

Documentación para la descripción de baterías de pruebas

No. de prueba	Módulo/ Función	Objetivo	Precondiciones	Postcondiciones	Implementación
1	Player/Player_create	Prueba la función de creación de un jugador	Un numero de objetos como parámetro	Un puntero no nulo al jugador creado	test1_player_create
2	Player/Player_create	Prueba la función de creación de un jugador	Un numero de objetos erroneo como parámetro	Se obtiene un puntero NULL	test2_player_create
3	Player/Player_set_name	Prueba la función para establecer el nombre de un jugador	Nombre que establecer al jugador	La salida debe ser OK	test1_player_set_name
4	Player/Player_set_name	Prueba la función para establecer el nombre de un jugador	El jugador al que establecer el nombre es un puntero a NULL	La salida debe ser ERROR	test2_player_set_name
5	Player/Player_set_name	Prueba la función para establecer el nombre de un jugador	El jugador es un puntero no NULL, pero el nombre a establecer es NULL	La salida debe ser ERROR	test3_player_set_name
6	Player/Player_set_id	Prueba la función para establecer el id de un jugador	id que establecer al jugador	La salida debe ser OK	test1_player_set_id
7	Player/Player_set_id	Prueba la función para establecer el id de un jugador	id válido, pero jugador NULL	La salida debe ser ERROR	test2_player_set_id
8	Player/Player_set_space_id	Prueba la función para establecer el id del espacio de un jugador	id que establecer al jugador	La salida debe ser OK	test1_player_set_space_id

No. de prueba	Módulo/ Función	Objetivo	Precondiciones	Postcondiciones	Implementación
9	Player/Player_set_space_id	Prueba la función para establecer el id del espacio de un jugador	id válido, pero jugador NULL	La salida debe ser ERROR	test2_player_set_space_id
10	Player/Player_get_name	Prueba la función para obtener el nombre de un jugador	El jugador tiene un nombre establecido	La salida debe ser una comparación de cadenas igual a 0	test1_player_get_name
11	Player/Player_get_name	Prueba la función para obtener el nombre de un jugador	El jugador es NULL	La salida debe ser NULL	test2_player_get_name
12	Player/Player_get_id	Prueba la función para obtener el id de un jugador	El jugador tiene un id establecido	La salida debe ser id=1	test1_player_get_id
13	Player/Player_get_id	Prueba la función para obtener el id de un jugador	El jugador es NULL	La salida debe ser NO_ID	test2_player_get_id
14	Player/Player_get_space_id	Prueba la función para obtener el id de un espacio de un jugador	El jugador tiene un id establecido	La salida debe ser id=1	test1_player_get_space_id
15	Player/Player_get_space_id	Prueba la función para obtener el id de un espacio de un jugador	El jugador es NULL	La salida debe ser NO_ID	test2_player_get_space_id
16	Player/Player_drop_object	Prueba la función para dejar un objeto de un jugador	Jugador con un objeto	La salida debe ser OK	test1_player_drop_object
17	Player/Player_drop_object	Prueba la función para dejar un objeto de un jugador	Jugador con un objeto distinto al que se quiere dejar	La salida debe ser ERROR	test2_player_drop_object
18	Player/Player_pick_object	Prueba la función para coger un objeto	Jugador e id de un objeto	La salida debe ser OK	test1_player_pick_object

No. de prueba	Módulo/ Función	Objetivo	Precondiciones	Postcondiciones	Implementación
19	Player/Player_pick_object	Prueba la función para coger un objeto	Jugador NULL	La salida debe ser ERROR	test2_player_pick_object
20	Player/Player_has_object	Prueba la función para saber si un jugador tiene un objeto	Jugador con un objeto	La salida debe ser TRUE	test1_player_has_object
21	Player/Player_has_object	Prueba la función para saber si un jugador tiene un objeto	Jugador con un objeto distinto al que se pregunta	La salida debe ser FALSE	test2_player_has_object
22	Player/Player_player_bag_is_full	Prueba la función para saber si la mochila de un jugador está llena	Jugador con una mochila para más de un objeto	La salida debe ser FALSE	test1_player_bag_is_full
23	Player/Player_player_bag_is_full	Prueba la función para saber si la mochila de un jugador está llena	Jugador NULL	La salida debe ser TRUE	test2_player_bag_is_full