Casos de prueba

1. Con 3 máquinas en red, se debe poder chatear en la sala general
2. Debe poder chatearse en privado con otro ususario
3. No se puede batallar contra otro usuario, si alguno de los dos está en el mercado
4. Se debe poder transferir ítems estando en el mercado
5. Se debe recibir un ítem al ganar una batalla
6. El ítem debe impactar en los skills indicados durante la batalla