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 |
| 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 |