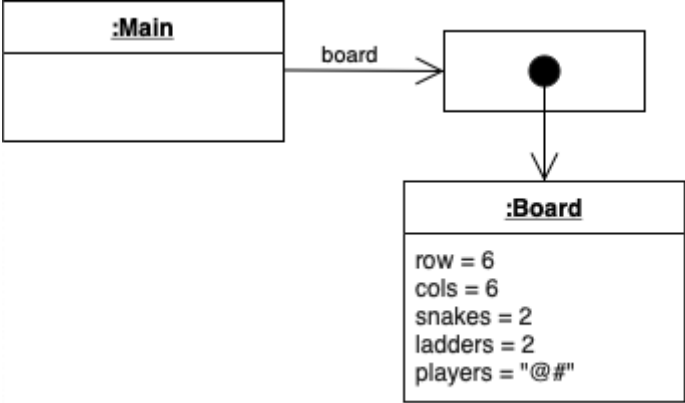
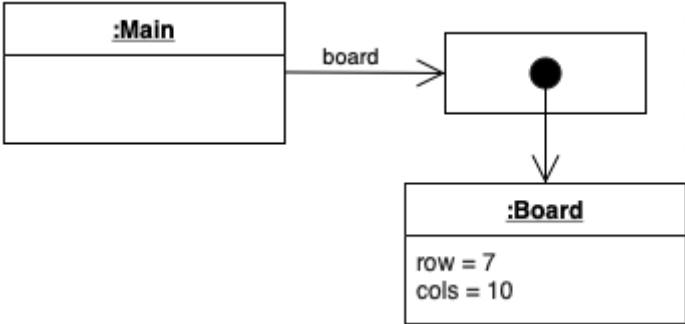
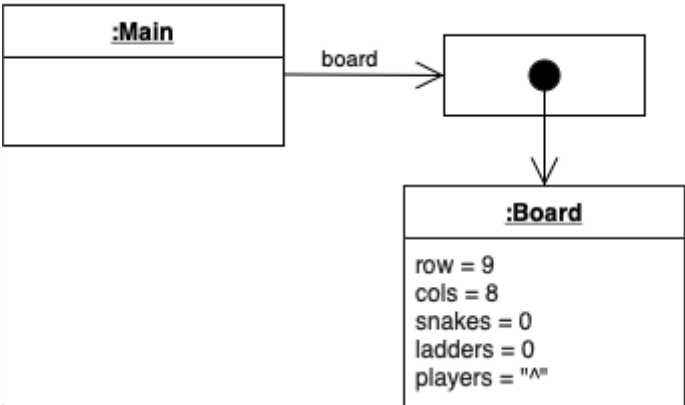


Pruebas unitarias

Sebastian Zapata Valencia - A00371770

Gabriel Kremer - A00371578

Escenarios

Nombre	Clase	Escenario
setUpScenario1	Board	 <pre>graph TD Main[":Main"] -- board --> Board[":Board"] Board --> Init["row = 6
cols = 6
snakes = 2
ladders = 2
players = '@#'"]</pre>
setUpScenario2	Board	 <pre>graph TD Main[":Main"] -- board --> Board[":Board"] Board --> Init["row = 7
cols = 10"]</pre>
setUpScenario3	Board	 <pre>graph TD Main[":Main"] -- board --> Board[":Board"] Board --> Init["row = 9
cols = 8
snakes = 0
ladders = 0
players = '^'"]</pre>

Casos de prueba

Objetivo de la prueba: Verificar que las coordenadas de la última casilla de la matriz concuerden con las dimensiones que se usaron.				
Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Board	getLast	setUpScenari02	row = 6 col = 0	true true Las coordenadas de la última casilla corresponden con las entradas.

Objetivo de la prueba: Verificar si los jugadores se crean exitosamente y si la cantidad de estos coincide con el valor ingresado.				
Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Board	getFirst	setUpScenari01	players = 2	true La creación de los jugadores es exitosa, por lo cual, la primera casilla es diferente a null. equals El número de los jugadores en la primera casilla coincide con la cantidad de jugadores ingresados.

Objetivo de la prueba: Comprobar que el valor de dado sea diferente de 0 y 7, además, que este entre el rango de 1 a 6.				
Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Board	dice	setUpScenari01	d = 0 d = 6	false Los valores mayores a 7 y menores a 0 no hacen parte del rango. true Los valores entre el rango de 1 a 6 hacen parte del dominio del dado.

Objetivo de la prueba: Demostrar que el método encuentra y retorna la casilla con el número que se ingrese como identificador.				
Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Board	findSquare	setUpScenari01	id = 15	true

				Comprueba que el identificador que se ingresó concuerda con el número de la casilla.
--	--	--	--	--

Objetivo de la prueba: Demostrar que el método encuentra y retorna la casilla en la que está el jugador buscado.

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Board	findPlayerSquare	setUpScenari03	player = "A"	true Demuestra que el cuadro que se retorna contiene al jugador buscado.

Objetivo de la prueba: Comprobar si se crean las escaleras y serpientes con sus conexiones.

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Board	createSnakesAndLadders	setUpScenari02	snakes = 3 ladders = 4	true El cuadrado "a" tiene conexión con el cuadro "b". false El cuadrado "a" no tiene conexión.

Objetivo de la prueba: Comprobar si cuando el jugador gana la partida se le asigna el mensaje correspondiente.

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Board	move	setUpScenari03	moves = 1	true El jugador recibe el mensaje correspondiente.

Objetivo de la prueba: Comprobar si cuando el jugador se pasa de la cantidad de movimientos para ganar se le asigna el mensaje correspondiente.

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Board	move	setUpScenari03	moves = 2	true El jugador recibe el mensaje correspondiente.

Objetivo de la prueba: Comprobar que el método de printClean (solo escaleras, serpientes y jugadores) es diferente a la impresión del toString.

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Board	printClean	setUpScenario1	ninguno	false La impresión de printClean es diferente a la de toString.

Objetivo de la prueba: Comprobar si la última posición corresponde al total de casillas, dependiendo del tamaño de la matriz (par o impar).

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Board	getTotalSquares	setUpScenario2	ninguno	true El valor de la última casilla coincide con el valor de la última posición, si el número de filas es par. false El valor de la última casilla no coincide con el valor de la última posición, si el número de filas es par.