**Diseño de casos de prueba**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Clase** | **Escenario** |
| setupScenary1 | Inventory | *vacío* |
| setupScenary2 | Inventory | HashTable<Block> 64 bloques de Piedra |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Probar que el método de buscar los bloques del inventario funciona | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| HashTable | search() | SetuScenary1 | Key: 12 | BlockNotFound |
| HashTable | search() | setuScenary2 | Key: 06 | Return bloque de piedra |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Probar que el método de insertar los bloques en el inventario funciona | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| HashTable | Insert() | SetuScenary1 | Key: 06  Value: 14 | Bloque de piedra agregado correctamente |
| HashTable | insert() | setuScenary2 | Key: 06  Value: 14 | Bloque de piedra agregado correctamente pero en otra posicion por que la actual ya esta llena |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Clase** | **Escenario** |
| setupScenary1 | QuickAcces | *vacío* |
| setupScenary2 | QuickAcces | Stack con piedra en las 9 posiciones, en la 9na solo hay 60 bloques |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Probar que el método para agregar un bloque cuando se requiera funciona | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| QuickAcces | add() | SetuScenary1 | Block: id: 06  Amount: 64 | 64 bloques added al stack y se muestran en la barra de acceso rapido |
| QuickAcces | add() | setuScenary2 | Bloque: id: 06  Amount: 4 | 4 bloques agregados a los 60 bloques que habian en la 9na posicion del stack |
| QuickAcces | add() | setupScenary2 | Bloque: id: 06  Amount: 10 | 10 Bloques agregados, pero 4 fueron agregados al acceso rapido en la 9na posicion y 6 al inventario |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Probar que el método para eliminar el top del stack funciona | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Stack | pop() | SetuScenary1 |  | Null, por que el stack esta vacio, asi que no hay nada para elimiinar |
| Stack | pop () | setuScenary2 |  | Retorna 60 bloques de piedra que son los que estan en la 9na posicion de stack/los ultimos que entraron |