|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| DISEÑO DE CASOS DE PRUEBAS | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Valores de entrada | Resultado |
| Prueba No. 1 | **Objetivo**: Probar que el método retorna La Estación actual | | | |
| Partida | getEstacionActual() | Escenario |  | Retorna correctamente el valor esperado |
| Prueba No.2 | **Objetivo**: Probar que el método permite cambiar el valor del atributo Estación actual | | | |
| Partida | setEstacionActual(int valor) | Escenario | Valor=6 | Cambia correctamente el valor del atributo |
| Prueba No.3 | **Objetivo**: Probar que el método permite aumentar en uno el valor del atributo | | | |
| Partida | subirEstacion(); | Escenario |  | El atributo aumenta su valor en uno correctamente |
| Prueba No.4 | **Objetivo**: Probar que el método permite cambiar el valor del atributo NivelY | | | |
| Partida | setNivelY(int valor); | Escenario | Valor=30; | Cambia correctamente el valor del atributo |
| Prueba No.5 | **Objetivo**: Probar que el método permite cambiar el valor del atributo en uno | | | |
| Partida | quitarVida(); | Escenario |  | El atribute vida disminuye su valor en uno correctamente |
| Prueba No.6 | **Objetivo:** Probar que el método permite cambiar el valor del atributo a true | | | |
| Partida | estacionSuperada() | Escenario2 |  | El valor del atributo gracias al escenario cambia a true correctamente |
| Prueba No.7 | **Objetivo:** Probar que el método cambiar el valor del atributo a 0 | | | |
| Partida | repararVentana() | Escenario |  | El atributo Estado total cambia su valor a cero |
| Prueba No.8 | **Objetivo:** Probar que el método crea un nuevo ladrillo | | | |
| Partida | crearLadrillo() | Escenario |  | El método crea un nuevo ladrillo y lo agrega a la lista |
| Prueba No.9 | **Objetivo:** Probar que el método retorna el valor del atributo estaEnjuego | | | |
| Partida | estaEnJuego() | Escenario |  | Retorna Correctamente el valor del atributo |
| Prueba No.10 | **Objetivo:** Probar que el método cambia el valor del atributo estaEnjuego | | | |
| Partida | setEstaEnJuego(boolean valor) | Escenario | Valor=true | El valor del atributo pasa a true correctamente |
| Prueba No.11 | **Objetivo:** Probar que el método rompe y cambia el valor del atributo estadoTotal | | | |
| Partida | romperAleatorio() | Escenario1 |  | El valor del atributo cambia a un valor diferente de cero o reparado correctamente |
| Prueba No.12 | **Objetivo:** Probar que el método mueve y cambia la posición del personaje y cambia la ventana actual | | | |
| Partida | Mover(int valor) | Escenario | Valor=1; | Cambia el valor del atributo de la ventana actual |
| Prueba No.13 | **Objetivo:** Probar que el método retorna el ultimo ladrillo | | | |
| Partida | darUltimoLadrillo(Ladrillo nuevo) | Escenario | nuevo=partida.getPrimerLadrillo()) | Retorna correctamente el ultimo ladrillo |