

Id	Módulo	Información Ingresada	Resultado Esperado	Descripción
1	Menú	Al ejecutar el juego.	La ventana del menú debe desplegarse	Comprobamos el arranque del juego.
2	Menú	Click en cerrar juego	El juego debe terminar	Comprobamos que el botón cerrar funcione correctamente
3	Menú	Click en minimizar	El juego debe minimizarse	Comprobamos el botón minimizar funcione correctamente
4	Menú	Click en expandir	El juego debe expandirse	Comprobamos el botón maximizar funcione correctamente
5	Menú	Click en Modo de Juego Clásico	Debe ingresar en el modo de juego clásico	Comprobamos el funcionamiento del botón Clásico
6	Menú	Click en Modo LuckShot	Debe ingresar al modo de juego LuckShot	Comprobamos el funcionamiento del botón LuckShot
7	Selección de barcos	Click sobre algún barcos	Se debe seleccionar el barco indicado	Se evalúa que el usuario pueda elegir los barcos correctamente
8	Selección de barcos	Se eligen más barcos de lo esperado	Se debe obligar al usuario a elegir la cantidad estipulada	Se evalúa que el usuario pueda elegir los barcos correctamente
9	Selección de barcos	Se eligen menos barcos de lo esperado	Se debe obligar al usuario a elegir la cantidad estipulada	Se evalúa que el usuario pueda elegir los barcos correctamente
10	Selección de barcos	Se colocan barcos en diferentes posiciones dentro del tablero	Se debe poder colocar los barcos en las posiciones indicadas	Se evalúa que el usuario pueda ubicar los barcos correctamente
11	Selección de barcos	Se colocan barcos afuera del tablero	Se debe obligar al usuario a colocarlos dentro del tablero	Se evalúa que el usuario pueda ubicar los barcos correctamente
12	Selección de barcos	Se hace click en el botón "Girar"	El barco seleccionado debe girar	Se evalúa que el usuario pueda girar los barcos correctamente
13	Selección de barcos	Se hace click en el botón "Confirmar"	Se debe guardar los tipo de barcos, sus posiciones y orientaciones, en el tablero del jugador.	Se evalúa que el usuario pueda guardar su tablero correctamente
14	Selección de barcos	Se selecciona un barco con cierta posición y orientación, y se hace click en el botón "Cancelar"	Se borra el barco seleccionado	Se evalúa que el usuario pueda elegir los barcos correctamente
15	Selección de barcos	Se seleccionan más de 4 fragatas	No se debe permitir elegir más de 4 fragatas.	Se evalúa que el usuario pueda elegir los barcos correctamente
16	Selección de barcos	Se seleccionan menos de 4 fragatas	No se debe permitir elegir menos de 4 fragatas.	Se evalúa que el usuario pueda elegir los barcos correctamente
17	Selección de barcos	Se seleccionan más de 3 destructores	No se debe permitir elegir más de 3 destructores.	Se evalúa que el usuario pueda elegir los barcos correctamente.
18	Selección de barcos	Se seleccionan menos de 3 destructores	No se debe permitir elegir menos de 3 destructores.	Se evalúa que el usuario pueda elegir los barcos correctamente
19	Selección de barcos	Se seleccionan más de 2 submarinos	No se debe permitir elegir más de 2 submarinos.	Se evalúa que el usuario pueda ubicar los barcos correctamente.
20	Selección de barcos	Se seleccionan menos de 2 submarinos.	No se debe permitir elegir menos de 2 submarinos.	Se evalúa que el usuario pueda elegir los barcos correctamente
21	Selección de barcos	Se selecciona más de 1 acorazado.	No se debe permitir elegir más de 1 acorazado.	Se evalúa que el usuario pueda elegir los barcos correctamente.
22	Selección de barcos	Se selecciona menos de 1 acorazado.	No se debe permitir elegir menos de 1 acorazado.	Se evalúa que el usuario pueda elegir los barcos correctamente.
23	Selección de barcos	Se hace click en botón "Iniciar Partida"	Se debe abrir el menú de juego	Se evalúa que el usuario pueda elegir los barcos correctamente.
24	Menú de Juego	Se abre el menú de juego	Debe verse el tablero enemigo con las posiciones ocultas, la terminal y el tablero del propio usuario	Se evalúa el funcionamiento del menú de juego
25	Menú de Juego	La máquina realiza un disparo en una posición que contenga agua	En el tablero del propio jugador se debe marcar que el enemigo disparó en esa posición y cayó al agua	En el tablero del usuario se debe mostrar los disparos del enemigo

26	Menú de Juego	La máquina realiza un disparo en una posición que contenga agua	En la terminal debe mostrarse que la máquina disparo y cayó al agua	En la terminal debe indicarse el resultado de los disparos.
27	Menú de Juego	La máquina realiza un disparo en una posición que contenga un barco sin ser tocado	En el tablero del propio jugador se debe marcar que el enemigo disparó en esa posición y averió un barco	En el tablero del usuario se debe mostrar los disparos del enemigo
28	Menú de Juego	La máquina realiza un disparo en una posición que contenga un barco sin ser tocado	En la terminal debe mostrarse que la máquina disparo y averió a un barco	En la terminal debe indicarse el resultado de los disparos
29	Menú de Juego	La máquina realiza un disparo en una posición que contenga un barco que ya fue tocado pero aún no es hundido	En el tablero del propio jugador se debe marcar que el enemigo disparó en esa posición y le pegó a un barco ya averiado	En el tablero del usuario se debe mostrar los disparos del enemigo
30	Menú de Juego	La máquina realiza un disparo en una posición que contenga un barco que ya fue tocado pero aún no es hundido	En la terminal debe mostrarse que la máquina disparó y le pegó a un barco averiado	En la terminal debe indicarse el resultado de los disparos
31	Menú de Juego	La máquina realiza un disparo en una posición y hunde un barco	En el tablero del propio jugador se debe marcar que el enemigo disparó en esa posición y hundió un barco	En el tablero del usuario se debe mostrar los disparos del enemigo
32	Menú de Juego	La máquina realiza un disparo en una posición y hunde un barco	En la terminal debe mostrarse que la máquina disparó y hundió un barco	En la terminal debe indicarse el resultado de los disparos
33	Menú de Juego	El jugador hace click sobre una posición del tablero enemigo no disparada antes	Se descubre esa posición, se marca el resultado en el tablero, y además figura en la terminal	Lo que debe suceder cuando el usuario dispara
34	Menú de Juego	El jugador hace click sobre una posición ya disparada	No descubre esa posición, no aparece en la terminal, y no figura en el tablero enemigo	El tablero no debe validar una posición que antes fue disparada
35	Menú de Juego	El jugador hace click sobre una posición que contenga agua y no fue disparada antes	En el tablero del enemigo se debe marcar que el jugador disparó en esa posición y cayó al agua	En el tablero del enemigo se debe mostrar los disparos que realiza el jugador a su rival
36	Menú de Juego	El jugador hace click sobre una posición que contenga agua y no fue disparada antes	En la terminal debe mostrarse que el jugador disparó y cayó al agua.	En la terminal debe indicarse el resultado de los disparos
37	Menú de Juego	El jugador hace click sobre una posición que no fue dispara y contiene un barco que no fue antes averiado	En el tablero del enemigo se debe marcar que el jugador disparó en esa posición y averió un barco	En el tablero del enemigo se debe mostrar los disparos que realiza el jugador a su rival.
38	Menú de Juego	El jugador hace click sobre una posición que no fue dispara y contiene un barco que no fue antes averiado	En la terminal debe mostrarse que el jugador disparó y averió un barco.	En la terminal debe indicarse el resultado de los disparos.
39	Menú de Juego	El jugador realiza un disparo en una posición que contenga un barco que ya fue tocado pero aún no es hundido	En el tablero del enemigo se debe marcar que el jugador disparó en esa posición y le pegó a un barco ya averiado	En el tablero del enemigo se debe mostrar los disparos que realiza el jugador a su rival.
40	Menú de Juego	El jugador realiza un disparo en una posición que contenga un barco que ya fue tocado pero aún no es hundido	En la terminal debe mostrarse que el jugador disparó y le pegó a un barco averiado	En la terminal debe indicarse el resultado de los disparos.

41	Menú de Juego	El jugador realiza un disparo en una posición y hunde un barco	En el tablero del enemigo se debe marcar que el jugador disparó en esa posición y hundió un barco	En el tablero del enemigo se debe mostrar los disparos que realiza el jugador a su rival.
42	Menú de Juego	El jugador realiza un disparo en una posición y hunde un barco	En la terminal debe mostrarse que el jugador disparó y hundió un barco	En la terminal debe indicarse el resultado de los disparos.
43	Menú de Juego	Dispara el jugador y cae al agua	Se debe pintar una cruz en esa posición del tablero enemigo	Colores del tablero
44	Menú de Juego	Dispara el jugador y toca un barco no antes golpeado	Se pinta una llama roja en esa posición del tablero enemigo	Colores del tablero
45	Menú de Juego	Dispara el jugador y toca un barco ya antes golpeado pero no lo hunde	Se pinta una llama roja en esa posición del tablero enemigo	Colores del tablero
46	Menú de Juego	Dispara el jugador y hunde un barco	Se pinta el barco completamente en esa posición del tablero enemigo	Colores del tablero
47	Menú de Juego	Dispara la máquina y cae al agua	Se debe pintar una cruz en esa posición del tablero de jugador	Colores del tablero
48	Menú de Juego	Dispara la máquina y toca un barco no antes golpeado	Se pinta una llama roja en esa posición del tablero del jugador	Colores del tablero
49	Menú de Juego	Dispara la máquina y toca un barco ya antes golpeado pero no lo hunde	Se pinta una llama roja en esa posición del tablero del jugador	Colores del tablero
50	Menú de Juego	Dispara la máquina y hunde un barco	Se pinta el barco completamente en esa posición del tablero enemigo	Colores del tablero
51	Menú de Juego	El jugador hace click sobre una posición que no fue disparada mientras no es su turno	Aparece un cartel diciendo: "Espere su turno"	El jugador no puede disparar mientras sea el turno del otro jugador
52	Menú de Juego	Click sobre una posición que fue disparada mientras no es su turno	Aparece un cartel diciendo: "Espere su turno"	El jugador no puede disparar mientras sea el turno del otro jugador
53	Menú de Juego	La máquina dispara y no hundió todos los barcos del jugador, y su tablero también contiene barcos.	El juego debe continuar	Condición de la finalización del juego
54	Menú de Juego	El jugador dispara y no hundió todos los barcos del rival, y su tablero también contiene barcos.	El juego debe continuar	Condición de la finalización del juego
55	Menú de Juego	El jugador hace click en el botón "Rendirse"	Aparece un cartel preguntando: "¿Está seguro de abandonar la partida?" con dos botones más: "Si" y "No"	Verificación del funcionamiento del botón "Rendirse"
56	Menú de Juego	El jugador hace click en el botón "Rendirse", y aprieta "Si"	Le aparece el cartel "Derrota"	Verificación del funcionamiento del botón "Rendirse"
57	Menú de Juego	El jugador hace click en el botón "Rendirse", y luego aprieta "No"	La partida debe continuar con el curso normal	Verificación del funcionamiento del botón "Rendirse"
58	Menú de Juego/Terminal	La máquina realiza un disparo en el tablero de jugador	La terminal debe indicar que la máquina realizó un disparo, y cuál fue el resultado	La terminal debe informar sobre la situación de la partida.
59	Menú de Juego/Terminal	El jugador realiza un disparo en el tablero de rival (la máquina)	La terminal debe indicar que el jugador realizó un disparo, y cuál fue el resultado	La terminal debe informar sobre la situación de la partida.
60	Menú de Juego/Terminal	Cuando comienza la partida	Debe indicar que la partida acaba de comenzar	La terminal debe informar sobre la situación de la partida.
61	Menú de Juego/Terminal	Cuando termina la partida	Debe indicar que la partida finalizó, y quien gano	La terminal debe informar sobre la situación de la partida

62	Menú de Juego/Terminal	Cuando termina la partida y gana la máquina	La terminal debe decir que la partida finalizó y que ganó la máquina	La terminal debe informar sobre la situación de la partida
63	Menú de Juego/Terminal	Cuando termina la partida y gana el jugador	La terminal debe decir que la partida finalizó y que ganó el jugador	La terminal debe informar sobre la situación de la partida
64	Menú de Juego	La maquina se queda sin barcos	La partida debe finalizar, y aparecer el cartel "Victoria" para el jugador, y "Derrota" para la máquina	Finalización del juego
65	Menú de Juego	El jugador se queda sin barcos	La partida debe finalizar, y aparecer el cartel "Derrota" para el jugador, y "Victoria" para la máquina	Finalización del juego
66	Cartel Victoria	El jugador hace click en "Volver a jugar"	Es redireccionado a la selección de barcos, en el mismo modo de juego en que se encuentra	Verificación del los botones del cartel victoria
67	Cartel Victoria/Menú	El jugador hace click en "Menú Principal"	Es redireccionado al menú principal	Verificación de los botones del cartel victoria
68	Cartel Derrota	El jugador hace click en "Volver a jugar"	Es redireccionado a la selección de barcos, en el mismo modo de juego en que se encuentra	Verificación de los botones del cartel derrota
69	Cartel Derrota/Menú	El jugador hace click en "Menú Principal"	Es redireccionado al menú principal	Verificación de los botones del cartel derrota
70	Algoritmo Del Programa	La máquina dispara una vez por turno	La máquina debe disparar de manera aleatoria, y una vez por turno	Lógica de la máquina
71	Algoritmo Del Programa	La máquina le dispara a un barco que antes fue averiado	El disparo debe caer arriba, abajo, derecha o izquierda de esa posición. Debe disparar a las posiciones adyacentes de esa posición.	Lógica de la máquina
72	Algoritmo Del Programa	La máquina le dispara a un barco que tiene dos disparos anteriores como mínimo	El disparo debe caer en la misma dirección y orientación en la que está el barco. Debe poder determinar la dirección del barco en el tablero.	Lógica de la máquina
73	Menú de Juego LuckShot	El jugador se queda sin barcos	El juego debe terminar	Finalización del juego
74	Menú de Juego LuckShot	La máquina se queda sin barcos	El juego debe terminar	Finalización del juego
75	Menú de Juego LuckShot	Si el numero generador de aleatorios es par	El jugador dispara de manera normal	Tipo de disparos
76	Menú de Juego LuckShot	Si el numero generador de aleatorios es par	La máquina dispara de manera normal	Tipo de disparos
77	Menú de Juego LuckShot	Si el numero generador de aleatorios es impar y distinto de 11, 13 y 19	El jugador dispara una lluvia de cañones	Tipo de disparos
78	Menú de Juego LuckShot	Si el numero generador de aleatorios es impar y distinto de 11, 13 y 19	La máquina dispara una lluvia de cañones	Tipo de disparos
79	Menú de Juego LuckShot	Si el numero generador de aleatorios es 11 o 13	El jugador dispara con un avión furtivo	Tipo de disparos

80	Menú de Juego LuckShot	Si el numero generador de aleatorios es 11 o 14	La máquina dispara con un avión furtivo	Tipo de disparos
81	Menú de Juego LuckShot	Si el numero generador de aleatorios es 19	El jugador dispara una bomba	Tipo de disparos
82	Menú de Juego LuckShot	Si el numero generador de aleatorios es 19	La máquina dispara con una bomba	Tipo de disparos
83	Menú de Juego LuckShot	Se realiza un disparo de tipo bomba	Este debe ocupar un espacio de 3x3	Disparo Bomba
84	Menú de Juego LuckShot	Se realiza un disparo de tipo bomba y se selecciona una posicion	La posicion seleccionada es el centro del disparo	Disparo Bomba
85	Menú de Juego LuckShot	Se realiza un disparo de tipo bomba	Si el disparo se pasa del tablero, este ocupa menos casilleros	Disparo Bomba
86	Menú de Juego LuckShot	Se realiza el disparo avión furtivo	Este debe ocupar una región horizontal de 5 casilleros	Disparo Avión Furtivo
87	Menú de Juego LuckShot	Se realiza el disparo avión furtivo	El disparo se cuenta desde donde se hace click para la derecha	Disparo Avión Furtivo
88	Menú de Juego LuckShot	Se realiza el disparo avión furtivo	Si el disparo se pasa del tablero, este ocupa menos casilleros	Disparo Avión Furtivo
89	Menú de Juego LuckShot	Se realiza el disparo lluvia	El disparo lluvia debe ocupar 3 casilleros en total	Disparo Lluvia
90	Menú de Juego LuckShot	El jugador realiza el disparo lluvia	El usuario toca tres veces la pantalla y dispara en esas posiciones	Disparo Lluvia
91	Menú de Juego LuckShot	El enemigo realiza el disparo lluvia	El enemigo dispara tres veces de forma aleatoria	Disparo Lluvia
92	Menú de Juego LuckShot	El contador llega a cero	Se debe realizar un disparo al aire	Disparo al Aire
93	Menú de Juego LuckShot	Se realiza el disparo al aire	El contador se reinicia tomando un valor entre 1 y 6 de manera aleatoria	Disparo al Aire
94	Menú de Juego LuckShot	La máquina realiza el disparo al aire	La máquina le dispara al usuario, tiene un tiro extra	Disparo al Aire
95	Menú de Juego LuckShot	El jugador realiza el disparo al aire	El jugador le dispara a la máquina, tiene un tiro extra	Disparo al Aire