

	Caso de Uso	Descripcion	Requerimiento ID	Caso de Prueba ID	Test Integración ID	Unit Test
	Abrir App	El usuario abre el programa JavaChess	REQUIV_1	P018	I001	
			REQUIV_0			
	Jugar	El usuario comienza una nueva partida	REQUIV_1	P000	I017	boardInitializeTest()
			REQUIV_2	P016		
			REQUIC_1	P017		
			REQUIC_2			
	Seleccionar Lado	El usuario selecciona que color desea jugar	-	P000	-	
	Mover Pieza	El usuario mueve una pieza propia a una posición vacia	REQP_2	P001	I002	movePieceTest()
			REQP_3	P002	I003	pawnMovementTest()
			REQP_4	P003	I004	rookMovementTest()
			REQP_5	P004	I005	bishopMovementTest()
			REQFA_3	P008		kingMovementTest()
			REQUIC_2	P017		queenMovementTest()
						changeTurnTest()
						analyzeTrajectoryTest()
						knightMovementTest()
	Tomar Pieza	El usuario mueve una pieza propia a una posicion ocupada por el oponente	REQP_2	P001	I007	pawnTakesTest()
			REQP_3	P002	I008	rookTakesTest()
			REQP_4	P003	I004	bishopTakesTest()
			REQP_5	P004	I005	kingTakesTest()
			REQP_8	P008		queenTakesTest()
			REQFA_3	P017		knightTakesTest()
			REQUIC_2			analyzeTrajectoryTest()
	Mover Pieza Oponente	El usuario mueve una pieza del oponente	REQP_5	P005	I006	
	Cambiar Modo COM	El usuario selecciona un modo de AI durante el transcurso del juego	REQFA_3	P013	I017	
			REQFA_4			
			REQUIC_2			
	Realizar Enroque	El usuario intenta realizar un enroque	REQP_4	P019	I010	isCastleTest()
					I011	getCornerTest()
					I012	canCastleTest()
						castleTestOne()
						castleTestTwo()
	Mover en Jaque	El usuario intenta moverse mientras esta en Jaque	REQP_9	P011	I014	checkTest()
					I015	isAttackedTwoTest()
	Jaque Mate	El usuario esta en posición de Jaque Mate	REQP_10	P012	I016	checkmateTest()

Test ID	Nombre	Descripción	Resultado	Notas	Clase
I001	Seleccionar Vista	Verificar que al ingresar “window” se muestre el juego por ventana, y que al ingresar cualquier otra cosa se muestre el juego por consola.	Fail	Vista Window todavia no implementada.	Main
I002	Mover Pieza Propia a Casilla Vacía con Movimiento Legal	Verificar que cada pieza efectúe su movimiento.	Pass	-	GameService
I003	Mover Pieza Propia a Casilla Vacía con Movimiento Ilegal	Verificar que se prevenga el movimiento de la pieza.	Pass	-	GameService
I004	Mover Pieza Con Camino Bloqueado	Verificar que se prevenga el movimiento de la pieza.	Fail	Peon falla Test - Issue Reportado	Game
I005	Mover Pieza Con Camino Bloqueado que Puede Saltar	Verificar que cada pieza efectúe su movimiento.	Pass	-	Game
I006	Mover Pieza Enemiga	Verificar que se prevenga el movimiento de la pieza.	Pass	-	GameService
I007	Tomar Pieza Enemiga	Verificar que pueda tomarse la pieza.	Pass	-	GameService
I008	Tomar Pieza Enemiga Fuera de Alcance	Verificar que no pueda tomarse la pieza.	Pass	-	GameService
I009	Tomar Pieza Propia	Verificar que no pueda tomarse la pieza.	Pass	-	GameService
I010	Realizar Enroque	Verificar que se produzca el enroque visualizado en la vista.	Pass	-	Game
I011	Intentar Enrocar con Inputs Incorrectos	Verificar que se informe al usuario el procedimiento correcto de enroque.	Pass	-	GameService
I012	Intentar Enrocar fuera de Condición de Enroque	Verificar que se informe al usuario que no está en condiciones de enroque.	Pass	-	Game
I013	Visualizar Piezas Tomadas	Verificar que se visualicen las piezas tomadas en la vista.	Pass	-	UserInterface
I014	Informe de Jaque	Verificar que se informe en la vista la posición de Jaque.	Pass	-	Game
I015	Prevención Propio Jaque	Verificar que se prevenga el movimiento.	Pass	-	GameService
I016	Informe Jaque Mate	Verificar que se informe en la vista la posición de Jaque Mate.	Pass	-	Game
I017	Seleccionar Modo de AI	Realizar movimientos y comprobar que el programa responda de acuerdo a lo seleccionado. Cambiar la selección en ejecución y verificar que el programa cambie su respuesta a lo seleccionado.	Pass	-	GameService

Test Name	Resultado	Clase
<i>onlyOneBoardTest()</i>	Pass	BoardTests
<i>movePieceTest()</i>	Pass	BoardTests
<i>findKingTest()</i>	Pass	BoardTests
<i>undoMovementTest()</i>	Pass	BoardTests
<i>pawnMovementTest()</i>	Pass	PieceTests
<i>pawnTakesTest()</i>	Pass	PieceTests
<i>bishopMovementTest()</i>	Pass	PieceTests
<i>bishopTakesTest()</i>	Pass	PieceTests
<i>kingMovementTest()</i>	Pass	PieceTests
<i>kingTakesTest()</i>	Pass	PieceTests
<i>knightMovementTest()</i>	Pass	PieceTests
<i>knightTakesTest()</i>	Pass	PieceTests
<i>queenMovementTest()</i>	Pass	PieceTests
<i>queenTakesTest()</i>	Pass	PieceTests
<i>rookMovementTest()</i>	Pass	PieceTests
<i>rookTakesTest()</i>	Pass	PieceTests
<i>oneGameTest()</i>	Pass	GameTests
<i>boardInitializeTest()</i>	Pass	GameTests
<i>changeTurnTest()</i>	Pass	GameTests
<i>checkTest()</i>	Pass	GameTests
<i>checkmateTest()</i>	Pass	GameTests
<i>analyzeTrajectoryTest()</i>	Pass	GameTests
<i>isAttackedOneTest()</i>	Pass	GameTests
<i>isAttackedTwoTest()</i>	Pass	GameTests
<i>isCastleTest()</i>	Pass	GameTests
<i>getCornerTest()</i>	Pass	GameTests
<i>canCastleTest()</i>	Pass	GameTests
<i>castleTestOne()</i>	Pass	GameTests
<i>castleTestTwo()</i>	Pass	GameTests