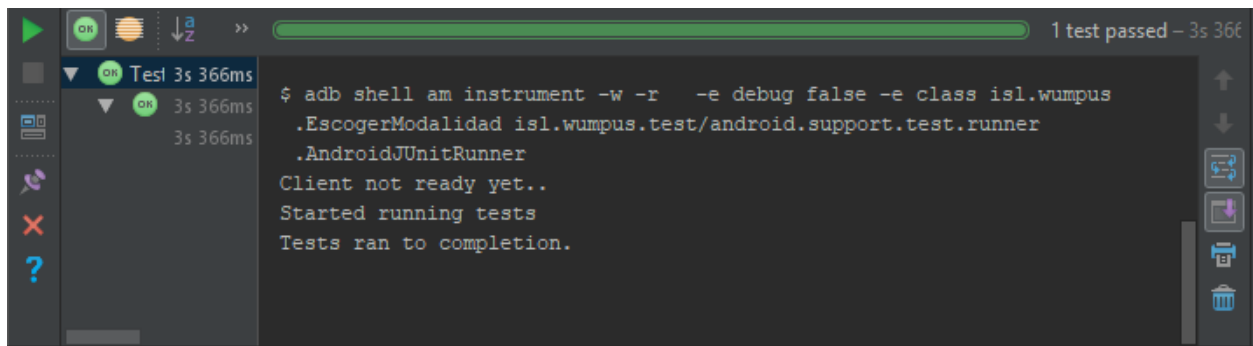
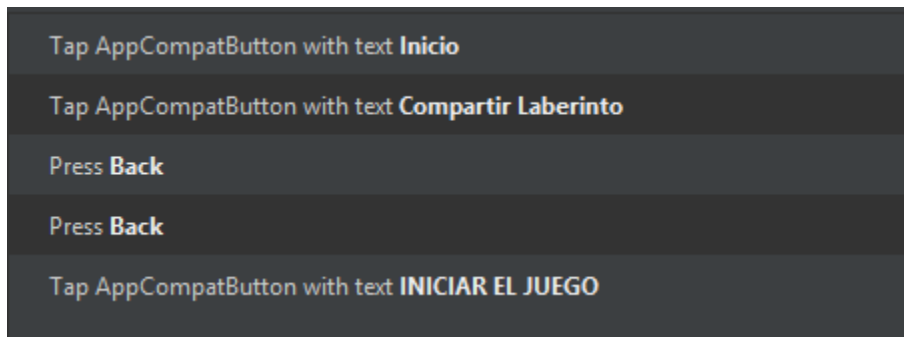


Isolation League Software

Pruebas Funcionales hasta Iteración 2

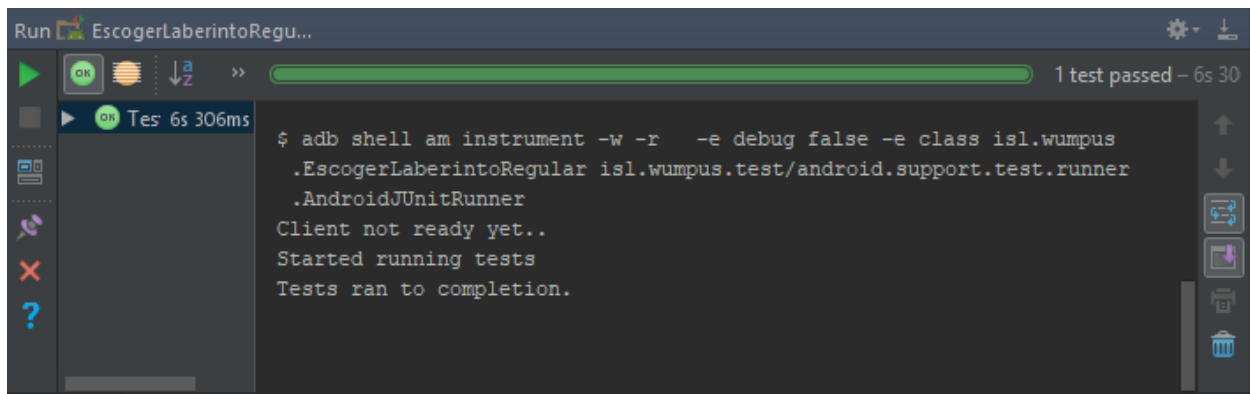
Iteración 1:

Story 1: Escoger modalidad del juego



Story 2: Escoger forma del laberinto (Regular)

Tap AppCompatButton with text Inicio
Tap AppCompatButton with text INICIAR EL JUEGO
Tap AppCompatButton with text Regular
Tap AppCompatTextView with text Octaedro
Tap AppCompatButton with text Regular
Tap AppCompatTextView with text Cubo
Tap AppCompatButton with text Regular
Tap AppCompatTextView with text Icosaedro
Tap AppCompatButton with text Regular
Tap AppCompatTextView with text Dodecaedro
Tap AppCompatButton with text Regular
Tap AppCompatTextView with text Tetraedro

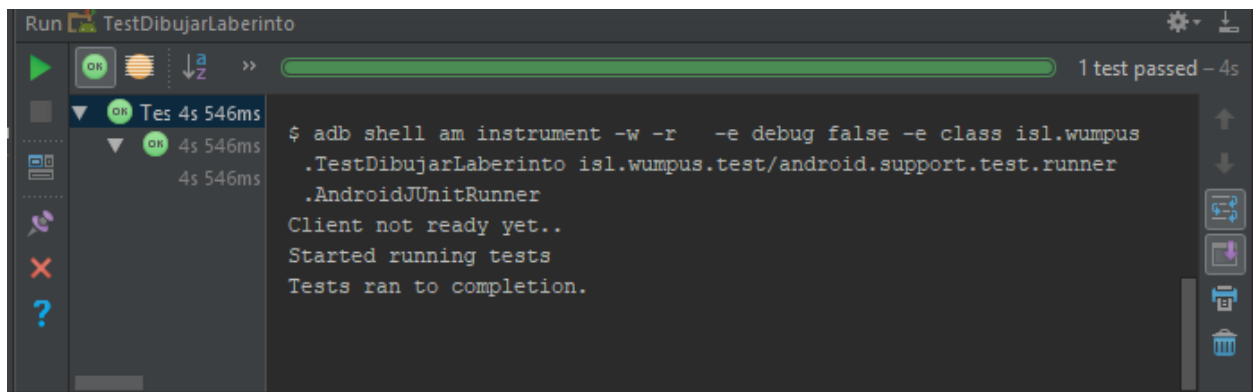
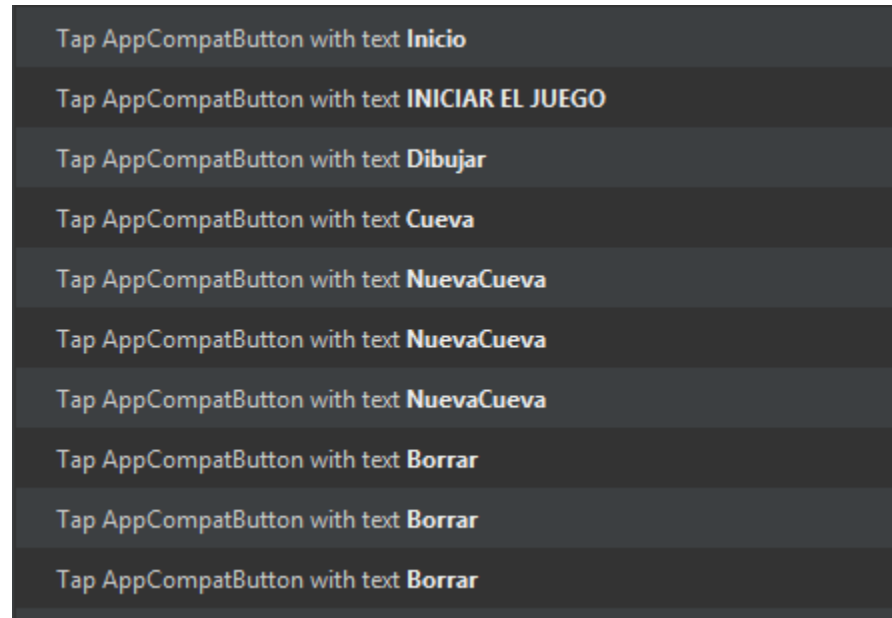


The screenshot shows the Android Studio Run interface. At the top, the title bar reads "Run EscogerLaberintoRegu...". Below the title bar, there is a green progress bar and a status indicator "1 test passed - 6s 30". On the left side, there is a list of test results, with one entry "Tes 6s 306ms" highlighted. The main area displays the command prompt output:

```
$ adb shell am instrument -w -r -e debug false -e class isl.wumpus
.EscogerLaberintoRegular isl.wumpus.test/android.support.test.runner
.AndroidJUnitRunner
Client not ready yet..
Started running tests
Tests ran to completion.
```

Story 3: Dibujar guardar laberinto

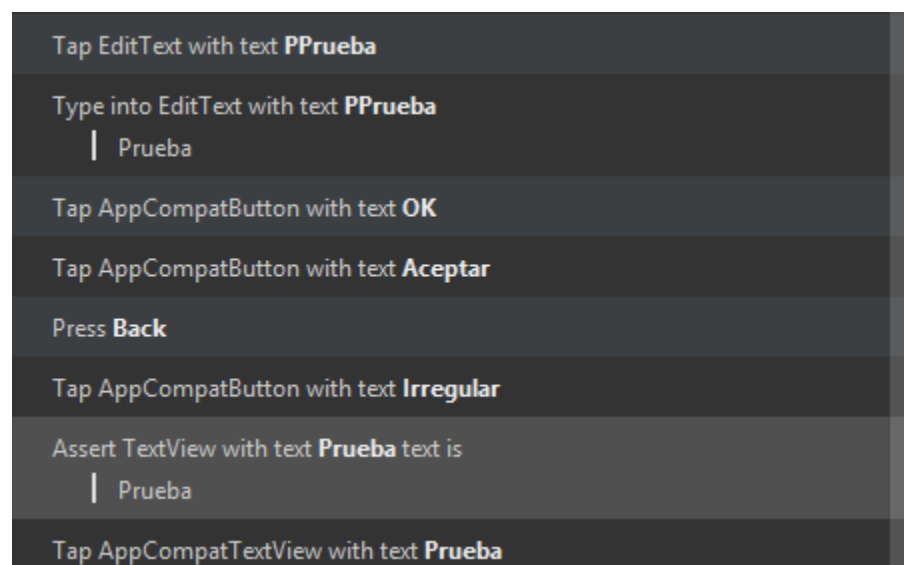
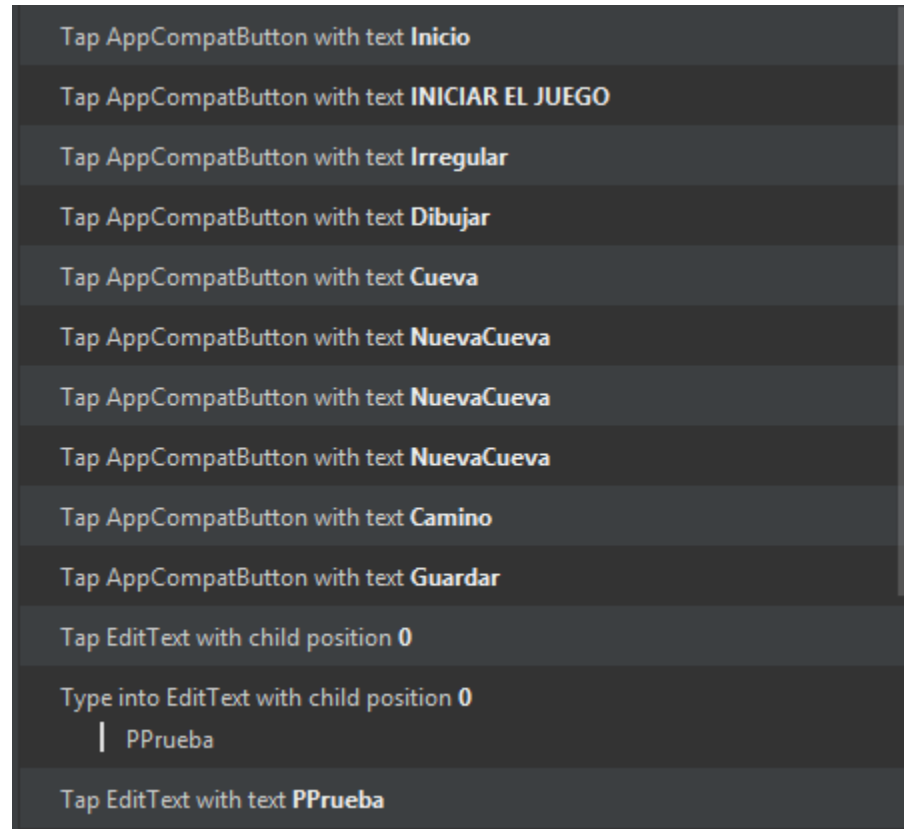
Debido a que el Espresso no graba interacciones sobre el canvas, la prueba consiste solo de dibujar tres cuevas y borrarlas, sin poder guardar el laberinto.

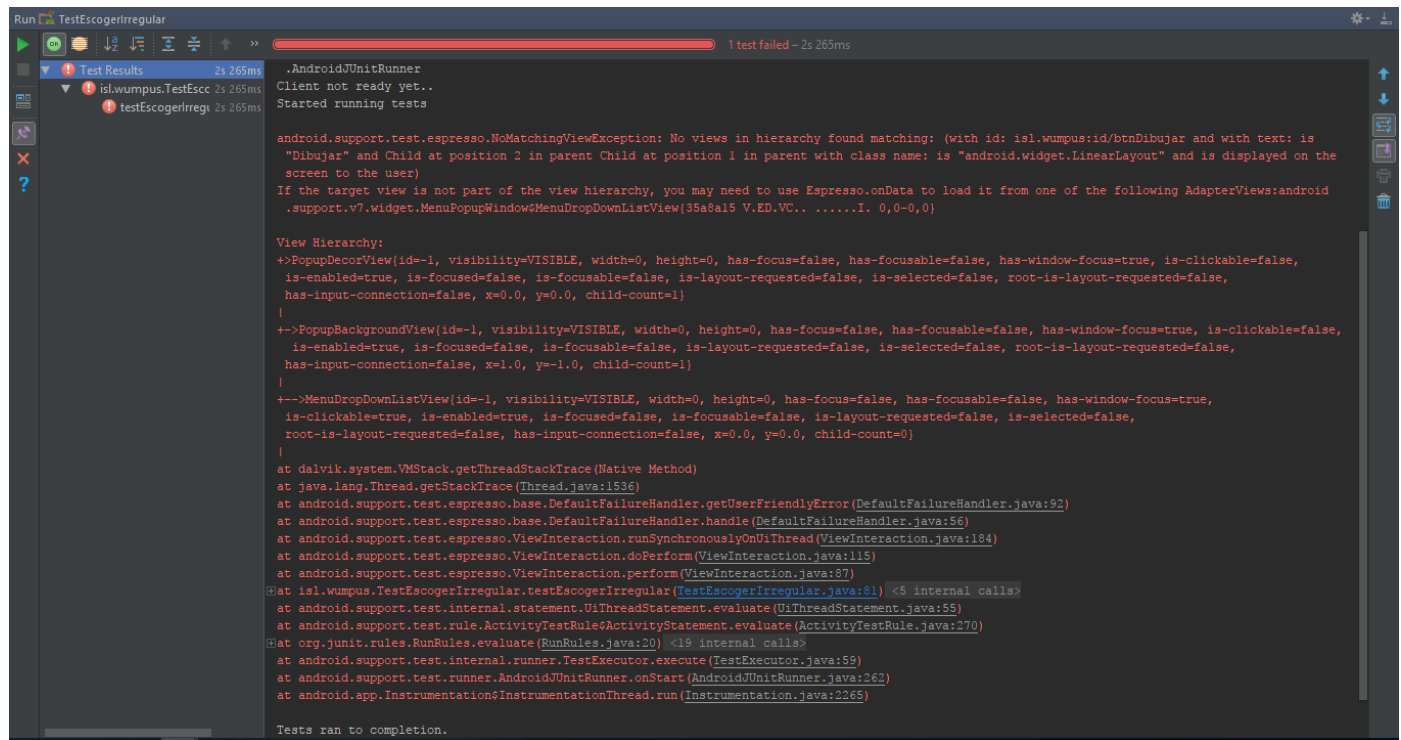


Iteración 2:

Story 4: Escoger laberinto de biblioteca del dispositivo.

El test falla debido a que el Espresso no puede interactuar con el lienzo, por lo que no puede guardar un laberinto irregular. Por los pasos del test se demuestra que en la grabación manual si permite guardar y escoger laberinto irregular.





La prueba del emplazar se entregará con las pruebas de la Iteración 3 ya que este Story se cambió a la iteración 3.