

Casos de Prueba

Descripción	Salida esperada	Salida Obtenida
Se quiere probar qué es lo que pasaría si la máquina tiene la oportunidad de ganar en la siguiente jugada.	Se espera que la máquina gane en la siguiente jugada.	La salida obtenida fue que la máquina gano en la siguiente jugada.
<div><div>Jugador X, ingresa fila (1-3) y columna (1-3): 1 2</div><div><div>Col Col Col</div><div>1 2 3</div><div>Fila 1 X X </div><div>----</div><div>Fila 2 X O</div><div>----</div><div>Fila 3 O</div></div></div> <div><div>El bot ha jugado en la casilla (1, 3)</div><div><div>Col Col Col</div><div>1 2 3</div><div>Fila 1 X X O</div><div>----</div><div>Fila 2 X O</div><div>----</div><div>Fila 3 O</div></div><div>Jugador O ha ganado</div></div>		
Se quiere probar qué es lo que pasaría si la máquina no tiene la oportunidad de ganar, pero si la de bloquear la victoria del jugador.	Se espera que la máquina bloquee la victoria del jugador.	La salida obtenida fue que la máquina bloqueo la victoria del jugador.
<div><div>Jugador X, ingresa fila (1-3) y columna (1-3): 1 1</div><div><div>Col Col Col</div><div>1 2 3</div><div>Fila 1 X </div><div>----</div><div>Fila 2 X O</div><div>----</div><div>Fila 3 </div></div></div> <div><div>El bot ha jugado en la casilla (3, 3)</div><div><div>Col Col Col</div><div>1 2 3</div><div>Fila 1 X </div><div>----</div><div>Fila 2 X O</div><div>----</div><div>Fila 3 O</div></div></div>		
Se quiere probar qué es lo que pasaría si se modifica la cantidad de partidas por 2 del archivo “config.txt”.	Se espera que cada jugador juegue dos partidas contra la máquina.	La salida obtenida fue que cada jugador jugó 2 partidas contra la máquina.

Turno de: lucas. Partida 1 de 2
Listo para jugar? ([1] SI, [0] no):

```

Col Col Col
  1  2  3
Fila 1  0 | X | 0
-----+-----
Fila 2  0 | X | X
-----+-----
Fila 3  X | 0 | X
Empate. El juego ha terminado.
Puntaje de lucas es 2

```

Turno de: lucas. Partida 2 de 2
Listo para jugar? ([1] SI, [0] no):

```

Col Col Col
  1  2  3
Fila 1  0 | X | X
-----+-----
Fila 2  X | 0 | 0
-----+-----
Fila 3  0 | X | X
Empate. El juego ha terminado.
Puntaje de lucas es 4

```

Se quiere probar qué es lo que pasaría luego de finalizar el ingreso de los jugadores.

Se espera que aparezca por pantalla el orden (aleatorio) en el que jugaran los jugadores.

La salida obtenida fue que apareció por pantalla el orden (aleatorio) en el que jugaran los jugadores.

```

Ingrese los nombres de los jugadores o para terminar ingrese 0:
kevin
Ingrese los nombres de los jugadores o para terminar ingrese 0:
mailen
Ingrese los nombres de los jugadores o para terminar ingrese 0:
tomas
Ingrese los nombres de los jugadores o para terminar ingrese 0:
0

Orden aleatorio de jugadores:

-----

Jugador 1: tomas
Jugador 2: kevin
Jugador 3: mailen

```

Se quiere probar qué es lo que pasaría si a la máquina le toca la "X".

Se espera que la máquina haga la primera jugada.

La salida obtenida fue que la máquina hizo la primera jugada.

<pre>Turno de: lucas. Partida 1 de 2 Listo para jugar? ([1] SI, [0] no): 1 Sos el O, empieza la maquina ----- Presione una tecla para continuar . . .</pre>		<pre>Col Col Col 1 2 3 Fila 1 -----+----- Fila 2 -----+----- Fila 3 El bot ha jugado en la casilla (2, 2) Col Col Col 1 2 3 Fila 1 -----+----- Fila 2 X -----+----- Fila 3 </pre>
Se quiere probar qué es lo que pasaría una vez finalizadas las partidas.	Se espera que se genere un archivo con un nombre que contenga la fecha y hora. El archivo debe contener el detalle de las partidas.	La salida obtenida fue que el archivo se generó correctamente.

Archivo Edición Formato Ver Ayuda

JUGADOR: tomas

Partida: 1

Ganador: tomas

Puntaje: 3

TABLERO:

X | O | X

---+---+---

| X | O

---+---+---

O | | X

JUGADOR: tomas

Partida: 2

Ganador: tomas

Puntaje: 3

TABLERO:

X | O | X

---+---+---

O | X |

---+---+---

X | | O

JUGADOR: mailen

Partida: 1

Ganador: MAQUINA

Puntaje: -1

TABLERO:

X | X | X

---+---+---

X | O |

---+---+---

O | O |

JUGADOR: mailen

Partida: 2

Ganador: mailen

Puntaje: 3

TABLERO:

O | O | X

---+---+---

| X | O

---+---+---

X | | X

JUGADOR: kevin

Partida: 1

Ganador: EMPATE

Puntaje: 2

TABLERO:

O | O | X

---+---+---

X | X | O

---+---+---

O | X | X

JUGADOR: kevin

Partida: 2

Ganador: EMPATE

Puntaje: 2

TABLERO:

X | X | O

---+---+---

O | X | X

---+---+---

X | O | O

Ranking

Nombre Puntos

tomas 6

kevin 4

mailen 2

Se quiere probar qué es lo que pasaría si se elige la opción [B]
Ver ranking equipo

Se espera que se muestre por pantalla todos los puntos que cada jugador fue acumulando.

La salida obtenida fue que se mostró por pantalla todos los puntos que cada jugador fue acumulando.

	<pre>[A]Jugar [B]Ver ranking equipo [C]Salir B Ver ranking equipo - Ranking: Nombre: Puntos: tomas 6 LUCAS 6 kevin 4 lean 3 pol 3 mailen 2 mai -1</pre>	
Se quiere probar qué es lo que pasaría si se elige la opción [C] Salir.	Se espera que finalice el programa.	La salida obtenida fue que el programa finalizo.
	<pre>Eliga una opcion: [A]Jugar [B]Ver ranking equipo [C]Salir C Salir Process returned 0 (0x0) execution time : 103.283 s Press any key to continue.</pre>	