REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R. # 1. Atrapar la bola.** |
| **Resumen** | Es posible que el usuario al apretar clic sobre la bola este se desaparezca de la pantalla. |
| **Entradas** | |
| - Clic en la bola. | |
| **Resultados** | |
| La bola desaparece de la pantalla. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R. # 2. Guardar el juego.** |
| **Resumen** | El usuario es capaz de guardar un juego que está en proceso, apretando el boton que esta en el menú de opciones. El juego se guarda como un archivo de texto el cual puede ser cargado posteriormente. |
| **Entradas** | |
| Clic en el botón de guardar. | |
| **Resultados** | |
| Nuevo juego guardado. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R. # 3. Cargar el juego.** |
| **Resumen** | El usuario es capaz de cargar un juego a partir de un archivo de texto apretando el botón de cargar juego que está en el menú de opciones en la parte superior de la pantalla. |
| **Entradas** | |
| Clic en el botón de cargar. | |
| **Resultados** | |
| Nuevo juego cargado. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R. # 4. Guardar los mejores puntajes.** |
| **Resumen** | El programa es capaz de guardar los mejores puntajes en el hall of fame dependiendo de si es mejor que alguno de los diez puntajes registrados anteriormente. Los puntajes se actualizan constantemente. |
| **Entradas** | |
| Nuevo puntaje. | |
| **Resultados** | |
| Hall of fame actualizado. | |

DISEÑO DE PRUEBAS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Clase** |  | **Escenario** |
| setupSc enary1 | ScoreTest | vacío |  |
| setupSc enary2 | ScoreTest |  |  |
| setupSc enary1 | BallTest | vacío |  |
| setupSc enary1 | GameTest | vacío |  |
| setupSc enary2 | GameTest |  |  |

**Objetivo de la Prueba:**​ Verificar la correcta creación de un puntaje.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Score | Score | setupScen ary1 | name = “Cesarin” score = 19 | true.  Se ha creado un nuevo puntaje exitosamente. Los atributos del puntaje están asignados de manera correcta. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:**​ Verificar el correcto ordenamiento de un puntaje. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Score | compar eTo | setupScen ary2 | name = “Cesarin” score = 19 | true.  El puntaje de 10 es considerado mayor que el puntaje de 19. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:**​ Verificar la correcta creación de una bola. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Ball | Ball | setupScen ary1 | radius = 30.0 posX = 90.0 posY = 180.0 waitT = 20 direction = “LEFT” bounces = 3 stopped = false | true.  Se ha creado una nueva bola exitosamente. Los atributos de la bola están asignados de manera correcta. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:**​ Verificar la correcta creación de un juego. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Game | Game | setupScen ary1 | Ninguno | true.  Se ha creado un nuevo juego exitosamente. La lista de objetos de tipo Ball y de puntajes han sido inicializadas. No se verifican las excepciones porque el camino especificado siempre es el mismo y la clase especificada existe. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:**​ Verificar la correcta carga de un juego. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Game | loadGa me | setupScen ary2 | camino =  “Data/Level1.txt” | true.  Se ha cargado el juego correctamente. La lista de  Balls tiene tamaño mayor a 0 y no se arrojo una |
|  |  |  |  | excepción. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:**​ Verificar el correcto guardado de un juego. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Game | savGam  e | setupScen ary2 | camino =  “Data/savedGame.txt” | true.  Se ha guardado el juego correctamente. El archivo donde se guardó existe. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:**​ Verificar que se arroja un excepción cuando se espera que lo haga. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Game | loadGa me | setupScen ary2 | camino =  "Dataa/MiCaminito.txt" | true.  Se arroja la excepción ya que el camino que le llega por parámetro no es válido. |
| Game | loadGa me | setupScen ary2 | camino =  “Data/Level1.txt” | false.  No se arroja la excepción ya que el camino que le llega por parámetro es válido. |
| Game | saveGa me | setupScen ary2 | camino =  "Dataa/MiCaminito.txt" | true.  Se arroja la excepción ya que el camino que le llega por parámetro no es válido. |
| Game | saveGa me | setupScen ary2 | camino =  “Data/savedGame.txt” | false.  No se arroja la excepción ya que el camino que le llega por parámetro es válido. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:**​ Verificar que se agrega un puntaje correctamente. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Game | addScor  e | setupScen ary2 | name = “kiko” score = 9 | true.  Se agrega correctamente un nuevo puntaje a la lista de puntajes, el tamaño de la lista ahora es 1. |
| Game | loadGa me | setupScen ary2 | camino =  “Data/Level1.txt” | false.  No se arroja la excepción ya que el camino que le llega por parámetro es válido. |
| Game | saveGa me | setupScen ary2 | camino =  "Dataa/MiCaminito.txt" | true.  Se arroja la excepción ya que el camino que le llega por parámetro no es válido. |
| Game | saveGa me | setupScen ary2 | camino =  “Data/savedGame.txt” | false.  No se arroja la excepción ya que el camino que le llega por parámetro es valido |