

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Juego	ordenarPorNombre(): void	Objeto 2	Ninguno	Verificara que el primer jugador sea el del nombre menor. Como "Cristina tamaya" es mayor que "Ana" entonces será false.
Juego	+ordenarPorPuntaje(): void	Objeto 1	20	Verificara que el primer jugador sea el de mayor puntaje, osea que el jugador que este en el primer índice sea el que tenga 20 de puntaje
Juego	+busquedaBinariaJugadorNombre(String a): int	Objeto 2	"Ronaldo"	Verificara que se lance la excepción NoExisteJugadorConNombre(), dado que no existe ningún jugador con ese nombre.
Juego	+busquedaBinariaPuntaje():	Objeto 3	100	Verificara que se lance la excepción NoExisteJugadorConPuntaje(), dado que no existe ningún jugador relacionado con ese puntaje.

Objeto 1

- Ordenado por puntaje

nombre: "Cristina tamaya" nivel = 0 puntaje = 20	nombre: "Juan David" nivel = 0 puntaje = 15	nombre: "Ana" nivel = 0 puntaje = 13	nombre: "Messi" nivel = 0 puntaje = 11
--	---	--	--

Objeto 2

- **Ordenado por nombre**

nombre: "Ana" nivel = 0 puntaje = 13	nombre: "Cristina tamaya" nivel = 0 puntaje = 20	nombre: "Juan David" nivel = 0 puntaje = 15	nombre: "Messi" nivel = 0 puntaje = 11
--	--	---	--

-

Objeto 3

- **Ordena por puntaje**

nombre: "Cristina tamaya" nivel = 0 puntaje = 20	nombre: "Juan David" nivel = 0 puntaje = 15	nombre: "Ana" nivel = 0 puntaje = 13	nombre: "Messi" nivel = 0 puntaje = 11
--	---	--	--