

Nº	Módulo\Funcion	Objetivo	Precondición	Postcondición	Implementación
1	Game\game_create()	Prueba la funcion que reserva memoria para la estructra del juego	Se reserva memoria normalmente,	La salida tiene que ser el juego inicializado	test1_game_create();
2	Game\game_destroy()	Prueba la funcon que destruye un juego	El juego se ha creado previamente,	La salida esperada es OK	test1_game_destroy();
3	Game\game_destroy()	Prueba la funcon que destruye un juego	El juego no se ha creado previamente,	La salida esperada es ERROR	test2_game_destroy();
4	Game\game_update()	Prueba la función que actualiza el juego	El juego se ha creado y el comando ejecutado es valido,	La salida esperada es OK	test1_game_update();
5	Game\game_update()	Prueba la función que actualiza el juego	El juego no se ha creado. El comando ejecutado es valido,	La salida esperada es ERROR	test2_game_update();
6	Game\game_update()	Prueba la función que actualiza el juego	El juego se ha creado pero el comando ejecutado es invalido,	La salida esperada es ERROR	test3_game_update();
7	Game\game_is_over()	Prueba la función devuelve si el juego ha acabado o no	El juego ha sido inicializado,	La salida esperada es FALSE	test1_game_is_over();
8	Game\game_is_over()	Prueba la función devuelve si el juego ha acabado o no	El juego no ha sido inicializado,	La salida esperada es TRUE, de esa forma en gameloop no se sigue jugando	test2_game_is_over();
9	Game\game_add_object()	Prueba la función que añade un objeto al juego	El juego y el objeto han sido inicializados correctamente,	La salida esperada es OK	test1_game_add_object();
10	Game\game_add_object()	Prueba la función que añade un objeto al juego	El juego no ha sido inicializado pero el objeto si,	La salida esperada es ERROR	test2_game_add_object();
11	Game\game_add_object()	Prueba la función que añade un objeto al juego	El juego ha sido inicializado pero el objeto no,	La salida esperada es ERROR	test3_game_add_object();
12	Game\game_add_space()	Prueba la función que añade un espacio al juego	El juego y el espacio han sido inicializados correctamente,	La salida esperada es OK	test1_game_add_space();

13	Game\game_add_space()	Prueba la función que añade un espacio al juego	El juego no ha sido inicializado pero el espacio si,	La salida esperada es ERROR	test2_game_add_space();
14	Game\game_add_space()	Prueba la función que añade un espacio al juego	El juego ha sido inicializado pero el espacio no,	La salida esperada es ERROR	test3_game_add_space();
15	Game\game_add_link()	Prueba la función que añade un link al juego	El juego y el link han sido inicializados correctamente,	La salida esperada es OK	test1_game_add_link();
16	Game\game_add_link()	Prueba la función que añade un link al juego	El juego no ha sido inicializado pero el link si,	La salida esperada es ERROR	test2_game_add_link();
17	Game\game_add_link()	Prueba la función que añade un link al juego	El juego ha sido inicializado pero el link no,	La salida esperada es ERROR	test3_game_add_link();
18	Game\game_add_player()	Prueba la función que añade un jugador al juego	El juego y el jugador han sido inicializados correctamente,	La salida esperada es OK	test1_game_add_player();
19	Game\game_add_player()	Prueba la función que añade un jugador al juego	El juego no ha sido inicializado pero el jugador si,	La salida esperada es ERROR	test2_game_add_player();
20	Game\game_add_player()	Prueba la función que añade un jugador al juego	El juego ha sido inicializado pero el jugador no,	La salida esperada es ERROR	test3_game_add_player();
21	Game\game_get_link()	Prueba la función que devuelve el link con id dado	El juego y el link han sido creados correctamente,	La salida debe ser el link creado anteriormente	test1_game_get_link();
22	Game\game_get_link()	Prueba la función que devuelve el link con id dado	El juego no se ha creado pero el link si,	La salida debe ser NULL	test2_game_get_link();
23	Game\game_get_link()	Prueba la función que devuelve el link con id dado	El link buscado no corresponde con el id del link añadido,	La salida debe ser NULL	test3_game_get_link();
24	Game\game_get_link_at()	Prueba la función que devuelve el link en una posición dada	El link ha sido añadido correctamente,	La salida debe ser el link añadido anteriormente	test1_game_get_link_at();

25	Game\game_get_link_at()	Prueba la función que devuelve el link en una posición dada	La posición en la que se busca es -1,	La salida debe ser NULL	test2_game_get_link_at();
26	Game\game_get_link_at()	Prueba la función que devuelve el link en una posición dada	El juego no se ha inicializado,	La salida debe ser NULL	test3_game_get_link_at();
27	Game\game_get_space()	Prueba la función que devuelve el espacio con in id dado	El juego y el espacio han sido creados correctamente,	La salida debe ser el espacio creado anteriormente	test1_game_get_space();
28	Game\game_get_space()	Prueba la función que devuelve el espacio con in id dado	El juego no se ha creado pero el espacio si,	La salida debe ser NULL	test2_game_get_space();
29	Game\game_get_space()	Prueba la función que devuelve el espacio con in id dado	El espacio buscado no corresponde con el id del espacio añadido,	La salida debe ser NULL	test3_game_get_space();
30	Game\game_get_space_at()	Prueba la función que devuelve el espacio en una posición dada	El espacio ha sido añadido correctamente,	La salida debe ser el espacio añadido anteriormente	test1_game_get_space_at();
31	Game\game_get_space_at()	Prueba la función que devuelve el espacio en una posición dada	La posición en la que se busca es -1,	La salida debe ser NULL	test2_game_get_space_at();
32	Game\game_get_space_at()	Prueba la función que devuelve el espacio en una posición dada	El juego no se ha inicializado,	La salida debe ser NULL	test3_game_get_space_at();
33	Game\game_get_object_at()	Prueba la función que devuelve el objeto en una posición dada	El objeto ha sido añadido correctamente,	La salida debe ser el objeto añadido anteriormente	test1_game_get_object_at();
34	Game\game_get_object_at()	Prueba la función que devuelve el objeto en una posición dada	La posición en la que se busca es -1,	La salida debe ser NULL	test2_game_get_object_at();
35	Game\game_get_object_at()	Prueba la función que devuelve el objeto en una posición dada	El juego no se ha inicializado,	La salida debe ser NULL	test3_game_get_object_at();
36	Game\game_get_die()	Prueba la función que devuelve el dado del juego	El juego ha sido creado correctamente,	La salida debe ser un puntero distinto de NULL	test1_game_get_die();

37	Game\game_get_die()	Prueba la función que devuelve el dado del juego	El juego no ha sido inicializado,	La salida debe ser NULL	test2_game_get_die();
38	Game\game_get_player()	Prueba la función que devuelve el jugador del juego	El juego y el jugador han sido creado correctamente,	La salida debe ser un puntero distinto de NULL	test1_game_get_player();
39	Game\game_get_player()	Prueba la función que devuelve el jugador del juego	El juego ha sido inicializado pero no se ha añadido ningún jugador,	La salida debe ser NULL	test2_game_get_player();
40	Game\game_get_obj_list_as_str()	Prueba la función que devuelve la lista de objetos de una casilla como cadena	El juego, una casilla, y un objeto han sido añadidos correctamente,	La salida esperada es la lista de objetos de la casilla	test1_game_get_obj_list_as_str();
41	Game\game_get_obj_list_as_str()	Prueba la función que devuelve la lista de objetos de una casilla como cadena	El juego no se ha inicializado,	La salida esperada es NULL	test2_game_get_obj_list_as_str();
42	Game\game_get_last_inspected_space()	Prueba la función que devuelve el último espacio inspeccionado	El juego ha sido creado, se ha añadido un espacio y se ha colocado al jugador dentro,	La salida esperada es la casilla en la que está el jugador	test1_game_get_last_inspected_space();
43	Game\game_get_last_inspected_space()	Prueba la función que devuelve el último espacio inspeccionado	El juego no ha sido creado,	La salida esperada es NULL	test2_game_get_last_inspected_space();
44	Game\game_get_last_inspected_object()	Prueba la función que devuelve el último objeto inspeccionado	El nombre del objeto añadido es "obj",	La salida esperada es el objeto con nombre "obj"	test1_game_get_last_inspected_object();
45	Game\game_get_last_inspected_object()	Prueba la función que devuelve el último objeto inspeccionado	El objeto está marcado como oculto,	La salida esperada es NULL	test2_game_get_last_inspected_object();
46	Game\game_get_last_inspected_object()	Prueba la función que devuelve el último objeto inspeccionado	El nombre del objeto no se corresponde con el del objeto del juego,	La salida esperada es NULL	test3_game_get_last_inspected_object();
47	Game\game_get_player_location()	Prueba la función que devuelve la localización del jugador	El jugador se ha colocado en la casilla con id 2,	La salida es 2, la localización del jugador	test1_game_get_player_location();

48	Game\game_get_player_location()	Prueba la funcion que devuelve la localizacion del jugador	El jugador no se ha añadido al juego,	La salida es NO_ID, localizacion nula	test2_game_get_player_location();
49	Game\game_get_object_location()	Prueba la funcion que devuelve la localizacion de un objeto	El objeto se ha añadido en la casilla con id 2,	La salida es 2, la localización del objeto	test1_game_get_object_location();
50	Game\game_get_object_location()	Prueba la funcion que devuelve la localizacion de un objeto	El objeto no se ha añadido al juego,	La salida es NO_ID - localizacion nula	test2_game_get_object_location();
51	Game\game_get_object_location()	Prueba la funcion que devuelve la localizacion de un objeto	El objeto está marcado como oculto,	La salida es NO_ID - localizacion nula	test3_game_get_object_location();
52	Game\game_get_dialogue()	Prueba la función que devuelve el dialogo del juego	El juego ha sido creado correctamente,	La salida debe ser un puntero distinto de NULL	test1_game_get_dialogue();
53	Game\game_get_dialogue()	Prueba la función que devuelve el dialogo del juego	El juego no ha sido inicializado,	La salida debe ser NULL	test2_game_get_dialogue();