

## Documentación para la descripción de baterías de pruebas

No. de prueba	Módulo/ Función	Objetivo	Precondiciones	Postcondiciones	Implementación
1	GAME_RULES change_light_space	Cambiar, o no, la iluminación de un espacio en función de un dado	Tener un game funcional y un graphics creado	No debe devolver ERROR	test_game_rules1()
2	GAME_RULES change_link_state	Cambiar, o no, el estado de un link en función de un dado	Tener un game funcional y un graphics creado	No debe devolver ERROR	test_game_rules2()
3	GAME_RULES change_object_location	Cambiar, o no, la localización de un objeto en función de un dado	Tener un game funcional y un graphics creado	No debe devolver ERROR	test_game_rules3()
4	GAME_RULES kill_player	Finalizar el juego (game over)	Tener un game funcional y un graphics creado	No debe devolver ERROR	test_game_rules4()
5	GAME_RULES useless_player_deerves_death	Finalizar el juego si el jugador ha sobrepasado un número de turnos	Tener un game funcional y un graphics creado	No debe devolver ERROR	test_game_rules5()

No. de prueba	Módulo/ Función	Objetivo	Precondiciones	Postcondiciones	Implementación
6	GAME_RULES turn_object_light_of f	Apagar el objeto iluminador del jugador (si posee uno encendido)	Tener un game funcional y un graphics creado	No debe devolver ERROR	test_game_rules6()
7	GAME_RULES pick_aleat_function	Escoger una regla de juego y ejecutarla de forma correcta	Tener un game funcional y un graphics creado	No debe devolver ERROR	test_game_rules7()
8	GAME_RULES pick_aleat_function	No poder ejecutar una regla de juego por no tener un game inicializado	Tener un game funcional y un graphics creado	Debe devolver ERROR	test_game_rules8()