

Utilización de los juegos de prueba

La forma de ejecutar los juegos de pruebas en Haskell es cargar el módulo de juegos de prueba:

```
TestTLP2019Estudiantes.hs
```

que importará automáticamente los ficheros `TLP2019.hs` y `CodeDataTypesTLP2019.hs`. Una vez cargados los tres módulos, hay que llamar a la función `testTLP2019`, que comprueba si la función `obtenerTransiciones` funciona correctamente.

Para invocar la función habrá que

```
TestTLP2019Estudiantes> testTLP2019
```

Para cada uno de los casos de prueba se indicará si está superado o no, incluyendo los errores detectados si no se supera un caso de pruebas (se encuentra un número de transiciones incorrecto en alguna de las soluciones y/o se encuentra un número incorrecto de soluciones). Para superar el juego de pruebas, el programa realizado por el estudiante deberá superar todos los casos de prueba.