**Escenarios**

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

**Pruebas Unitarias**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Comprobar que el constructor del cuadrado mágico funcione correctamente. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| MagicS | MagicS | setupScenary1 | pMode = 3 | Se crea un objeto de MagicS con la entrada correspondiente 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 la matriz se crea y se llena de manera correcta, con los valores esperados. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| MagicS | fillSquare | setupScenary2 | pMode = 3  pLocation = TOP  pOrientation = NO | La matriz se crea y se llena correctamente usando los valores pasados por parámetro. Se crea una matriz de dimensiones 3x3 y los números del relleno corresponden a la dirección y ubicación. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Comprobar que la operación para saber la constante mágica retorne el valor esperado correctamente. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| MagicS | magicConstant | setupScenary1 | pMode = 3 | El resultado de la constante mágica es 15, el resultado es coherente con la operación y es el resultado esperado. |