DISEÑO DE LAS PRUEBAS UNITARIAS AUTOMÁTICAS DE LA CLASE PLAYER

Prueba N° 1	**Objetivo:** Probar que el método de insertar agrega correctamente un nuevo jugador.			
Clase	**Método**	**Escenario**	**Entradas**	**Resultado**
Player	+ insertPlayer(Player): void	Insertar un nuevo jugador a la izquierda de la raíz del árbol.	Nuevo jugador a insertar.	El jugador se agregó a la izquierda del árbol.
Player	+ insertPlayer(Player): void	Insertar un nuevo jugador a la derecha de la raíz del árbol.	Nuevo jugador a insertar.	El jugador se agregó a la derecha del árbol.

Prueba N° 2	**Objetivo:** Probar el método que devuelve el puntaje máximo de un jugador.			
Clase	**Método**	**Escenario**	**Entradas**	**Resultado**
Player	+ getMaxScore(): int	Jugador con puntajes de 20, 80, 100 y 150.	Ninguna.	El método devuelve el valor de 150.

Prueba N° 3	**Objetivo:** Probar que el método playerExists(String) verifica correctamente si un jugador existe en el árbol o no.			
Clase	**Método**	**Escenario**	**Entradas**	**Resultado**
Player	+ playerExists(String): boolean	Un árbol con ocho nodos. Se intenta verificar si el jugador con nombre “lol” existe en el árbol.	Nombre del jugador para verificar si existe.	Verdadero. El jugador con el nombre “lol” está en el árbol.
Player	+ playerExists(String): boolean	Un árbol con ocho nodos. Se intenta verificar si el jugador con nombre “noPlayer” existe en el árbol.	Nombre del jugador para verificar si existe.	False. El jugador con el nombre “noPlayer” no está en el árbol.

Prueba N° 4	**Objetivo:** Probar que el método sheet () indica si el nodo correspondiente es una hoja del árbol.			
Clase	**Método**	**Escenario**	**Entradas**	**Resultado**
Player	+ sheet(): boolean	Árbol binario de búsqueda con un solo nodo llamado “Player1”.	Ninguna.	Verdadero. El nodo actual es una hoja.

Prueba N° 5	**Objetivo:** Probar que el método getLess() devuelve el jugador con menor puntaje.			
Clase	**Método**	**Escenario**	**Entradas**	**Resultado**
Player	+ getLess(): Player	Árbol binario con ocho nodos.	Ninguna.	El método devuelve el jugador con nombre “lol” con puntaje 75.