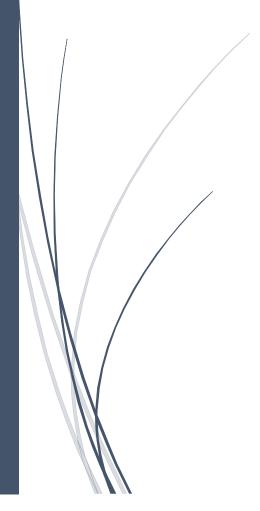
31-3-2019

Memòria Tests TicTacToe (Tres en raya)



Renzo - Dragomir

getPlayerNameTest(){}	
Objectiu prova	Aquesta prova servirà per avaluar el
	funcionament de la funció getName() de la
	classe Player
Valors d'entrada	
Variable	Valor
Name: String	Qwerty
Resultats esperats	
Variable sortida	Valor esperat
Name: String	Qwerty
Resultats reals	
Variable sortida	Valor esperat
Name: String	Qwerty

getYPos(){}	
Objectiu prova	Aquesta prova servirà per avaluar el
	funcionament de la funció getY() de la classe
	Position
Valors d'entrada	
Variable	Valor
Y: Int	1
Resultats esperats	
Variable sortida	Valor esperat
Υ	1
Resultats reals	
Variable sortida	Valor esperat
Υ	1

getXPos(){}	
Objectiu prova	Aquesta prova servirà per avaluar el funcionament de la funció getX() de la classe Position
Valors d'entrada	
Variable	Valor
X: Int	1
Resultats esperats	
Variable sortida	Valor esperat
X	1
Resultats reals	
Variable sortida	Valor esperat
X	1

positionIsEmptyIsCorrect(){}	
Objectiu prova	Aquesta prova servirà per avaluar el funcionament de si una posició esta buida amb la funció positionIsEmpty(Int X, Int Y) de la classe Map
Valors d'entrada	
Variable	Valor
X: Int	1
Y: Int	1
Resultats esperats	
Variable sortida	Valor esperat
(1, 1)	Token.H
Resultats reals	
Variable sortida	Valor esperat
(1, 1)	Token.H

playerNameValidationIsCorrect (){}	
Objectiu prova	Aquesta prova servirà per avaluar el funcionament de la funció playerNameValidation(String name) de la
	classe Game
Valors d'entrada	
Variable	Valor
Name: String	Renzo
Resultats esperats	
Variable sortida	Valor esperat
Boolean	Vàlid(true)
Resultats reals	
Variable sortida	Valor esperat
Boolean	Vàlid(true)

tableIsFullIsCorrect(){}	
Objectiu prova	Aquesta prova servirà per comprovar si la
	taula es plena i ningú a guanyat.
Valors d'entrada	
Variable	Valor
Resultats esperats	
Variable sortida	Valor esperat
Boolean	Vàlid(true)
Resultats reals	
Variable sortida	Valor esperat
Boolean	Vàlid(true)

verticalLinelsCorrect (){}	
Objectiu prova	Aquesta prova servirà per comprovar si hi ha
	guanyador en un 3 en raya vertical.
Valors d'entrada	
Variable	Valor
t: Token	X, O
Resultats esperats	
Variable sortida	Valor esperat
Boolean	Vàlid(true)
Resultats reals	
Variable sortida	Valor esperat
Boolean	Vàlid(true)

horizontalLineIsCorrect (){}	
Objectiu prova	Aquesta prova servirà per comprovar si hi ha
	guanyador en un 3 en raya horizontal.
Valors d'entrada	
Variable	Valor
t: Token	X, O
Resultats esperats	
Variable sortida	Valor esperat
Boolean	Vàlid(true)
Resultats reals	
Variable sortida	Valor esperat
Boolean	Vàlid(true)

diagonalLineLeftToRightIsCorrect (){}	
Objectiu prova	Aquesta prova servirà per comprovar si hi ha
	guanyador en un 3 en raya diagonal.
Valors d'entrada	
Variable	Valor
t: Token	Х, О
Resultats esperats	
Variable sortida	Valor esperat
Boolean	Vàlid(true)
Resultats reals	
Variable sortida	Valor esperat
Boolean	Vàlid(true)

diagonalLineRightToLeftIsCorrect (){}	
Objectiu prova	Aquesta prova servirà per comprovar si hi ha
	guanyador en un 3 en raya diagonal.
Valors d'entrada	
Variable	Valor
t: Token	X, O
Resultats esperats	
Variable sortida	Valor esperat
Boolean	Vàlid(true)
Resultats reals	
Variable sortida	Valor esperat
Boolean	Vàlid(true)