DIAGRAMA DE CLASES DE PRUEBAS UNITARIAS

modelo Juego + static VELOCIDAD =5: int + static LEVEL1= 30: int + static LEVEL2 = 50: int + static LEVEL3 = 70: int + static NOMESTADO = "data/Partida.txt": String + static NOMDATOS = "data/Datos.txt": String + static NOMPLAYER ="data/User.txt" : String - puntos: int - level: int - velocidad: int + Juego() + darpuntos(): int + setpuntos (int): void + darlevel(): int + setlevel(int): void + darvelocidad(): int + aumentarvelocidad (): void + darjugador(): Jugador + setjugador (Jugador): void + darlistajugadores (): ArrayList<Jugador> + setlistajugadores (ArrayList<Jugador>): void + darpersonaje(): ArrayList<Personaje> + crearpez(): void + moverpersonajes(): void + atraparpez (int, int): void Jugador + borrarpecesinvisibles(): void + validarnivel(): void + nickname: String + añadirjugador (): void + puntos: int + guardarpartida(): void + recuperarpartida(): boolean + Jugador() + guardardatos(): void + Jugador (String, int) + recuperardatos(): boolean + darnick(): String + generarlistajugador (): void + setnick(String): void + buscarjugador(int): String + darpuntos (): int + ordenarpuntaje (): void + setpuntos(int): void + ordenarnombre():void Use -juego test JuegoTest <<TestCase>> + JuegoTest () + setUpEscenario1() + setUpEscenario2() + setUpEscenario3() + setUpEscenario4() + setUpEscenario5() + setUpEscenario6() +testOrdenar1() +testOrdenar2() +testOrdenar3() +testOrdenar4() +testOrdenar5() +testOrdenar6() +testOrdenar7() +testOrdenar8()