

## Pauta tarea 2

### Estructura.

```
public class InfinityGameTest {  
  
    private InfinityGame juego;  
  
    @Before  
    public void setUp() {  
        juego = new InfinityGame();  
    }  
  
    @After  
    public void tearDown() {  
        juego = null;  
    }  
  
}
```

### Testing.

#### Lanzamiento de dados.

```
@Test  
public void testLanzarDados() {  
    int resultado = this.juego.lanzarDados();  
  
    assertTrue(resultado >= 2 && resultado <= 12);  
}
```

#### Caída de un jugador en la casilla de Salud.

Se crea un caso de ejemplo en que hay un jugador, el cual posee 1 punto de salud. La prueba unitaria se cerciora de que su salud no sea menor a 0 luego de caer en la casilla salud.

```
@Test  
public void testCasillaSalud() {
```

```
int indiceJugador = 0;
int saludJugadores[] = {1};

this.juego.casillaSalud(indiceJugador, saludJugadores);

int saludResultante = saludJugadores[0];

assertTrue(saludResultante >= 0 && saludResultante <= 15);

}
```

## Caída de un jugador en la casilla de Portal.

De esta manera se comprueba que al caer en esta casilla, la posición del jugador luego de caer en una casilla portal, corresponde a otra casilla portal en el tablero.

```
@Test
public void testCasillaPortal() {

    int indiceJugador = 0;
    int posicionJugadores[] = {3};
    char tablero[] = {'i','b','p','b','d','b','d','p','b','f'};

    this.juego.casillaPortal(indiceJugador, tablero, posicionJugadores);

    char casillaEsperada = 'p';

    int posicionResultante = posicionJugadores[indiceJugador];

    char casillaResultante = tablero[posicionResultante];

    assertEquals(casillaEsperada, casillaResultante);

}
```