# LOTES DE PRUEBA - TA-C-TI

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Descripción | Salida esperada | Salida obtenida |
| Se quiere probar qué es lo que pasaría si… | Se espera que… | La salida obtenida fue… |

*Interfaz gráfica para tener en cuenta para entender los lotes de prueba que se presentan a continuación.*

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

## Lote N°1

**Descripción**: Se quiere probar qué pasaría si elegimos dos casilleros consecutivos alineados, para ganar con el tercer casillero alienado.

**Salida** **esperada**: Se espera que la CPU elija el tercer casillero alineado para bloquear la línea.

**Salida** **obtenida**: La salida obtenida fue que la máquina en su segundo turno eligió el 6.

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

## Lote N°2

**Descripción**: Se quiere probar qué pasaría si le dejamos a la CPU la posibilidad de ganar, eligiendo casilleros no alineados.

**Salida** **esperada**: Se espera que la CPU gane la ronda.

**Salida** **obtenida**: La salida obtenida fue que la máquina eligió los casilleros 2, 5 y 8, formando la línea.

Imagen que contiene Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

## Lote N°3

**Descripción**: Se quiere probar qué pasaría si elegimos un número fuera del rango 1-9.

**Salida** **esperada**: Se espera que el programa muestre el error y te vuelva a pedir el número dentro del rango.

**Salida** **obtenida**: La salida obtenida fue que el programa notificó el error y que debemos volver a ingresar un número dentro del rango.

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

## Lote N°4

**Descripción**: Se quiere probar qué funcione la posibilidad de que la CPU inicie la ronda y elija un casillero al azar.

**Salida** **esperada**: Se espera que la CPU comience la ronda y elija un casillero al azar.

**Salida** **obtenida**: A la CPU le tocó ser ‘X’ y arrancó la ronda correctamente eligiendo el casillero 6.

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

## Lote N°5

**Descripción**: Se quiere probar qué pasaría si elegimos un casillero ya seleccionado.

**Salida** **esperada**: Se espera que el programa muestre el error y te vuelva a pedir el número dentro del rango.

**Salida** **obtenida**: La salida obtenida fue que el programa notificó que el casillero está ocupado y que debemos volver a ingresar un número dentro del rango.

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

## Lote N°6

**Descripción**: Se quiere probar qué pasaría si empatamos la partida, es decir, ninguno consigue formar la línea.

**Salida** **esperada**: Se espera que el programa determine que la ronda terminó empatada.

**Salida** **obtenida**: La salida obtenida fue que el programa notificó que la partida finalizó en empate.

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

## Lote N°7

**Descripción**: Se quiere probar qué pasaría si ganamos la ronda.

**Salida** **esperada**: Se espera que el programa determine que la ronda terminó en victoria para el usuario.

**Salida** **obtenida**: La salida obtenida fue que el programa notificó que la partida finalizó en empate.

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

## Lote N°8

**Descripción**: Se quiere probar qué pasaría si jugamos a bloquearle las opciones a la CPU.

**Salida** **esperada**: Se espera que la CPU juegue de manera inteligente y busque la posibilidad de ganar.

**Salida** **obtenida**: La salida obtenida fue que la CPU arranco con el 6, se bloqueó su juego eligiendo el 9, la CPU optó por continuar con el 7, se bloqueó su juego con el 4, en la siguiente ronda la CPU eligió el 3 y el usuario el 2, finalmente la CPU se dio cuenta que con el 5 formaba la línea y lo escogió, ganó la CPU.

Imagen que contiene Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.