|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Clase | Método | Escenario | Valores Entrada | Resultado |
| Partida | agregar() | Creación de un objeto de tipo partida | “1” | Se agrega un nuevo jugador. |
| Partida | Agregar() | Creacion de un objeto de tipo partida | “1”  “0” | Se agregan dos nuevos jugadores al árbol de jugadores, y se verifica que el nodo izq es igual al menor |
| Partida | Agregar() | Creacion de un objeto de tipo partida con tres jugadores agregados | “5”  “0”  “1” | Se verifica que si están agregados en el árbol los jugadores |
| Partida | Agregar() | Creación de un objeto de tipo partida con 9 jugadores agregados | "jugador1”  "jugador0”  "jugador3”  "jugador5”  "jugador4”  "jugador6”  "jugador7”  "jugador8” "jugador9” | Se verifica que cada jugador está en el lugar del árbol que le corresponde según la manera en que se agregan al árbol |
| Partida | Agregar() | Se crea un objeto de tipo partida con un jugador agregado | “jugadorExistente” | Se tira una excepción del tipo JugadorYaRegistradoException. |
| Partida | Existe() | Se crea un objeto de tipo partida con un jugador agregado | “jugadorExistente”  “jugadorNoExiste” | Se informa que “jugadorExistente” ya esta registradoy que “jugadorNoExiste” no se encuentra registrado en el árbol. |
| Partida | Existe() | Se crea un objeto de tipo partida con 9 jugadores agregados | “jugador9”  “jugador3”  “jugador5” “jugador6” | Se informa que todos los jugadores anteriores ya se encuentran registrados |
| Partida | crearLista() | Se crea un objeto de tipo partida | Personaje1=(50,10,IConstantes.CANTIDADVIDA,IConstantes.IORI\_MOV\_DER)  Personaje2=(50,10,IConstantes.CANTIDADVIDA,IConstantes.RYO\_MOV\_DER) | Crea una lista con los personajes dados |
| Partida | cargarPersonajes() | Se crea un objeto de tipo partida | IConstantes.***IORI\_MOV\_DER***  IConstantes.***RYO\_MOV\_DER***  IConstantes.***TERRY\_MOV\_DER***  IConstantes.***IORI\_MOV\_IZQ***  IConstantes.***RYO\_MOV\_IZQ***  IConstantes.***TERRY\_MOV\_IZQ*** | Se cargan los personajes disponibles |
| Partida | BuscarPuntaje() | Se crea un objeto de tipo partida con 4 jugadores agregados | 448 | Se informa que un jugador con el puntaje dado ha sido encontrado |
| Partida | OrdenarPorInsercion() | Se crea un objeto de tipo partida con 4 jugadores agregados | “Brayan”  “Walter” | Se ordena por el método de inserción los jugadores agregados |