**Escenarios:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **nombre** | **Clase** | **Escenario** |
| SetupScenary1() | BattleBoardTest | b = new BattleBoard() |
| setupScenary2() | BattleBoardTest | matrixA = new int[2][2]  matrixA[0][0] = 1  matrixA[0][1] = -2  matrixA[1][0] = 2  matrixA[1][1] = 4  matrixB = new int[3][3]  matrixB[0][0] = 32  matrixB[0][1] = 1  matrixB[0][2] = 72  matrixB[1][0] = 4  matrixB[1][1] = 67  matrixB[1][2] = 8  matrixB[2][0] = 23  matrixB[2][1] = 42  matrixB[2][2] = 2  matrixC = new int[3][2]  matrixC[0][0] = 1  matrixC[0][1] = -1  matrixC[1][0] = -2  matrixC[1][1] = 3  matrixC[2][0] = 2  matrixC[2][1] = 4  matrixD = new int[2][1]  matrixD[0][0] = 4  matrixD[1][0] = 12 |
| setupScenary3() | BattleBoardTest | aa = new int [3]  bb = new int [3]    aa[0] = 1  aa[1] = 1  aa[2] = 1    bb[0] = 1  bb[1] = 2  bb[2] = 3 |

**Diseño de casos de Pruebas:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba : Probar que se genera una matriz con valores aleatorios dentro de un rango (0 – 150)** | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| BattleBoard | generateRandomMatrix | setupScenary1 | 4, 4, 4, 4 | Se genera correctamente una matriz con valores internos aleatorios entre 0 y 150. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba: Probar que el método retorne el valor de verdad correcto al comprobar** | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| BattleBoard | isRepeated | setupScenary1 | 3, a[4][4] | Retorna verdadero. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba: Probar que el método retorne el valor de verdad correcto al comprobar** | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| BattleBoard | isRepeated | setupScenary1 | 2, a[4][4] | Retorna falso. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba: Probar que el método multiplica las matrices correctamente** | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| BattleBoard | componetToComponetMultiplier | setupScenary1  setupScenary2 | matrixA  matrixB | Se realiza la multiplicación entre ambas matrices correctamente. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba : Probar que el método multiplica correctamente y retorna el valor esperado** | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| BattleBoard | auxMulti | setupScenary1  setupScenary2 | 0, 0, matrixA, matrixD | Retorna el valor correcto de la multiplicación. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba: Probar que el método realiza correctamente la multiplicación de ambos arreglos** | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| BattleBoard | multi | setupScenary1  setupScenary3 | aa, bb | Retorna el valor esperado de su multiplicación |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba: Probar que el método realiza correctamente la multiplicación de ambos arreglos** | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| BattleBoard | multi | setupScenary1  setupScenary3 | aa, aa | Retorna el valor esperado de su multiplicación |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba : Probar que el método retorne el valor de verdad correcto** | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| BattleBoard | isPrimeNumber | setupScenary1 | 7 | Retorna verdadero. |
| **Objetivo de la prueba : Probar que el método retorne el valor de verdad correcto** | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| BattleBoard | isPrimeNumber | setupScenary1 | 71 | Retorna verdadero. |
| **Objetivo de la prueba : Probar que el método retorne el valor de verdad correcto** | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| BattleBoard | isPrimeNumber | setupScenary1 | 140 | Retorna falso. |
| **Objetivo de la prueba : Probar que el método retorne el valor de verdad correcto** | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| BattleBoard | isPrimeNumber | setupScenary1 | 100 | Retorna falso. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba: Probar que se crean las matrices y se multiplican correctamente** | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| BattleBoard | generateRandomMatrices | setupScenary1 | 5 | El resultado de la multiplicación no es nulo, indicando que se crearon las matrices. |