|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| OBJETIVO: probar si el método de ordenar por puntaje funciona | | | | |
| CLASE: Jugador | | METODO: testOdenarPorPuntaje() | | |
| CASO | DESCRIPCION DE LA PUEBA | ESCENARIO | VALORES DE ENTRADA | RESULTADOS |
| 1 | Si el puntaje de dos jugadores es igual | Escenario1() | J = “”, 20, 2  J1 = “”, 20, 2 | True |
| 2 | Si el jugador 1 tiene puntaje menor al jugador 2 | Escenario2() | J = “”, 10, 1  J1 = “”, 20, 2 | True |
| 3 | Si el jugador 1 tiene puntaje mayor al jugador 2 | Escenario3() |  | True |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| OBJETIVO: probar que los métodos dar retornen el valor esperado | | | | |
| CLASE: Jugador | | METODO: testGetNombre(), testGetPuntaje(), testGetNivel() | | |
| CASO | DESCRIPCION DE LA PUEBA | ESCENARIO | VALORES DE ENTRADA | RESULTADOS |
| 1 | Si el nombre del jugador es el correcto | Escenario4() | J = “neuer”, 30, 3 | True |
| 2 | Si el puntaje del jugador es igual al esperado | Escenario5() | J = “neuer”, 30, 3 | True |
| 3 | Si el nivel del jugador es igual al esperado | Escenario6() | J = “neuer”, 30, 3 | True |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| OBJETIVO: probar si el método de ordenar por nombre funciona | | | | |
| CLASE: OrdenarPorNombre | | METODO: compare | | |
| CASO | DESCRIPCION DE LA PUEBA | ESCENARIO | VALORES DE ENTRADA | RESULTADOS |
| 1 | Si el jugador 1 tiene nombre menor fonéticamente al del jugador 2 | Escenario1() | J = “marco”, 10, 1  J1 = “reus”, 20, 2 | True |
| 2 | Si el jugador 1 tiene nombre mayor fonéticamente al del jugador 2 | Escenario2() | J = “ronaldo”, 10, 1  J1 = “cristiano”, 20, 2 | True |
| 3 | Si el jugador 1 tiene nombre igual fonéticamente al del jugador 22 | Escenario3() | J = “iker”, 10, 1  J1 = “iker”, 20, 2 | True |