

No.	Módulo/Función	Objetivo	Pre-Condiciones	Pos-Condiciones	Implementación
1	Dialogue/ dialogue_create	Crear el modulo	Puntero a dialogue	Puntero del dialogue	test1_dialogue_create test2_dialogue_create
2	Dialogue/ dialogue_destroy	Liberar memoria	Puntero a dialogue	Salida OK o ERROR	test1_dialogue_destroy test2_dialogue_destroy
3	Dialogue/ dialogue_set_comando	Prueba si establece el comando	-Puntero a dialogue - Puntero comando	Salida OK o ERROR	test1_dialogue_set_comando test2_dialogue_set_comando
4	Dialogue/ dialogue_set_status	Prueba a establecer el estado del comando	-Puntero a dialogue - STATUS estado	Salida OK o ERROR	test1_dialogue_set_status test2_dialogue_set_status
5	Dialogue/ dialogue_set_object_nomovable	Prueba si establece que el objeto no se puede mover	-Puntero a dialogue -BOOL de objeto movable o no	Salida OK o ERROR	test1_dialogue_set_object_nomovable test2_dialogue_set_object_nomovable
6	Dialogue/ dialogue_set_check_space	Prueba si establece que es un check de espacio	-Puntero a dialogue -BOOL de si es check del space	Salida OK o ERROR	test1_dialogue_set_check_space test2_dialogue_set_check_space
7	Dialogue/ dialogue_set_link_cerrado	Prueba si establece que el link esta cerrado	-Puntero a dialogue -BOOL de link cerrado	Salida OK o ERROR	test1_dialogue_set_link_cerrado test2_dialogue_set_link_cerrado
8	Dialogue/ dialogue_set_link_open	Prueba si establece que el link se puede abrir	-Puntero a dialogue -BOOL op abrir link	Salida OK o ERROR	test1_dialogue_set_link_open test2_dialogue_set_link_open
9	Dialogue/ dialogue_set_no_monster	Prueba si establece la existencia de monstruo	-Puntero a dialogue -BOOL monstruo	Salida OK o ERROR	test1_dialogue_set_no_monster test2_dialogue_set_no_monster
10	Dialogue/ dialogue_set_space	Prueba si establece el nombre del espacio	-Puntero a dialogue -nombre espacio	Salida OK o ERROR	test1_dialogue_set_space test2_dialogue_set_space
11	Dialogue/ dialogue_set_object	Prueba si establece el nombre del objeto	-Puntero a dialogue -nombre objeto	Salida OK o ERROR	test1_dialogue_set_object test2_dialogue_set_object
12	Dialogue/ dialogue_set_link_name	Prueba si se establece el nombre del link	-Puntero a dialogue -nombre link	Salida OK o ERROR	test1_dialogue_set_link_name test2_dialogue_set_link_name