**Identificador: TEST-01**

Nombre: Presionar botón papel

Escenario:

DADO: Un botón con imagen que corresponde a papel

CUANDO: Presiono ese botón

ENTONCES: Se debe mostrar que escogí papel

Instrucciones:

1. Abrir la app
2. Presionar el botón papel
3. Validar que la opción es papel

Entradas:

-Click al botón papel

Salidas Esperadas:

-Jugador escogió: “Papel”

**Identificador: TEST-02**

Nombre: Presionar botón piedra

Escenario:

DADO: Un botón con imagen que corresponde a piedra

CUANDO: Presiono ese botón

ENTONCES: Se debe mostrar que escogí piedra

Instrucciones:

1. Abrir la app
2. Presionar el botón piedra
3. Validar que la opción es piedra

Entradas:

-Click al botón piedra

Salidas Esperadas:

-Jugador escogió: “Piedra”

**Identificador: TEST-03**

Nombre: Presionar botón tijeras

Escenario:

DADO: Un botón con imagen que corresponde a tijeras

CUANDO: Presiono ese botón

ENTONCES: Se debe mostrar que escogí tijeras

Instrucciones:

1. Abrir la app
2. Presionar el botón tijeras
3. Validar que la opción es tijeras

Entradas:

-Click al botón tijeras

Salidas Esperadas:

-Jugador escogió: “Tijeras”

**Identificador: TEST-04**

Nombre: Test Init Partida

Escenario:

DADO: Un puntaje del jugador y un puntaje de la computadora

CUANDO: Creo un objeto de la clase Partida

ENTONCES: Se debe crear un objeto con los valores correspondientes

Instrucciones:

1. Correr la prueba

Entradas:

-puntajeJugador = 0

-puntajeComputadora = 1

Salidas Esperadas:

-objeto de tipo Partida con partida.puntajeJugador = 0 y partida.puntajeComputadora = 1

**Identificador: TEST-05**

Nombre: Test Init Turno

Escenario:

DADO: Una opción del jugador y una opción de la computadora

CUANDO: Creo un objeto de la clase Turno

ENTONCES: Se debe crear un objeto con los valores correspondientes

Instrucciones:

1. Correr la prueba

Entradas:

-opcionJugador = “Papel”

-opcionComputadora = “Tijeras”

Salidas Esperadas:

-objeto de tipo Turno con turno.opcionJugador = “Papel” y turno.opcionComputadora = “Tijeras”

**Identificador: TEST-06**

Nombre: Test Opcion Random

Escenario:

DADO: Un objeto de la clase OpcionRandom

CUANDO: Se llama a la función obtenerOpcion()

ENTONCES: Se debe crear una opción aleatoria

Instrucciones:

1. Correr la prueba

Entradas:

Salidas Esperadas:

-un String que corresponda a alguna de las opciones:

1. Papel

2. Tijeras

3. Piedra

**Identificador: TEST-07**

Nombre: Test Jugar Turno Piedra vs Papel

Escenario:

DADO: Un objeto de tipo Partida con puntajes en 0 y un objeto de tipo Turno que contenga: una opción de jugador que corresponde a piedra y una opción de computadora que corresponde a papel

CUANDO: Se llama a la función Jugar()

ENTONCES: Se debe checar quien gana y cambiar el puntaje de la partida

Instrucciones:

1. Crear objeto de tipo Partida con puntajes en 0
2. Crear objeto de tipo Turno con opcionJugador = “Piedra” y opcionComputadora = “Papel”
3. Crear objeto de tipo JugarTurno con los parámetros necesarios (partida y turno)
4. Llamar la función Jugar()

Entradas:

-Un objeto de tipo partida con puntajes en 0

-Un objeto de tipo turno con opciones: opcionJugador = “Piedra” y opcionComputadora = “Papel”

Salidas Esperadas:

-String representando el ganador: “Computadora”

-Puntajes cambiados correctamente en el objeto de tipo Partida (puntajeComputadora + 1 = 1)

**Identificador: TEST-08**

Nombre: Test Jugar Turno Tijeras vs Papel

Escenario:

DADO: Un objeto de tipo Partida con puntajes en 0 y un objeto de tipo Turno que contenga: una opción de jugador que corresponde a tijeras y una opción de computadora que corresponde a papel

CUANDO: Se llama a la función Jugar()

ENTONCES: Se debe checar quien gana y cambiar el puntaje de la partida

Instrucciones:

1. Crear objeto de tipo Partida con puntajes en 0
2. Crear objeto de tipo Turno con opcionJugador = “Tijeras” y opcionComputadora = “Papel”
3. Crear objeto de tipo JugarTurno con los parámetros necesarios (partida y turno)
4. Llamar la función Jugar()

Entradas:

-Un objeto de tipo partida con puntajes en 0

-Un objeto de tipo turno con opciones: opcionJugador = “Tijeras” y opcionComputadora = “Papel”

Salidas Esperadas:

-String representando el ganador: “Jugador”

-Puntajes cambiados correctamente en el objeto de tipo Partida (puntajeJugador + 1 = 1)

**Identificador: TEST-09**

Nombre: Test Jugar Turno Empate

Escenario:

DADO: Un objeto de tipo Partida con puntajes en 0 y un objeto de tipo Turno que contenga: una opción de jugador que corresponde a tijeras y una opción de computadora que corresponde a tijeras

CUANDO: Se llama a la función Jugar()

ENTONCES: Se debe checar quien gana y cambiar el puntaje de la partida

Instrucciones:

1. Crear objeto de tipo Partida con puntajes en 0
2. Crear objeto de tipo Turno con opcionJugador = “Tijeras” y opcionComputadora = “Tijeras”
3. Crear objeto de tipo JugarTurno con los parámetros necesarios (partida y turno)
4. Llamar la función Jugar()

Entradas:

-Un objeto de tipo partida con puntajes en 0

-Un objeto de tipo turno con opciones: opcionJugador = “Tijeras” y opcionComputadora = “Tijeras”

Salidas Esperadas:

-String representando el ganador: “Empate”

-Sin cambios en los puntajes (ambos puntajes = 0)

Test Results

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Nombre | Salida Esperada | Salida Obtenida | P/F |
| 01 | Presionar botón papel | Papel | Papel | SI |
| 02 | Presionar botón piedra | Piedra | Piedra | SI |
| 03 | Presionar botón tijeras | Tijeras | Tijeras | SI |
| 04 | Test Init Partida | objeto de tipo Partida con partida.puntajeJugador = 0 y partida.puntajeComputadora = 1 | objeto de tipo Partida con partida.puntajeJugador = 0 y partida.puntajeComputadora = 1 | SI |
| 05 | Test Init Turno | objeto de tipo Turno con turno.opcionJugador = “Papel” y turno.opcionComputadora = “Tijeras” | objeto de tipo Turno con turno.opcionJugador = “Papel” y turno.opcionComputadora = “Tijeras” | SI |
| 06 | Test Opcion Random | un String que corresponda a alguna de las opciones | un String que corresponda a alguna de las opciones | SI |
| 07 | Test Jugar Turno Piedra vs Papel | -String representando el ganador: “Computadora”  -Puntajes cambiados correctamente en el objeto de tipo Partida (puntajeComputadora + 1 = 1) | -String representando el ganador: “Computadora”  -Puntajes cambiados correctamente en el objeto de tipo Partida (puntajeComputadora + 1 = 1) | SI |
| 08 | Test Jugar Turno Tijeras vs Papel | -String representando el ganador: “Jugador”  -Puntajes cambiados correctamente en el objeto de tipo Partida (puntajeJugador + 1 = 1) | -String representando el ganador: “Jugador”  -Puntajes cambiados correctamente en el objeto de tipo Partida (puntajeJugador + 1 = 1) | SI |
| 09 | Test Jugar Turno Empate | -String representando el ganador: “Empate”  -Sin cambios en los puntajes (ambos puntajes = 0) | -String representando el ganador: “Empate”  -Sin cambios en los puntajes (ambos puntajes = 0) | SI |