

Nº	Módulo\Funcion	Objetivo	Precondición	Postcondición	Implementación
1	Object\object_create()	Prueba si se crea correctamente un objeto		Un puntero no nulo al objeto creado	test1_object_create();
2	Object\object_set_name()	Prueba si se le asigna correctamente un nombre a un objeto	El nombre del objeto,	La salida tiene que ser el puntero al objeto	test1_object_set_name();
3	Object\object_set_name()	Prueba asignar un nombre a un objeto sin inicializar	El objeto al que establecer el nombre es un puntero a NULL,	La salida debe ser NULL	test2_object_set_name();
4	Object\object_set_graphics()	Prueba si se le asigna correctamente los graficos a un objeto	El nombre del objeto,	La salida tiene que ser el puntero al objeto	test1_object_set_graphics();
5	Object\object_set_graphics()	Prueba asignar graficos a un objeto sin inicializar	El objeto al que establecer los graficos es un puntero a NULL,	La salida debe ser NULL	test2_object_set_graphics();
6	Object\object_set_Id()	Prueba si se le asigna correctamente un Id a un objeto	El Id del objeto,	La salida tiene que ser el puntero al objeto	test1_object_set_Id();
7	Object\object_set_Id()	Prueba asignar un Id a un objeto sin inicializar	El objeto al que establecer el Id es un puntero a NULL,	La salida debe ser NULL	test2_object_set_Id();
8	Object\object_set_description()	Prueba si se le asigna correctamente una descripcion a un objeto	La descripcion del objeto,	La salida tiene que ser el puntero al objeto	test1_object_set_description();
9	Object\object_set_description()	Prueba asignar una descripcion a un objeto sin inicializar	El objeto al que establecer la descripcion es un puntero a NULL,	La salida debe ser NULL	test2_object_set_description();
10	Object\object_set_description2()	Prueba si se le asigna correctamente una descripcion2 a un objeto	La descripcion2 del objeto,	La salida tiene que ser el puntero al objeto	test1_object_set_description2();
11	Object\object_set_description2()	Prueba asignar una descripcion2 a un objeto sin inicializar	El objeto al que establecer la descripcion2 es un puntero a NULL,	La salida debe ser NULL	test2_object_set_description2();
12	Object\object_set_Mobile()	Prueba si se le asigna correctamente una movilidad a un objeto	La movilidad del objeto,	La salida tiene que ser el puntero al objeto	test1_object_set_Mobile();
13	Object\object_set_Mobile()	Prueba asignar una movilidad a un objeto sin inicializar	El objeto al que establecer la movilidad es un puntero a NULL,	La salida debe ser NULL	test2_object_set_Mobile();

14	Object\object_set_Moved()	Prueba si se le asigna correctamente una movilidad a un objeto	La movilidad del objeto,	La salida tiene que ser el puntero al objeto	test1_object_set_Moved();
15	Object\object_set_Moved()	Prueba asignar una movilidad a un objeto sin inicializar	El objeto al que establecer la movilidad es un puntero a NULL,	La salida debe ser NULL	test2_object_set_Moved();
16	Object\object_set_Hidden()	Prueba si se le asigna correctamente una situacion a un objeto	La situacion del objeto,	La salida tiene que ser el puntero al objeto	test1_object_set_Hidden();
17	Object\object_set_Hidden()	Prueba asignar una situacion a un objeto sin inicializar	El objeto al que establecer la situacion es un puntero a NULL,	La salida debe ser NULL	test2_object_set_Hidden();
18	Object\object_set_Open()	Prueba si se le asigna correctamente una situacion a un objeto	La situacion del objeto,	La salida tiene que ser el puntero al objeto	test1_object_set_Open();
19	Object\object_set_Open()	Prueba asignar una situacion a un objeto sin inicializar	El objeto al que establecer la situacion es un puntero a NULL,	La salida debe ser NULL	test2_object_set_Open();
20	Object\object_set_Illuminates()	Prueba si se le asigna correctamente una iluminacion a un objeto	La iluminacion del objeto,	La salida tiene que ser el puntero al objeto	test1_object_set_Illuminates();
21	Object\object_set_Illuminates()	Prueba asignar una iluminacion a un objeto sin inicializar	El objeto al que establecer la iluminacion es un puntero a NULL,	La salida debe ser NULL	test2_object_set_Illuminates();
22	Object\object_set_Light()	Prueba si se le asigna correctamente una iluminacion a un objeto	La iluminacion del objeto,	La salida tiene que ser el puntero al objeto	test1_object_set_Light();
23	Object\object_set_Light()	Prueba asignar una iluminacion a un objeto sin inicializar	El objeto al que establecer la iluminacion es un puntero a NULL,	La salida debe ser NULL	test2_object_set_Light();
24	Object\object_Get_Name()	Prueba leer el nombre de un objeto	Al nombre se le ha asignado previamente el nombre Bryan,	La salida esperada es el id asignado antes "Bryan"	test1_object_Get_Name();
25	Object\object_Get_Name()	Prueba leer el nombre de un objeto	El objeto no ha sido inicializado previamente,	La salida esperada es NULL	test2_object_Get_Name();
26	Object\object_Get_Graphics()	Prueba leer los graficos de un objeto	Al nombre se le ha asignado previamente los graficos "Bryan",	La salida esperada son los graficos asignados antes "Bryan"	test1_object_Get_Graphics();

27	Object\object_Get_Graphics()	Prueba leer los graficos de un objeto	El objeto no ha sido inicializado previamente,	La salida esperada es NULL	test2_object_Get_Graphics();
28	Object\object_Get_Id()	Prueba leer el id de un objeto	Al objeto se le ha asignado previamente el id 12,	La salida esperada es el id asignado antes (12)	test1_object_Get_Id();
29	Object\object_Get_Id()	Prueba leer el id de un objeto	El objeto no ha sido inicializado previamente,	La salida esperada es NO_ID	test2_object_Get_Id();
30	Object\object_Get_Description()	Prueba leer la descripcion de un objeto	Al objeto se le ha asignado previamente la descripcion,	La salida esperada es la descripcion asignado antes	test1_object_Get_Description();
31	Object\object_Get_Description()	Prueba leer la descripcion de un objeto	El objeto no ha sido inicializado previamente,	La salida esperada es NULL	test2_object_Get_Description();
32	Object\object_Get_Description2()	Prueba leer la descripcion de un objeto	Al objeto se le ha asignado previamente la descripcion,	La salida esperada es la descripcion asignado antes	test1_object_Get_Description2();
33	Object\object_Get_Description2()	Prueba leer la descripcion de un objeto	El objeto no ha sido inicializado previamente,	La salida esperada es NULL	test2_object_Get_Description2();
34	Object\object_Get_Mobile()	Prueba leer la movilidad de un objeto	Al objeto se le ha asignado previamente la movilidad,	La salida esperada es la movilidad asignada antes	test1_object_Get_Mobile();
35	Object\object_Get_Mobile()	Prueba leer la movilidad de un objeto	El objeto no ha sido inicializado previamente,	La salida esperada es FALSE	test2_object_Get_Mobile();
36	Object\object_Get_Moved()	Prueba leer si se ha movido un objeto	Al objeto se le ha asignado previamente la movilidad,	La salida esperada es la movilidad asignada antes	test1_object_Get_Moved();
37	Object\object_Get_Moved()	Prueba leer la movilidad de un objeto	El objeto no ha sido inicializado previamente,	La salida esperada es FALSE	test2_object_Get_Moved();
38	Object\object_Get_Hidden()	Prueba leer si se ha escondido un objeto	Al objeto se le ha asignado previamente la invisibilidad,	La salida esperada es la movilidad asignada antes	test1_object_Get_Hidden();
39	Object\object_Get_Hidden()	Prueba leer la situacion de un objeto	El objeto no ha sido inicializado previamente,	La salida esperada es FALSE	test2_object_Get_Hidden();
40	Object\object_Get_Open()	Prueba leer si se ha abierto el link a un objeto	Al objeto se le ha asignado previamente la disponibilidad,	La salida esperada es la movilidad asignada antes	test1_object_Get_Open();
41	Object\object_Get_Open()	Prueba leer la situacion del link a un objeto	El objeto no ha sido inicializado previamente,	La salida esperada es NO_ID	test2_object_Get_Open();
42	Object\object_Get_Illuminates()	Prueba leer si se ha iluminado un objeto	Al objeto se le ha asignado previamente la posibilidad de iluminar,	La salida esperada es la movilidad asignada antes	test1_object_Get_Illuminates();
43	Object\object_Get_Illuminates()	Prueba leer la situacion de un objeto	El objeto no ha sido inicializado previamente,	La salida esperada es FALSE	test2_object_Get_Illuminates();

44	Object\object_Get_Light()	Prueba leer si se puede iluminar un objeto	Al objeto se le ha asignado previamente la posibilidad de iluminar,	La salida esperada es la movilidad asignada antes	test1_object_Get_Light();
45	Object\object_Get_Light()	Prueba leer la situacion de un objeto	El objeto no ha sido inicializado previamente,	La salida esperada es FALSE	test2_object_Get_Light();