**Prueba de Aceptación**

**Santiago Gualdron-Sofia Gil**

1. Primero iniciamos la aplicación.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

2. Configuramos por cada muro 2,2,2

3. Por cada casilla vamos también a colocar 2,2,2,2



3. Seleccionamos el modo de Juego Normal

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamente

4. Configuramos a cada Jugador

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

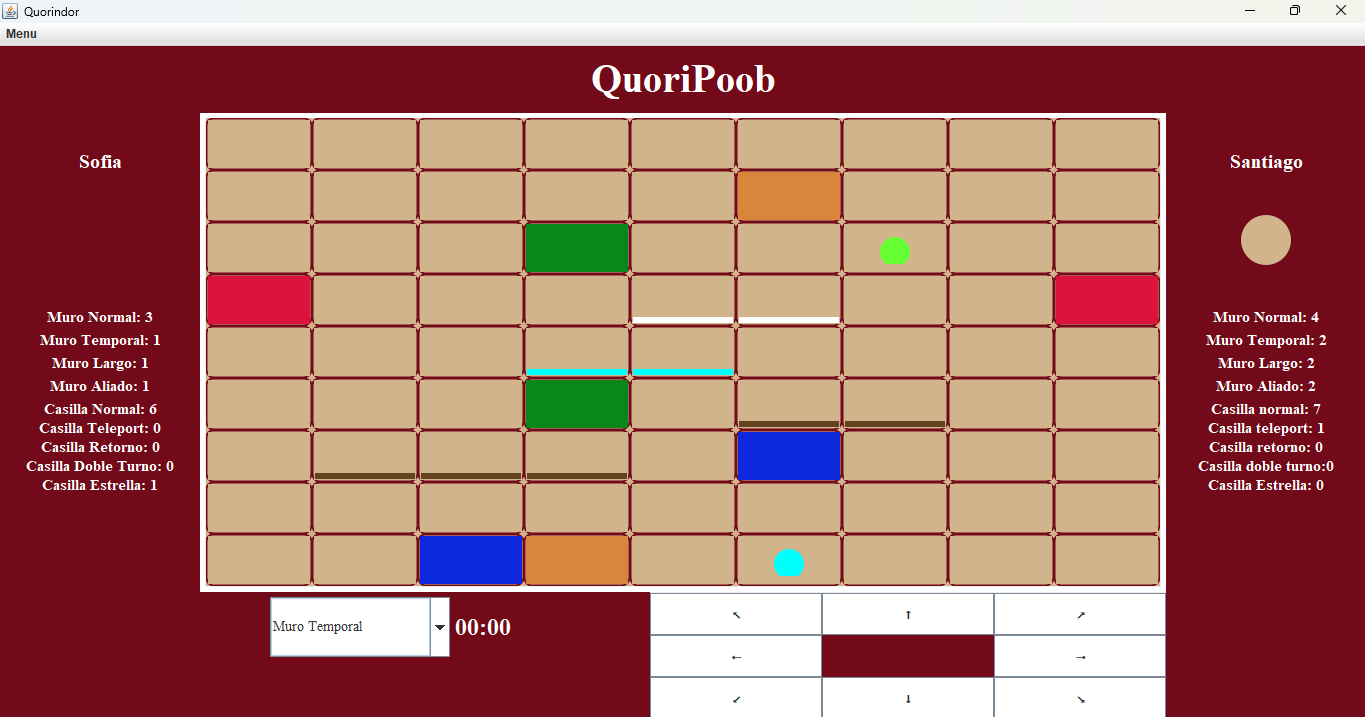
Descripción generada automáticamente

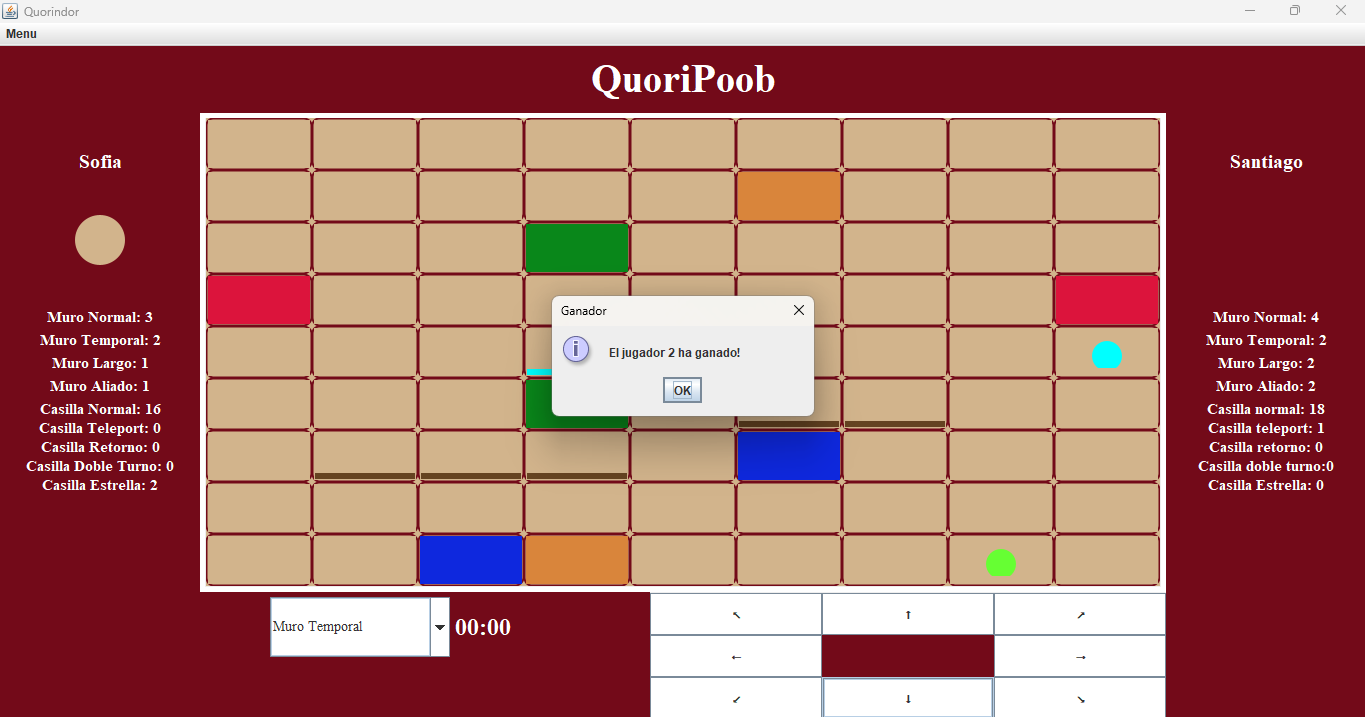
5. Se abre la ventana de juego

Gráfico

Descripción generada automáticamente

6. Probamos las funcionalidades de las casillas y muros



7. Hacemos que algún jugador Gane

8. Reiniciamos el juego

Calendario

Descripción generada automáticamente con confianza media

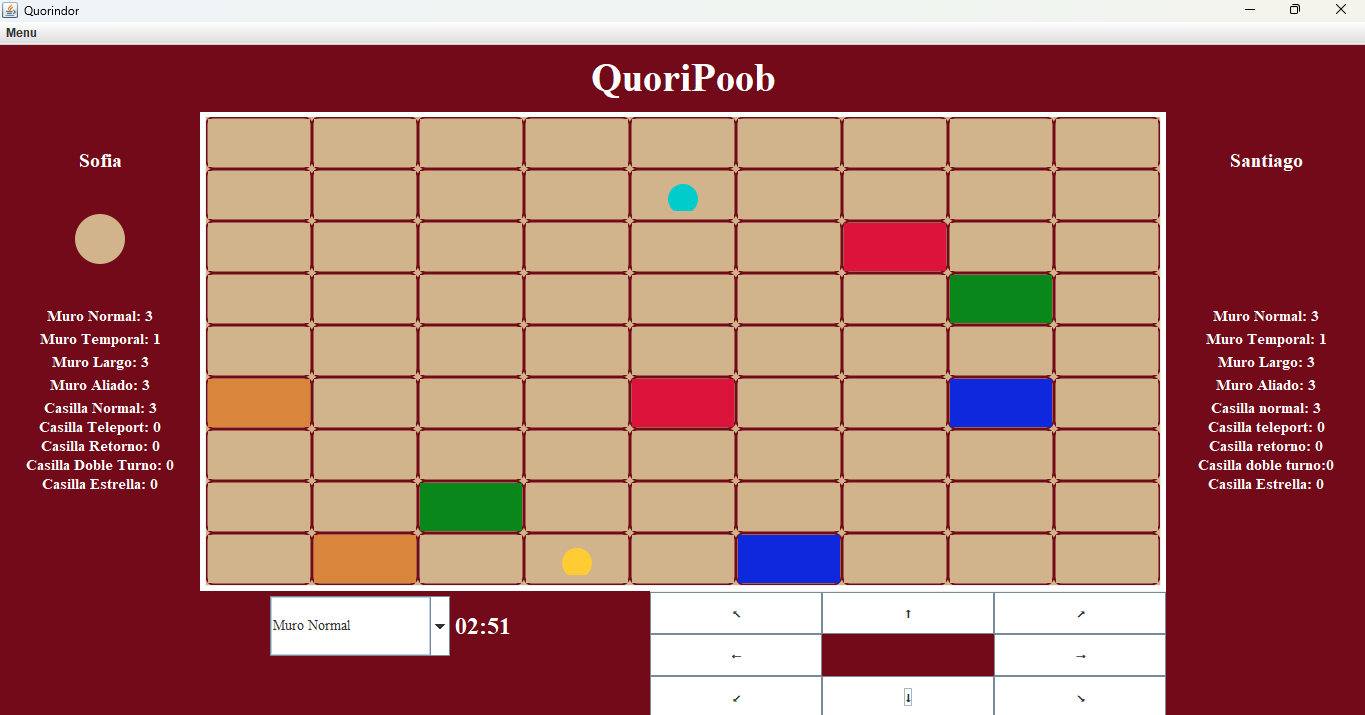
Escala de tiempo, Calendario

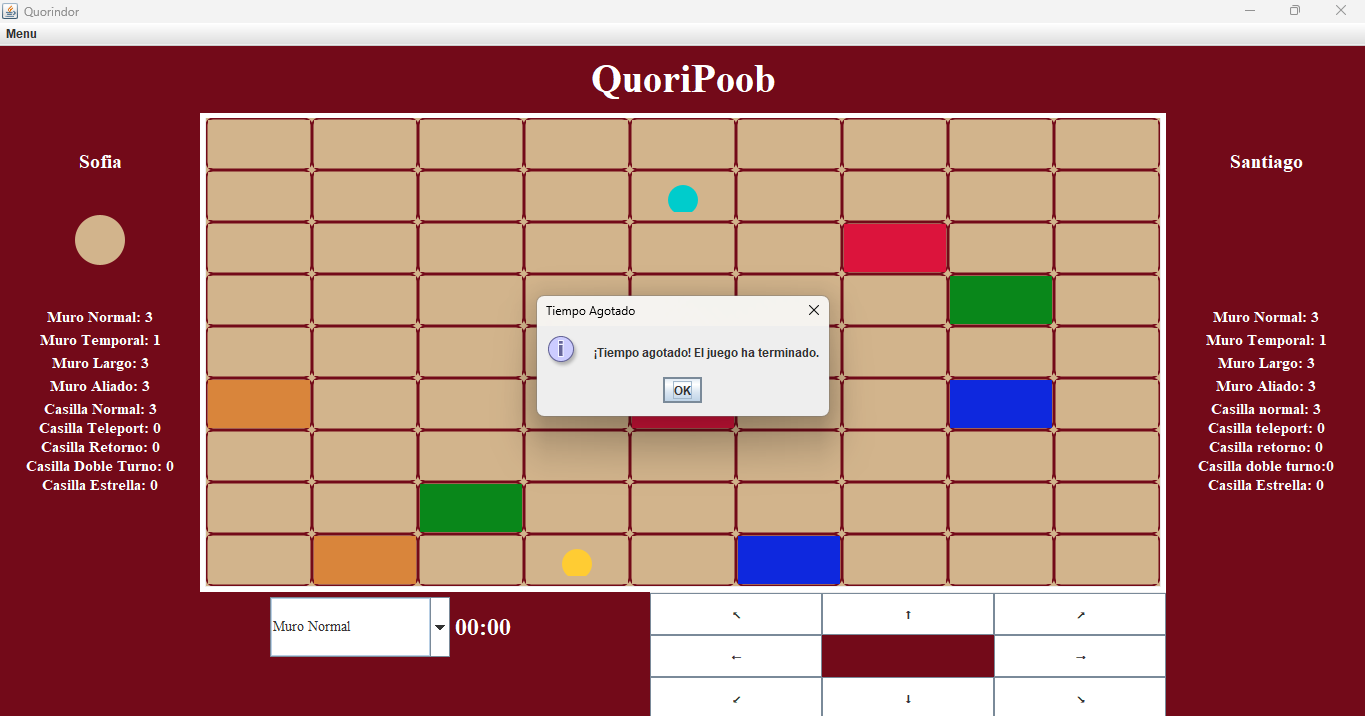
Descripción generada automáticamente con confianza media

8. Hacemos una nueva configuración del juego para Cronometrado



9. Jugamos hasta que se acabe el reloj





10. Volvemos a configura el tablero a modo crontareloj donde cada uno tiene 30 seg por turno para jugar, sino cambia al próximo hasta que gane

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Gráfico, Escala de tiempo, Calendario

Descripción generada automáticamente

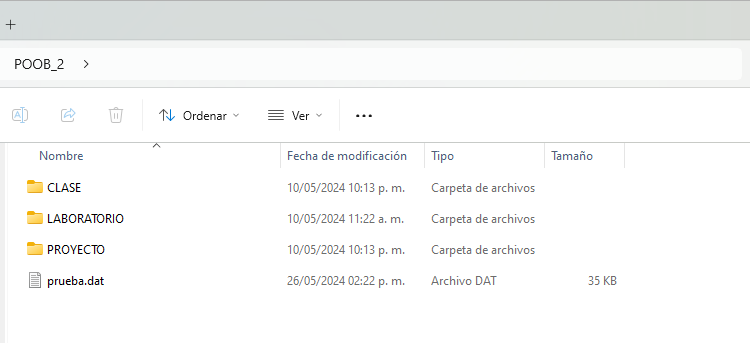


11. Probamos Guadar y abrir la partida

La guardamos como prueba.dat

Calendario

Descripción generada automáticamente



12. Abrimos el archivo

Calendario

Descripción generada automáticamente

13. Salimos del juego

Calendario

Descripción generada automáticamente con confianza media