

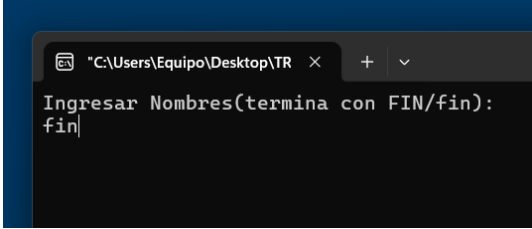
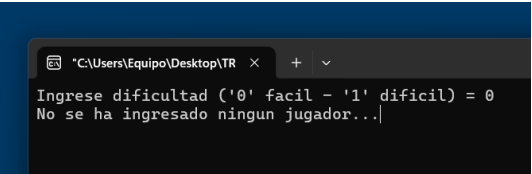
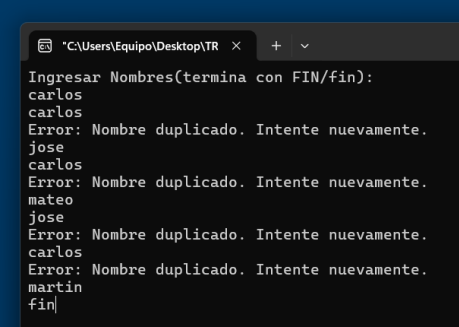
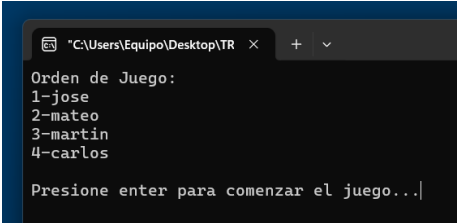
# Trabajo Práctico Algoritmos y Estructuras de datos

2025

Grupo MAREMOTO (Código MARFIL):

- Perez, Thomas Alexander. DNI 46425115
- Rodríguez, Marcos León. DNI 45040212
- D'Agostino, Luca. DNI 44318898
- Chaves, Juliana. DNI 44005820

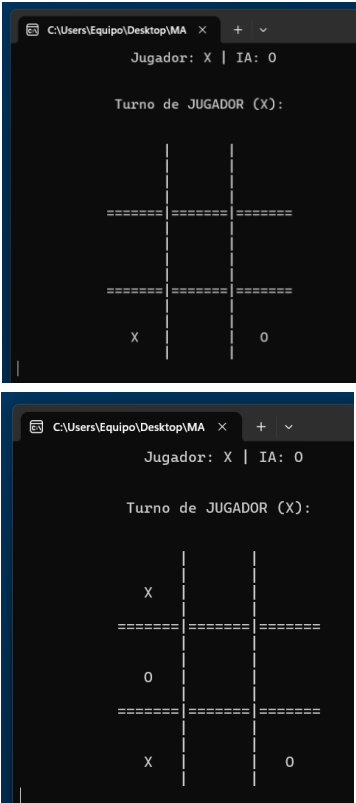
## Casos de Prueba

Descripción	Salida esperada	Salida obtenida
Se quiere probar qué es lo que pasaría si en una partida no se ingresan jugadores.	Se espera que el juego no inicie y que se muestre un mensaje indicando que no hay jugadores.	La salida obtenida fue...  
Se quiere probar qué es lo que pasaría si en una partida se ingresan nombres de jugadores repetidos.	Se espera que el programa advierta sobre el error y no cargue la repetición del nombre, permitiendo al jugador ingresar otro nombre.	La salida obtenida fue...  

Se quiere probar qué es lo que pasaría si, durante una partida en modo difícil, la IA tuviera la oportunidad de bloquear un triunfo del jugador.

Se espera que la IA realice la jugada que impida que el jugador gane la partida.

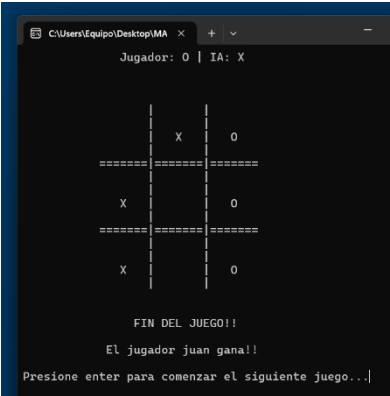
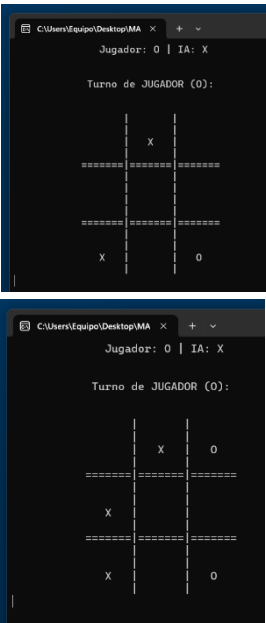
La salida obtenida fue...



Se quiere probar qué es lo que pasaría si, durante una partida en modo fácil, la IA tuviera la oportunidad de bloquear un triunfo del jugador.

Se espera que la IA realice una jugada que le permita ganar y, en caso de no existir esa jugada, realiza un movimiento aleatorio.

La salida obtenida fue...



Se quiere probar qué es lo que pasaría si en una partida no hay un ganador (empate)

Se espera que el sistema muestre un mensaje de empate y registre la partida en el informe.

La salida obtenida fue...

```
C:\Users\Equipo\Desktop\MA x + v
Jugador: X | IA: 0

  0 | X | 0
  ---|---|---
  X | X | 0
  ---|---|---
  X | 0 | X

      FIN DEL JUEGO!!
      Es un empate!!
Presione enter para continuar...|
```

```
Partida numero 3:

  0 | X | 0
  X | X | 0
  X | 0 | X

Puntos Obtenidos: 2
```

Se quiere probar qué es lo que pasaría si buscamos visualizar el ranking

Se espera que se muestre el ranking de manera descendente.

La salida obtenida fue ...

```
C:\Users\Equipo\Desktop\MA x + v

| Pos | Nombre           | Puntaje Total | Ultima Partida |
|-----|-----|-----|-----|
| 1 | prueba           | 15            | 16/02/2025 22:06:49 |
| 2 | IBM PC M5150     | 9             | 16/02/2025 22:23:22 |
| 3 | Commodore 64     | 9             | 16/02/2025 22:23:22 |
| 4 | juan             | 4             | 16/02/2025 22:33:53 |
| 5 | juli            | 4             | 16/02/2025 22:00:30 |
| 6 | aaa             | 3             | 16/02/2025 22:10:31 |
| 7 | aa              | 0             | 16/02/2025 22:35:39 |
| 8 | ana             | 0             | 16/02/2025 22:04:24 |

Presionar enter para avanzar al menu...|
```

Se quiere probar qué es lo que pasaría en caso de querer visualizar el archivo generado luego de jugar la partida

Se espera que se pueda visualizar forma clara y explícita, el tablero, y el ganador en cada partida

La salida obtenida fue...

```
C:\Users\Usuario\Desktop\MA x + v

Ingresar Nombres (termina con FIN/fin):
Commodore 64
IBM PC M5150
fin|
```



informe-juego\_2025-02-16-22-23.txt  
Jugador: IBM PC M5150

Partida numero 1:

		X		0
		0		X
0				X

Puntos Obtenidos: 3

Partida numero 2:

X		0		X
X		0		
		0		

Puntos Obtenidos: 3

Partida numero 3:

0				X
		0		X
		X		0

Puntos Obtenidos: 3

TOTAL DE PUNTOS: 9

Jugador: Commodore 64

Partida numero 1:

X				0
X		0		X
0		X		0

Puntos Obtenidos: 3

Partida numero 2:

0				X
		0		X
		X		0

Puntos Obtenidos: 3

Partida numero 3:

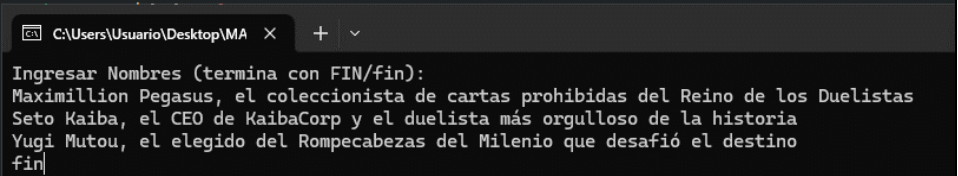
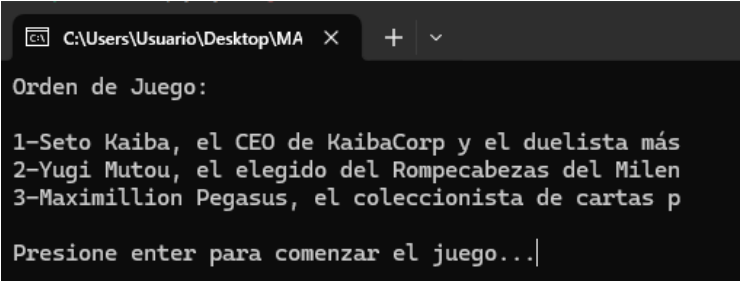
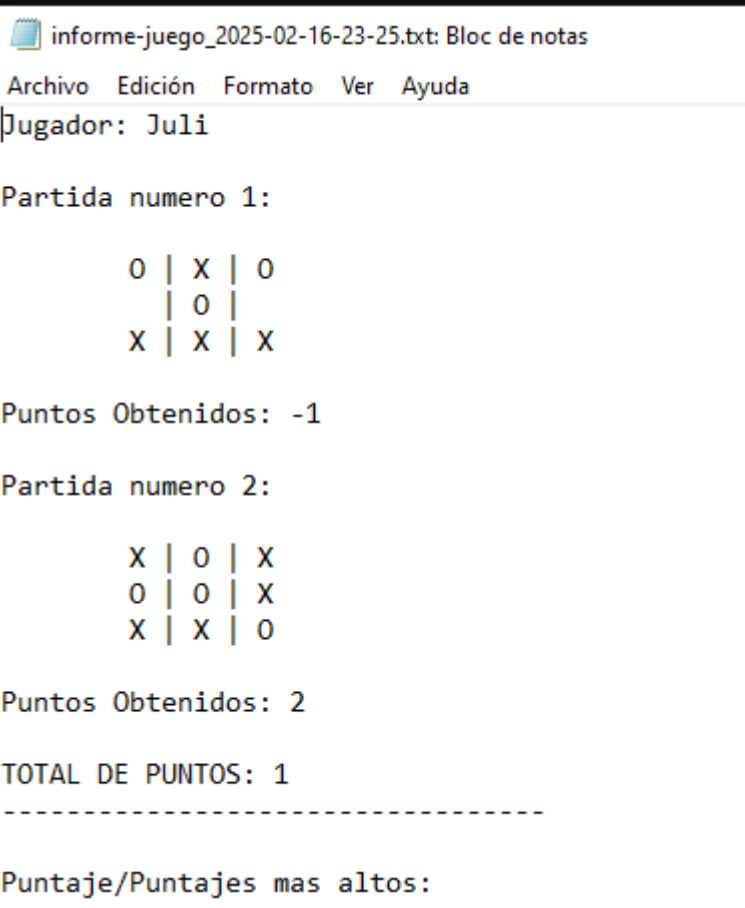
		X		0
X		X		0
				0

Puntos Obtenidos: 3

TOTAL DE PUNTOS: 9

Puntaje/Puntajes mas altos:

Jugador: IBM PC M5150 ---> Puntos:  
Jugador: Commodore 64 ---> Puntos:  
9

Se quiere probar qué es lo que pasaría si excedemos el límite de nuestro buffer definido por la cadena de chars, que usa como tamaño máximo la constante TAM_CAD, para esta aplicación la dimensión es de 50 caracteres.	Se espera que no genere jugadores de más debido al buffer, sino que corte la cadena con el nombre de los jugadores ingresados, respetando el límite establecido.	La salida obtenida fue... <div></div> <div></div>
Se quiere probar qué es lo que pasaría si se modifica la cantidad de partidas en el archivo de configuración.	Se espera que la cantidad de partidas por jugador sea la indicada en el archivo de configuración, que en esta prueba es "2".	La salida obtenida fue... <div></div>