

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Casilla	esMina();	El escenario inicializa una casilla con una mina, retorna true si la casilla tiene una mina	Ninguno	True porque si hay una mina en la casilla
Casilla	esMina();	El escenario inicializa una casilla libre, retorna false si la casilla no tiene una mina	Ninguno	False porque no hay una mina en la casilla

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Casilla	mostrarValorCasilla();	En el escenario, la casilla no es seleccionada, por lo tanto, el valor que tiene es "-" y debe retornar como resultado "-"	Ninguno	True si el obtenido esperado es "-"
Casilla	mostrarValorCasilla();	El escenario consistirá en que el programa definirá a una casilla con que es una casilla con mina por lo cual el valor que debería tener internamente es "*"	Ninguno	True si el valor esperado es "*"

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Casilla	destapar();	El escenario inicializa cierta casilla como libre, al destapar una casilla el método retorna un true	N/A	Retorna variable true porque abrió la casilla
Casilla	destapar();	El escenario inicializa cierta casilla como libre y le asigna una mina, al destapar una casilla el método retorna un true	N/A	Retorna variable true porque abrió la casilla

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Casilla	darSeleccionada();	El escenario inicializa una casilla como libre, este método retorna un true si la casilla ha sido destapada	N/A	True, la casilla ha sido abierta
Casilla	darSeleccionada();	El escenario inicializa una casilla como libre, este método retorna un true si la casilla ha sido destapada	N/A	False, la casilla no ha sido abierta

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Casillas	darValor();	En este escenario se inicializa una casilla como libre, una casilla libre al inicializarla toma como valor -1, por tanto, el valor que debe retornar es -1	N/A	-1 valor de las casillas libres recién inicializadas
Casillas	darValor();	En este escenario se inicializa una casilla libre y se le asigna a esa casilla una mina, una casilla con una mina tiene como valor "*" y debe retornar "*" al pedir el valor de la casilla	N/A	"*" Valor de una casilla cuando tiene una mina

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Buscaminas	inicializarMinas();	En el escenario se pueden generar buscaminas de dificultad principiante, cada buscaminas genera minas aleatorias, por lo cual ningún buscaminas tendrá la misma ubicación de minas que el otro	Dificultad	Los buscaminas no son iguales
Buscaminas	inicializarMinas();	En el escenario se pueden generar buscaminas de dificultad Intermedia, cada buscaminas genera minas aleatorias, por lo cual ningún buscaminas tendrá la misma ubicación de minas que el otro.	Dificultad	Los buscaminas no son iguales
Buscaminas	inicializarMinas();	En el escenario se pueden generar buscaminas de dificultad Experto, cada buscaminas genera minas aleatorias, por lo cual ningún buscaminas tendrá la misma ubicación de minas que el otro.	Dificultad	Los buscaminas no son iguales

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Buscaminas	inicializarCasillas LibresAntesDeDarles Valor();	En el escenario se pueden generar buscaminas de dificultad Principiante, las casillas que no son minas no son nulas y se espera esto como resultado	N/A	Las casillas que no son minas no son nulas
Buscaminas	inicializarCasillas LibresAntesDeDarles Valor();	En el escenario se pueden generar buscaminas de dificultad Intermedia, las casillas que no son minas no son nulas y se espera esto como resultado	N/A	Las casillas que no son minas no son nulas
Buscaminas	inicializarCasillas LibresAntesDeDarles Valor();	En el escenario se pueden generar buscaminas de dificultad Experto, las casillas que no son minas no son nulas y se espera esto como resultado	N/A	Las casillas que no son minas no son nulas
Buscaminas	cantidadDeMinas alrededor();	El escenario puede crear una matriz con una mina, si funciona correctamente deberá retornar que hay una mina cerca de la casilla especificada .	N/A	1 si hay una mina

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Buscaminas	cantidadDeMinasAlrededor();	Se crea un buscaminas de dificultad principiante y una nueva matriz de tamaño principiante	Ubicación de las minas: Fila 2 Columna 2 Casilla que se testeara: Fila 1 Columna 1	1, que corresponde al número de minas que están alrededor de la casilla que tome para testear
	cantidadDeMinasAlrededor();	Se crea un buscaminas de dificultad intermedio y una nueva matriz de tamaño intermedio	Ubicación de las minas: Fila 0 Columna 0 Fila 0 Columna 1 Fila 0 Columna 2 Casilla que se testeara: Fila 1 Columna 1	3, que corresponde al número de minas que están alrededor de la casilla que tome para testear
	cantidadDeMinasAlrededor();	Se crea un buscaminas de dificultad experto y una nueva matriz de tamaño experto	Ubicación de las minas: Fila 2 Columna 2 Fila 0 Columna 1 Fila 0 Columna 2 Casilla que se testeara: Fila 1 Columna 1	3, que corresponde al número de minas que están alrededor de la casilla que tome para testear

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Buscaminas	mostrarTablero();	Se crea un buscaminas de dificultad principiante y una nueva matriz de tamaño principiante, esta matriz es inicializada con todas sus casillas como libres	N/A	La matriz es igual a la matriz de la clase buscaminas principiante
Buscaminas	mostrarTablero();	Se crea un buscaminas de dificultad intermedio y una nueva matriz de tamaño intermedio, esta matriz es inicializada con todas sus casillas como libres	N/A	La matriz es igual a la matriz de la clase buscaminas Intermedio
Buscaminas	mostrarTablero();	Se crea un buscaminas de dificultad experto y una nueva matriz de tamaño experto, esta matriz es inicializada con todas sus casillas como libres	N/A	La matriz es igual a la matriz de la clase buscaminas Experto

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Buscaminas	resolver();	El escenario crea un buscaminas de dificultad principiante	N/A	Si ninguna casilla no está abierta retorna un true indicando que todas las casillas fueron abiertas
Buscaminas	resolver();	El escenario crea un buscaminas de dificultad intermedia	N/A	Si ninguna casilla no está abierta retorna un true indicando que todas las casillas fueron abiertas
Buscaminas	resolver();	El escenario crea un buscaminas de dificultad experto	N/A	Si ninguna casilla no está abierta retorna un true indicando que todas las casillas fueron abiertas

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Buscaminas	abrirCasilla();	El escenario crea un buscaminas de dificultad principiante	N/A	Si la casilla se abre retorna un true
Buscaminas	gano()	El escenario crea un buscaminas de dificultad principiante, y asigna la matriz de buscaminas a una variable de la escena, abre todas las casillas que no son minas, si gana retornara un true	N/A	True, el usuario gano
Buscaminas	gano()	El escenario crea un buscaminas de dificultad principiante, y asigna la matriz de buscaminas a una variable de la escena, abre todas las casillas que son minas, la prueba deberá retornar false porque no se gana cuando se abre una mina	N/A	False, el usuario perdió

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Buscaminas	darPista();	El escenario crea un buscaminas de dificultad principiante y un matriz 2 x 2 y se asigna una mina a una casilla de preferencia	Ubicación de las minas: Fila 0 Columna 1	La casilla abierta es la 1 1
Buscaminas	darPista();	El escenario crea un buscaminas de dificultad principiante y un matriz 2 x 2 y se asigna una mina a una casilla de preferencia, todas las casillas no son minas son abiertas	Ubicación de las minas: Fila 1 Columna 1 Casillas abiertas: Fila 0 Columna 1 Fila 1 Columna 0 Fila 0 Columna 0	Como todas las casillas que no son minas el resultado sería "No hay pistas para dar"

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Buscaminas	darPerdio();	Se crea un buscaminas de dificultad principiante	N/A	El método retorna el valor por defecto que es false del atributo "perdió" de la clase buscaminas
Buscaminas	setCasillas();	Se crea un buscaminas de dificultad principiante y una matriz 2 x 2 y se le asigna en la casilla 1, 1 una mina	Ubicación de las minas: Fila 1 Columna 1	1, pero en la matriz buscaminas que fue donde se sobrescribió la matriz hecha en la prueba