**CASOS DE PRUEBA**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Caso de prueba 1 |  |  |
| Clase | **Método** | **Escenario** | **Valores de entrada** | **Resultado** |
| Clan | setCharacter() | 3 personajes (en una lista doblemente enlazada) cuyas posiciones (en la lista doblemente enlazada) intercambiaré | Las nuevas posiciones de los personajes | Verdadero, los personajes cambian a las posiciones esperadas. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Caso de prueba 2 |  |  |
| Clase | **Método** | **Escenario** | **Valores de entrada** | **Resultado** |
| Clan | sortCharactersByName() | 6 personajes (en una lista doblemente enlazada) que sólo tiene nombre y están desordenados | Ninguna | Verdadero, los personajes fueron ordenados de menor a mayor por el nombre |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Caso de prueba 3 |  |  |
| Clase | **Método** | **Escenario** | **Valores de entrada** | **Resultado** |
| Clan | deleteCharacter() | 6 personajes (en una lista doblemente enlazada) que eliminaré de la lista doblemente enlazada. | El nombre del personaje que será eliminado | Verdadero, el personaje fue eliminado de la lista doblemente enlazada |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Caso de prueba 4 |  |  |
| Clase | **Método** | **Escenario** | **Valores de entrada** | **Resultado** |
| Clan | getCharacterByName() | 3 personajes (en una lista doblemente enlazada), con los cuales verificaré que se obtenga el clan con el nombre | El nombre del clan que se quiere obtener | Verdadero, el clan que se obtiene es el esperado |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Caso de prueba 5 |  |  |
| Clase | **Método** | **Escenario** | **Valores de entrada** | **Resultado** |
| NarutoGame | addClan() | Un ArrayList vacío de clanes | Los nombres de los clanes que serán agregados | Verdadero, los clanes fueron agregados al ArrayList |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Caso de prueba 6 |  |  |
| Clase | **Método** | **Escenario** | **Valores de entrada** | **Resultado** |
| NarutoGame | deleteClan() | Un ArrayList con 4 clanes | Los nombres de los clanes que desea eliminar | Verdadero, los clanes fueron eliminados del ArrayList |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Caso de prueba 7 |  |  |
| Clase | **Método** | **Escenario** | **Valores de entrada** | **Resultado** |
| Clan | addCharacter() | Un clan con su primer personaje null | Los clanes que se van a agregar (sus nombres) | Verdadero, los clanes se han agregado a la lista enlazada |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Caso de prueba 8 |  |  |
| Clase | **Método** | **Escenario** | **Valores de entrada** | **Resultado** |
| Clan | sortCharactersByPersonality() | 6 personajes (en una lista doblemente enlazada) que sólo tiene personalidad y están desordenados | Ninguna | Verdadero, los personajes están ordenados de menor a menor por la personalidad |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Caso de prueba 9 |  |  |
| Clase | **Método** | **Escenario** | **Valores de entrada** | **Resultado** |
| Clan | sortCharactersByPowerLevel() | 6 personajes (en una lista doblemente enlazada) que sólo tiene nivel de poder y están desordenados | Ninguna | Verdadero, los personajes están ordenados de menor a mayor por el nivel de poder |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Caso de prueba 10 |  |  |
| Clase | **Método** | **Escenario** | **Valores de entrada** | **Resultado** |
| GameCharacter | addTechniqueSorted() | 3 técnicas (en una lista enlazada) que sólo tienen factor | Las técnicas que se van a agregar (su factor) | Verdadero, las técnicas están ordenadas de menor a mayor por el factor |