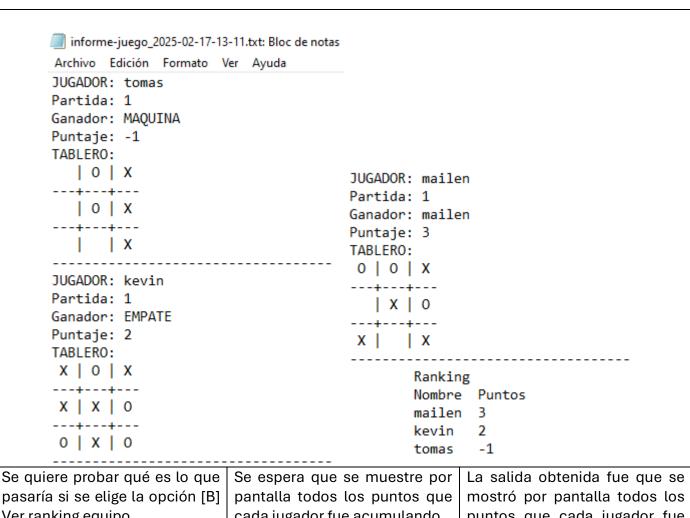
## Casos de Prueba

Descripción	Salida esperada	Salida Obtenida
Se quiere probar qué es lo que	Se espera que la máquina gane	
pasaría si la máquina tiene la	en la siguiente jugada.	máquina gano en la siguiente
oportunidad de ganar en la	on ta organomo jagada.	jugada.
siguiente jugada.		Jugudu
	El bot h	a jugado en la casilla (2, 3)
Jugador O, ingresa fila (1-3)	y columna (1-3): 1 2	Col Col Col
Col Col Col	Fila 1	1 2 3  0 X
1 2 3 Fila 1   O   X	r:1- 2	+
+	Fila 2	0   X
Fila 2   0	Fila 3	X
Fila 3   X	Jugador	X ha ganado
Se quiere probar qué es lo que		La salida obtenida fue que la
pasaría si la máquina no tiene la	bloquee la victoria del jugador.	máquina bloqueo la victoria del
oportunidad de ganar, pero si la		jugador.
de bloquear la victoria del		
jugador.		
Jugador X, ingresa fila (1-3)	y columna (1-3): 1 3 El bot	ha jugado en la casilla (3, 1)
Col Col Col		Col Col Col
1 2 3 Fila 1     X	Fila 1	1 2 3
+		X +
Fila 2   X	Fila 2	X
Fila 3     O	Fila 3	0   0
Se quiere probar qué es lo que	Se espera que cada jugador	La salida obtenida fue que cada
pasaría si se modifica la	juegue dos partidas contra la	·
cantidad de partidas por 2 del	máquina.	máquina.
archivo "config.txt".		
config.txt: Bloc de notas		
Archivo Edición Formato Ver Ayuda		
https://algoritmos-api.azurewebsites.net/api/TaCTi PILAR		
El bot ha jugado en la casilla (1, 2)		
Col Col Col		
1 2 3 Fila 1 0   0   0		
+		
Fila 2   X		
ES EL TURNO DE: lucas. Partida 1	de 2 Fila 3 X	(   X
Listo para jugar? ([1] SI, [0] n	o): 1 Jugador O	ha ganado

```
Jugador X, ingresa fila (1-3) y columna (1-3): 3
                                                      Col Col Col
                                               1 2 3
Fila 1 X | O |
                                               Fila 2 X | X | 0
ES EL TURNO DE: lucas. Partida 2 de 2
                                               Fila 3 X | | 0
Listo para jugar? ([1] SI, [0] no): 1
                                               Jugador X ha ganado
Se quiere probar qué es lo que
                              Se espera que aparezca por
                                                             La salida obtenida fue que
pasaría luego de finalizar el
                              pantalla el orden (aleatorio) en
                                                             apareció por pantalla el orden
ingreso de los jugadores.
                              el que jugaran los jugadores.
                                                             (aleatorio) en el que jugaran los
                                                             jugadores.
                                          INGRESO DE JUGADORES
                                Ingrese el nombre de los jugadores de su equipo.
                                        Para Finalizar ingrese [0].
                       ______
     Jugador 1: kevin
     Jugador 2: mailen
     Jugador 3: tomas
     Jugador 4: 0
                                      Orden aleatorio de jugadores:
              Jugador 1: tomas
              Jugador 2: kevin
              Jugador 3: mailen
             Presione una tecla para continuar . . .
                                                             La salida obtenida fue que la
Se quiere probar qué es lo que
                              Se espera que la máquina haga
pasaría si a la máquina le toca
                                                             máquina hizo la primera jugada.
                              la primera jugada.
la "X".
                                                             Col Col Col
                                                     Fila 1
                                                     Fila 2
                                                     Fila 3
                                                      El bot ha jugado en la casilla (1, 3)
 ES EL TURNO DE: tomas. Partida 1 de 1
                                                             Col Col Col
                                                              1 2 3
| X
                                                     Fila 1
 Listo para jugar? ([1] SI, [0] no): 1
                                                     Fila 2
  Sos el O. Empieza la IA.
                                                      Fila 3
Se quiere probar qué es lo que
                              Se espera que se genere un
                                                             La salida obtenida fue que el
pasaría una vez finalizadas las
                              archivo con un nombre que
                                                             archivo
                                                                                    generó
                                                                           se
partidas.
                              contenga la fecha y hora. El
                                                             correctamente.
                              archivo
                                       debe
                                               contener
```

detalle de las partidas.

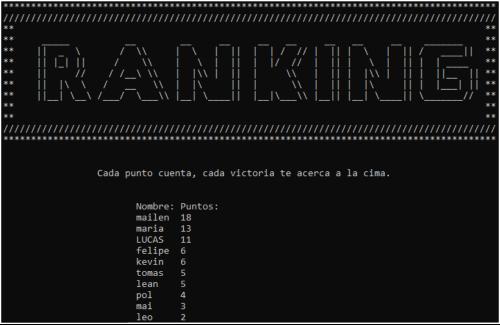


pasaría si se elige la opción [B] Ver ranking equipo

cada jugador fue acumulando.

puntos que cada jugador fue acumulando.

```
lija una opcion:
A]Jugar
B]Ver ranking equipo
```



Se quiere probar qué es lo que pasaría si se elige la opción [C] Salir.

espera que finalice programa.

La salida obtenida fue que el programa finalizo.

```
Elija una opcion:
[A]Jugar
[B]Ver ranking equipo
[C]Salir
C
Salir
Process returned 0 (0x0) execution time: 643.907 s
Press any key to continue.
```