

DISEÑO DE LAS PRUEBAS UNITARIAS AUTOMÁTICAS DE LA CLASE SCORE

Prueba N° 1	Objetivo: Prueba que el método de insertar puntaje funciona correctamente.			
Clase	Método	Escenario	Entradas	Resultado
Score	+ insertScore(Score): void	Crear la raíz del árbol.	Ninguna.	Se creó el primer nodo del árbol de puntajes. El peso del árbol es 1.
Score	+ insertScore(Score): void	Insertar un nodo a la izquierda de la raíz ya creada.	Nuevo nodo con puntaje 50.	Se agregó el segundo nodo. El peso del árbol es 2.
Score	+ insertScore(Score): void	Insertar un nodo a la derecha de la raíz ya creada.	Nuevo nodo con puntaje 120.	Se agregó el tercer nodo. El peso del árbol es 3.

Prueba N° 2	Objetivo: Prueba que el método de buscar el puntaje máximo devuelve el valor correcto.			
Clase	Método	Escenario	Entradas	Resultado
Score	+ searchMaxScore(): Score	Escenario en donde hay tres puntajes 50, 100 y 120.	Ninguna.	El método devuelve el puntaje 120, el cual es el máximo puntaje que ha obtenido el jugador.