada	Resultado
Game	getLast	setupScenario2		false No hay ninguna cabeza de serpiente en el nodo nxm.

Objetivo de la Prueba: Validar que no haya ningún inicio de escalera en el nodo 1.				
Clase	Método	Escenario	Valores de Entrada	Resultado
Game	getFirst	setupScenario2		false No hay ningún inicio de escalera en el nodo 1.

**Objetivo de la Prueba:** Validar que la suma de las serpientes y escaleras no sea mayor a nxm.

Clase	Método	Escenario	Valores de Entrada	Resultado
Game	startingGame	setupScenary1	n = 4 m = 4 s = 5 e = 4 players[] = {"\$", "%", "&"}	throw SLoutBoundsException La suma de serpientes y escaleras no es mayor a nxm.

**Objetivo de la Prueba:** Validar que no se pueda registrar jugadores con numeros

Clase	Método	Escenario	Valores de Entrada	Resultado
Game	noNumbers	setupScenary1	Un arreglo con los jugadores y el tamaño del arreglo menos 1	throw NoNumbersException Los valores de los jugadores no pueden ser numeros

**Objetivo de la Prueba:** Validar que hayan mínimo 2 jugadores para iniciar el juego

Clase	Método	Escenario	Valores de Entrada	Resultado
Game	numberPlayers	setupScenary1	Un arreglo con los jugadores	throw InsufficientPlayersForPlayingException la cantidad de símbolos ingresados debe ser mayor o igual a 2

**Objetivo de la Prueba:** Validar que no hayan más de 9 jugadores

Clase	Método	Escenario	Valores de Entrada	Resultado
Game	numberPlayers	setupScenary1	Un arreglo con los jugadores y dos enteros con el tamaño del arreglo-1	throw MoreThanNinePlayersException la cantidad de símbolos ingresados debe ser menor o igual a 9

**Objetivo de la Prueba:** Validar que no se repitan los simbolos

Clase	Método	Escenario	Valores de Entrada	Resultado
Game	noEqualPlayer	setupScenary1	Un arreglo con los jugadores	throw NoEqualPlayersException los símbolos ingresados para los jugadores no pueden estar repetidos

<b>Objetivo de la Prueba:</b> Validar que los simbolos ingresados sean los que se especifican				
Clase	Método	Escenario	Valores de Entrada	Resultado
Game	signs	setupScen ary1	Un arreglo con los jugadores y el tamaño del arreglo menos 1	throw signsExeption los símbolos ingresados para los jugadores deben ser los que se especifican en el enunciado

<b>Objetivo de la Prueba:</b> Validar que el valor que saque el dado sea un número aleatorio entre minimo y maximo.				
Clase	Método	Escenario	Valores de Entrada	Resultado
Game	roll	setupScen ary3	minimum = 1 maximum = 6	número entre 1 y 6 (contando ambos) El número aleatorio está entre el mínimo y el máximo.