

Descripción	Salida esperada	Salida obtenida
CASO 1: Se quiere probar qué es lo que pasaría si ingreso una secuencia correcta.	Se espera que el programa le indique al jugador que la secuencia ingresada coincide con la mostrada.	<p>La salida obtenida fue...</p> <pre> Ingreso un caracter: X-V-A-R-N. R A N Correcto! Presione una tecla para continuar . . . </pre> <p>4 seg</p>
CASO 2: Se quiere probar qué es lo que pasaría si ingreso una secuencia incompleta y se le acabó el tiempo. El jugador tiene vidas disponibles.	Se espera que el programa le indique al jugador que la secuencia ingresada no es correcta, que se le indiquen la cantidad de vidas que puede usar y que, por teclado, el jugador pueda indicarle cuantas vidas va a usar. A continuación, se ingresarían las letras restantes y se validarían.	<p>La salida obtenida fue...</p> <pre> Secuencia asignada para esta ronda: R N A A N Ingreso un caracter: X-V-A-R-N. R N A Ha ingresado una secuencia pero cometiendo uno o varios errores. Tiene 1 vida/s. Ha ingresado 3 caracter/es de secuencia. Ingresa cantidad de posiciones a retroceder(1 o mas): 1 Se le han restado vidas. Presione una tecla para continuar . . . </pre> <p>3 seg</p> <p>0 seg</p>

		<div data-bbox="1005 199 2038 359"> Ingresar un caracter: X-V-A-R-N. 4 seg R N </div> <div data-bbox="1005 375 2038 630"> Ingresar un caracter: X-V-A-R-N. 1 seg R N A A N Correcto! Presione una tecla para continuar . . . </div>
CASO 3: Se quiere probar qué es lo que pasaría si ingreso una secuencia completa pero incorrecta. El jugador tiene vidas disponibles.	Se espera que el programa le indique al jugador que la secuencia ingresada no es correcta, que se le indiquen la cantidad de vidas que puede usar y que, por teclado, el jugador pueda indicarle cuantas vidas va a usar. A continuación, se ingresarían las letras restantes y se validarían.	<div data-bbox="1005 654 2038 853"> La salida obtenida fue... Secuencia asignada para esta ronda: 5 seg N N N R </div> <div data-bbox="1005 869 2038 1204"> Ingresar un caracter: X-V-A-R-N. 5 seg N N N N Ha ingresado una secuencia pero cometiendo uno o varios errores. Tiene 2 vida/s. Ha ingresado 4 caracter/es de secuencia. Ingrese cantidad de posiciones a retroceder(1 o mas): 1 Se le han restado vidas. Presione una tecla para continuar . . . </div>

		<div> Ingresar un caracter: X-V-A-R-N. 3 seg </div> <div> N N N </div> <div> Ingresar un caracter: X-V-A-R-N. N N N R Correcto! Presione una tecla para continuar . . . </div>
CASO 4: Se quiere probar qué es lo que pasaría si ingreso el carácter de las vidas durante el ingreso de una secuencia. El jugador tiene vidas disponibles.	Se espera que el programa avise que se usarán vidas, al jugador se le indicará la cantidad de vidas que tiene disponibles y, por teclado, deberá indicarle al programa cuántas vidas va a usar. A continuación, se ingresarían las letras restantes y se validarían.	<div> La salida obtenida fue... </div> <div> Ingresar un caracter: X-V-A-R-N. 6 seg </div> <div> A R Uso de vida. Tiene 5 vida/s. Ha ingresado 2 caracter/es de secuencia. Ingrese cantidad de posiciones a retroceder(1 o mas): 1 Se le han restado vidas. Presione una tecla para continuar . . . </div> <div> Ingresar un caracter: X-V-A-R-N. 4 seg </div> <div> A R N Correcto! Presione una tecla para continuar . . . </div>

<p>CASO 5: Se quiere probar qué es lo que pasaría si ingreso el carácter de las vidas sin haber ingresado nada. El jugador tiene vidas disponibles.</p>	<p>Se espera que el programa reste automáticamente una vida y que se le muestre nuevamente la secuencia.</p>	<p>La salida obtenida fue...</p> <pre> Ingresar un caracter: X-V-A-R-N. Se le ha restado una vida. Presione una tecla para continuar . . . 7 seg Secuencia asignada para esta ronda: A A V R 5 seg </pre>
<p>CASO 6: Se quiere probar qué es lo que pasaría si dejo que el tiempo corra y no ingreso nada. El jugador tiene vidas disponibles.</p>	<p>Se espera que el programa indique que se ha acabado el tiempo, que le reste automáticamente una vida y que le muestre nuevamente la secuencia.</p>	<p>La salida obtenida fue...</p> <pre> Ingresar un caracter: X-V-A-R-N. Se ha quedado sin tiempo. Se le ha restado una vida. Presione una tecla para continuar . . . 0 seg Secuencia asignada para esta ronda: R A N N 4 seg </pre>
<p>CASO 7: Se quiere probar qué es lo que pasaría si dejo que el tiempo corra y no ingreso nada. El jugador no tiene vidas disponibles.</p>	<p>Se espera que el programa, al detectar que no hubo ingreso, le indique al jugador que ya no tiene vidas disponibles. Luego se le muestra la última secuencia asignada y la cantidad de puntos obtenidos. En otras palabras, finalizó el juego para ese jugador.</p>	<p>La salida obtenida fue...</p> <pre> No tiene mas vidas. Presione una tecla para continuar . . . </pre>

		<p>Secuencia final asignada:</p> <p>A R N</p> <p>Cantidad de puntos totales acumulados por el jugador: 4</p> <p>Presione una tecla para continuar . . .</p>
<p>CASO 8: Se quiere probar qué es lo que pasaría si ingreso una secuencia incompleta y se le acabó el tiempo. El jugador tiene vidas disponibles y usa la cantidad de letras ingresadas+1.</p>	<p>Se espera que el programa reste la cantidad de vidas ingresadas y muestre nuevamente la secuencia.</p>	<p>La salida obtenida fue...</p> <p>Ingresar un caracter: X-V-A-R-N. 0 seg</p> <p>A A</p> <p>Ha ingresado una secuencia pero cometiendo uno o varios errores. Tiene 5 vida/s. Ha ingresado 2 caracter/es de secuencia.</p> <p>Ingrese cantidad de posiciones a retroceder(1 o mas): 3</p> <p>Se le han restado vidas. Presione una tecla para continuar . . .</p> <p>Secuencia asignada para esta ronda: 4 seg</p> <p>A A V</p>

<p>CASO 9: Se quiere probar qué es lo que pasaría si al <i>Simón Dice</i> se le envía un archivo de reglas con formato inválido.</p>	<p>Se espera que el programa le indique al jugador que el límite de algún valor ingresado en el archivo es superado. En este ejemplo:</p> <pre> F 5 4 80 M 3 2 2 D 3 2 0 </pre>	<p>La salida obtenida fue...</p> <pre> Error de grabacion de archivo de configuraciones: VALORES FUERA DE RANGO. Process returned 0 (0x0) execution time : 0.058 s Press any key to continue. </pre>
---	--	--