**Escenarios**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | Clase | Escenario |
| setupEscenary1 | MagicSTest | Vacío |
| setupEscenary2 | MagicSTest |  |

**Pruebas Unitarias**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Comprobar que el constructor de la clase PacMan funcione correctamente. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| PacMan | PacMan | setupScenary1 | radius = 50.0;  x = 100.0;  y = 100.0;  orientation = Direction.***RIGHT***;  stp = **false**; | Se crea un objeto de PacMan con las entradas correspondientes correctamente. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Comprobar que el método Get funcione correctamente. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| MagicS | getMagicS | setupScenary2 |  | El objeto que retorna el método es el correspondiente. El objeto retornado es el esperado. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Comprobar que el PacMan cambie de dirección correctamente al tocar un borde de la pantalla de juego. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| PacMan | movePacMan | setupScenary2 |  | Cuando el valor de la ubicación del PacMan en el eje x o en el eje y son iguales o superiores que la del Pane, el PacMan cambia a la dirección opuesta de la que venía. |