

Pruebas en Totito

Prueba reactiva 1:

Una prueba reactiva en este caso es que no se puede incluir otra letra que no sea la "x" y "o" ya que estos son los únicos argumentos válidos.

```
88
89 public static void Main() {
90     //prueba 0
91     iniciar();
92     mostrar();
93     asignarJugador(1,"x");
94     asignarJugador(2,"o");
95     jugar("x", j,0);
96     jugar("o", 0,0); // prueba preventiva
97     jugar("o",1,1);
98     jugar("x",0,1);
99     jugar("o",2,1);
100    jugar("x",0,2);
101    jugar("x",3,5); // prueba preventiva
102    mostrar();
103
104
105 }
106 }
```

Compilation failed: 1 error(s), 0 warnings

jdoodle.cs(95,20): error CS0103: The name `j' does not exist in the current context

Prueba reactiva 2:

Otro ejemplo de prueba reactiva sería que el juego quedó como un empate.

```
public static void Main() {
    //prueba 0
    iniciar();
    mostrar();
    asignarJugador(1,"x");
    asignarJugador(2,"o");
    jugar("x", 0,0);
    jugar("o", 0,0); // prueba preventiva
    jugar("o",1,1);
    jugar("x",0,1);
    jugar("o",2,1);
    jugar("o",0,2);
    jugar("x",3,5); // prueba preventiva
    mostrar();
}
}
```

```
-----
Posicion no valida
Posicion fuera del tablero
x | x | o |
-----
```

```
-----
| o | |
-----
| o | |
-----
```

Prueba preventiva 1:

Para que no se seleccione una casilla dos veces.

```
public static void Main() {
    //prueba 0
    iniciar();
    mostrar();
    asignarJugador(1,"x");
    asignarJugador(2,"o");
    jugar("x", 0,0);
    jugar("o", 0,0); // prueba preventiva
    jugar("o",1,1);
    jugar("x",0,1);
    jugar("o",2,1);
    jugar("x",0,2);
    jugar("x",3,5); // prueba preventiva
    mostrar();
}
```

```
-----
Posicion no valida
gano x
Posicion fuera del tablero
x | x | x |
-----
| o | |
-----
| o | |
-----
```

Prueba preventiva 2:

Esta prueba nos ayuda a ver que fuera de esta posición, o sea fuera del 3 y 5, no existe en este caso estaría fuera del tablero.

```
public static void Main() {
    //prueba 0
    iniciar();
    mostrar();
    asignarJugador(1,"x");
    asignarJugador(2,"o");
    jugar("x", 0,0);
    jugar("o", 0,0); // prueba preventiva
    jugar("o",1,1);
    jugar("x",0,1);
    jugar("o",2,1);
    jugar("x",0,2);
    jugar("x",3,5); // prueba preventiva
    mostrar();
}
```

```
-----
Posicion fuera del tablero
x | x | x |
-----
| o | |
-----
| o | |
-----
```