

MundoEncantado

Batería básica de pruebas

La batería de pruebas básica incluye 7 pruebas. En cada prueba se hace uso de varios ficheros. Todos los ficheros implicados en una prueba concreta están disponibles en un directorio particular. Por ejemplo, los ficheros de la Prueba 1 están disponibles en el directorio Test-1.

Cada prueba consiste en una ejecución de la aplicación MundoEncantado con unos parámetros concretos. Esa ejecución generará uno o varios ficheros. En el directorio de cada prueba están disponibles los ficheros resultantes “correctos”. Para comprobar si una prueba ha sido exitosa, hay que comparar los ficheros generados con los ficheros “correctos”. En caso de que los ficheros sean idénticos, la prueba es exitosa.

Para facilitar la comprobación de cada prueba, en cada directorio existe un shell script (sh) que permite automatizar el lanzamiento y comparación de ficheros. Por ejemplo *01testSP.sh*, disponible en el directorio Test-1, puede ser ejecutado para llevar a cabo la Prueba 1. Tenga en cuenta que estos scripts son ejecutables en entornos Linux (o Mac).

A continuación se describen las pruebas que conforman la batería básica de pruebas. Por favor, revisa con detenimiento el contenido de cada directorio.

Prueba 1 – Instrucciones relacionadas con jugadores.

Ejecuta el siguiente comando haciendo uso del fichero *01instructionsSP.txt* y *01playersinSP.txt*:

```
java MundoEncantado -i 01instructionsSP.txt -o 01myoutputSP.txt
```

Resultado correcto (deben cumplirse todas las condiciones):

- El contenido del fichero *01myoutputSP.txt* debe ser el mismo que el contenido del fichero *01outputSP.txt*.
- El contenido del fichero *01myplayersoutSP.txt* debe ser el mismo que el contenido del fichero *01playersoutSP.txt*.

Prueba 2 – Instrucciones relacionadas con criaturas.

Ejecuta el comando siguiente haciendo uso de los ficheros *02instructionsSP.txt* y *02creaturesinSP.txt*:

```
java MundoEncantado -i 02instructionsSP.txt -o 02myoutputSP.txt
```

Resultado correcto (deben cumplirse todas las condiciones):

- El contenido del fichero *02myoutputSP.txt* debe ser el mismo que el contenido del fichero *02outputSP.txt*.
- El contenido del fichero *02mycreaturesoutSP.txt* debe ser el mismo que el contenido del fichero *02creaturesoutSP.txt*.

Prueba 3 – Instrucciones relacionadas con ataques.

Ejecuta el comando siguiente haciendo uso de los ficheros *03instructionsSP.txt* y *03creaturesinSP.txt*:

```
java MundoEncantado -i 03instructionsSP.txt -o 03myoutputSP.txt
```

Resultado correcto:

- El contenido del fichero *03myoutputSP.txt* debe ser el mismo que el contenido del fichero *03outputSP.txt*.

Prueba 4 – Instrucciones relacionadas con lugares sagrados.

Ejecuta el comando siguiente haciendo uso de los ficheros *04instructionsSP.txt* y *04creaturesinSP.txt*:

```
java MundoEncantado -i 04instructionsSP.txt -o 04myoutputSP.txt
```

Resultado correcto:

- El contenido del fichero *04myoutputSP.txt* debe ser el mismo que el contenido del fichero *04outputSP.txt*.

Prueba 5 – Juego en modo normal.

Ejecuta el siguiente comando haciendo uso de los ficheros *05playersSP.txt*, *05creaturesSP.txt* y *05dealSP.txt*:

```
java MundoEncantado -j 05playersSP.txt -c 05creaturesSP.txt -r 05dealSP.txt -o 05mygameSP.txt
```

Resultado correcto:

- El contenido del fichero *05mygameSP.txt* debe ser el mismo que el contenido del fichero *05gameSP.txt*.

Prueba 6 – Mas instrucciones

Ejecuta el siguiente comando:

```
java MundoEncantado -i 06instructionsSP.txt -o 06myoutputSP.txt
```

Resultado correcto:

- El contenido del fichero *06myoutputSP.txt* debe ser el mismo que el contenido del fichero *06outputSP.txt*.

Prueba 7 – Instrucción JugarPartida.

Ejecuta el siguiente comando:

```
java MundoEncantado -i 07instructionsSP.txt -o 07myoutput1SP.txt
```

Resultado correcto:

- El contenido del fichero *07myoutput1SP.txt* debe ser el mismo que el contenido del fichero *07output1SP.txt*.
- El contenido del fichero *07myoutput2SP.txt* debe ser el mismo que el contenido del fichero *07output2SP.txt*.

NOTAS

- Recuerda que las pruebas deben funcionar correctamente en un entorno con el sistema operativo Ubuntu (similar al de los laboratorios de la asignatura).
- Puedes emplear los comandos FC (Windows) o diff (Linux, MacOS) para verificar las diferencias de contenido entre ficheros.
- En caso de que no estés de acuerdo con el resultado de una prueba (es decir, si después de verificar tu código crees que es correcto, pero no da los resultado esperados en una prueba), ponte en contacto con tu profesor de laboratorio.