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 |  |
| 2 | PLAYER  player\_create | Crear un player con ID válido | Ninguna | El puntero player no debe ser NULL |  |
| 3 | 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 |  |
| 4 | 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 |  |
| 5 | PLAYER  player\_set\_location | Insertar una location con NO\_ID | Ninguna | Set\_location debe retornar ERROR |  |
| 6 | 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 |  |
| 7 | PLAYER  Player\_pick\_object | Insertar un objeto en una mochila vacía | Ninguna | Pick\_object debe retornar TRUE |  |
| 8 | 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 |  |