

Documentación para la descripción de baterías de pruebas

No. de prueba	Módulo/ Función	Objetivo	Precondiciones	Postcondiciones	Implementación
1	GAME_MANAGEMENT print_space_save	Imprimir en el archivo dado el espacio dado	Tener un game inicializado con al menos un espacio, y un fichero abierto para escritura	No debe devolver ERROR	test_game_management1 ()
2	GAME_MANAGEMENT print_link_save	Imprimir en el archivo dado el link dado	Tener un game inicializado con al menos un link, y un fichero abierto para escritura	No debe devolver ERROR	test_game_management2 ()
3	GAME_MANAGEMENT print_object_save	Imprimir en el archivo dado el objeto dado	Tener un game inicializado con al menos un objeto, y un fichero abierto para escritura	No debe devolver ERROR	test_game_management3 ()
4	GAME_MANAGEMENT print_player_save	Imprimir en el archivo dado el jugador dado	Tener un game inicializado con al menos un player, y un fichero abierto para escritura	No debe devolver ERROR	test_game_management4 ()

No. de prueba	Módulo/ Función	Objetivo	Precondiciones	Postcondiciones	Implementación
5	GAME_MANAGEMENT game_save	Guardar el estado del juego en un archivo dado	Tener un game inicializado y un archivo abierto para escritura	No debe devolver ERROR	test_game_management5 ()
6	GAME_MANAGEMENT game_load_player	Carga un jugador en el game a partir de un string con datos	Tener un game inicializado	No debe devolver ERROR	test_game_management6 ()
7	GAME_MANAGEMENT game_load_object	Carga un objeto en el game a partir de un string con datos	Tener un game inicializado	No debe devolver ERROR	test_game_management7 ()
8	GAME_MANAGEMENT game_load_link	Carga un link en el game a partir de un string con datos	Tener un game inicializado	Debe devolver ERROR	test_game_management8 ()
9	GAME_MANAGEMENT game_load_space	Carga un espacio en el game a partir de un string con datos	Tener un game inicializado	Debe devolver ERROR	test_game_management9 ()

No. de prueba	Módulo/ Función	Objetivo	Precondiciones	Postcondiciones	Implementación
10	GAME_MANAGEMENT game_load	Carga una partida guardada en el juego Tener un game inicializado y un archivo abierto para escritura	Tener un game inicializado y la ruta de un archivo	Debe devolver ERROR	test_game_management10()