

Documentación para la descripción de baterías de pruebas

No. de prueba	Módulo/ Función	Objetivo	Precondiciones	Postcondiciones	Implementación
1	PLAYER player_create	Crear un player con NO_ID	Ninguna	El puntero player debe ser NULL	test_player1
2	PLAYER player_create	Crear un player con ID válido	Ninguna	El puntero player no debe ser NULL	test_player2
3	PLAYER player_set_name	Insertar un nombre al player	Ninguna	set_name debe retornar OK	test_player_3
4	PLAYER player_get_name	Trata de obtener un nombre de un player recién creado ("0")	Ninguna	get_name debe retornar "\0"	test_player_4
5	PLAYER player_set_name / player_get_name	Insertar un name, ver que se ha insertado correctamente, y comprobar con get_name que se obtiene el nombre insertado	Tener un name (definido con una macro)	Set_name no debe retornar ERROR, y get_name debe retornar el nombre definido con la macro NAME	test_player5
6	PLAYER player_set_location	Insertar un location	Ninguna	set_location debe retornar OK	test_player_6
7	PLAYER Player_get_location	Trata de obtener un location de un player recién creado (NO_ID)	Ninguna	get_location debe retornar ERROR	test_player_7

No. de prueba	Módulo/ Función	Objetivo	Precondiciones	Postcondiciones	Implementación
8	PLAYER player_set_location/ player_get_location	Insertar una location válida, ver que se ha insertado correctamente, y comprobar con get_location que se obtiene la location introducida	Tener el ID de una location predefinido	Set_location no debe retornar ERROR, y get_location debe retornar la ID predefinida	test_player8
9	PLAYER player_set_location	Insertar una location con NO_ID	Ninguna	Set_location debe retornar ERROR	test_player9
10	PLAYER player_drop_object	Tratar de hacer drop cuando la mochila está vacía	Crear un player para que la mochila esté vacía	Drop_object debe retornar FALSE	test_player10
11	PLAYER Player_pick_object	Insertar un objeto en una mochila vacía	Ninguna	Pick_object debe retornar TRUE	test_player11
12	PLAYER player_drop_object	Tratar de hacer drop de un objeto que se encuentra en la mochila	Que haya un objeto en la mochila	Drop_object debe retornar TRUE	test_player12
13	PLAYER player_pick_object	Trata de insertar un elemento en una mochila llena	La mochila debe estar llena (se llena con un bucle)	Pick_object debe retornar FALSE	test_player13
14	PLAYER player_destroy	Trata de eliminar un player NULL	Player debe ser NULL	Debe retornar ERROR	test_player14



Proyecto de Programación
Grado en Ingeniería Informática - Doble Grado en Ingeniería Informática y
Matemáticas
Curso Primero/Segundo