

Clase	Método	Escenario	Valores de entrada	Resultado
Ball	mover()	escenario1(): Se inicializa un objeto de tipo ball y se procede a ejecutar el método mover con unas coordenadas específicas	Ball pelota	Verdadero. Cuando la pelota toca uno de los extremos de la cancha de hockey, su dirección cambia a 1.
JuegoHockey	getListaPuntajes()	escenario1(): Se inicializa un objeto de tipo JuegoHockey y se procede a probar los métodos de esta clase	JuegoHockey juego	Verdadero. Este método devuelve un arrayList con los puntajes de cada uno de los jugadores que están en el árbol binario.
JuegoHockey	agregarJugador()	escenario1(): Se inicializa un objeto de tipo JuegoHockey y se procede a probar los métodos de esta clase	JuegoHockey juego	Verdadero. El número de jugadores del árbol aumento al agregar un nuevo jugador
JuegoHockey	buscarPotNombre()	escenario1(): Se inicializa un objeto de tipo JuegoHockey y se procede a probar los métodos de esta clase	JuegoHockey juego	Verdadero. El objeto de tipo jugador encontrado coincide en su nombre con el del jugador buscado
JuegoHockey	buscarJugador()	escenario1(): Se inicializa un objeto de tipo JuegoHockey y se procede a probar los métodos de esta clase. Luego se crea un nuevo jugador y se agrega a l árbol de jugadores	JuegoHockey juego Jugador nuevo	Fail. El puntaje que se intentaba buscar no corresponde al de ningún jugador en el árbol.
Partida	entroEnPorteria()	escenario1(): Se crea una instancia con la clase	a =790 b =260	Verdadero. AL encontrarse la pelota las

		Partida y crean dos coordenadas x e y.		coordenadas especificadas, el método encargado de mostrar si la pelota entro a la portería retorna true.
Partida	calcularPuntaje()	escenario1(): Se crea una instancia con la clase Partida y crean dos coordenadas x e y.	a =790 b =260	Verdadero. AL colocar la pelota en las coordenadas especificadas, el puntaje correspondiente a esa partida retorna true
Partida	calcularNivel()	escenario2(): Se modifica el puntaje de la partida inicializada con el fin de que el nivel correspondiente a esa partida aumente.	puntaje =330	Verdadero. Al modificar la partida con el puntaje especificado, la partida asigna un nivel actual de 3.
Personaje	moverRival()	escenario(): Se crea una instancia a la clase Personaje ubicándolo en las coordenadas justo en el límite de la cancha.	Personaje personaje.	Verdadero. Cuando el personaje rival se encuentra en el límite de la cancha, su dirección cambia a -1.
Reproductor	add()	escenario1(): Se crea una instancia a la clase Reproductor y se crea una nueva canción para agregar.	Jugador nuevo	Verdadero. El número de jugadores de la lista aumenta cuando se agrega una nueva canción.