

PLAYER

No.	Módulo/Función	Objetivo	Pre-Condiciones	Pos-Condiciones	Implementación
1	Player/ player_create	Prueba a crear un jugador	Id del jugador	Referencia al espacio	Test1_player_create Test2_player_create
2	Player/ Player_destroy	Prueba a destruir un jugador	Puntero al jugador	Salida Ok	Test1_Player_destroy Test2_Player_destroy
3	Player/ Player_set_name	Prueba a establecer el nombre de un jugador	-Puntero al jugador -Cadena con el nombre	Salida Ok	Test1_Player_set_name Test2_Player_set_name
4	Player/ Player_set_space	Prueba a establecer el jugador en un espacio	-Puntero al jugador -Id	Salida Ok	Test1_Player_set_space Test2_Player_set_space
5	Player/ Player_set_object	Prueba	-Puntero al jugador -Id	Salida Ok	Test1_Player_set_object Test2_Player_set_object
6	Player/ Player_get_name	Prueba a obtener el nombre	Puntero al jugador	Cadena nombre	Test1_Player_get_name Test2_Player_get_name
7	Player/ Player_get_id	Prueba a obtener el id	Puntero al jugador	Id	Test1_Player_get_id Test2_Player_get_id
8	Player/ Player_get_space	Prueba a obtener el espacio	Puntero al jugador	Id	Test1_Player_get_space Test2_Player_get_space
9	Player/ Player_get_object	Prueba a obtener el objeto	-Puntero al jugador -Id	Salida True	Test1_Player_get_object Test2_Player_get_object
10	Player/ Player_get_objects	Prueba a obtenet los objetos	Puntero al jugador	Puntero a objetos	Test1_Player_get_objects Test2_Player_get_objects
11	Player/ Player_del_objects	Prueba a borrar los objetos	-Puntero al jugador -Id	Salida Ok	Test1_Player_del_objects Test2_Player_del_objects
12	Player/ Player_print	Prueba a imprimir el jugador	Puntero al jugador	Salida Ok	Test1_Player_print Test2_Player_print