

Programación II: ficha con la descripción de las pruebas para la corrección de la práctica 1

p01	Se crea un array para las dimensiones de las mercancías. Se crean distintas mercancías con este array modificando sus valores en el programa principal. Se invoca getDimension de todas las mercancías. Se invoca almacena de todas las mercancías con una cadena. Se invoca recogida y almacena con otra cadena de una de las mercancías. Se muestran las dimensiones calculadas y la etiqueta de las mercancías almacenadas.	0.5
p02	Se crea un Sector y se invoca situa con unos valores. Se invoca getCoordenada y se invoca getCoordenadas de la Coordenada devuelta. Se invoca situa del Sector con otros valores y se comprueba si se ha modificado su coordenada.	0.5
p03	Se crea una Galaxia y 3 Sectores; se invoca situa de los sectores con distintos valores. Se invoca coloca de la galaxia con estos sectores de manera que unas veces devuelve cierto y otras falso. Se muestra la información de cada sector, el nombre de la galaxia y el resultado de las acciones que se realizan.	0.5
p04	Se crea una Romskip, una Coordenada y una cadena; se invoca embarque de la Romskip con esta cadena y esta coordenada sin invocar previamente a setMapa. Se muestra por el resultado de la acción.	0.5
p05	Se crean dos mercancías con las mismas dimensiones y mismo peso. Se crea un Sector, se situa en unas coordenadas y se almacenan ambas mercancías en este sector. Se invoca getEtiqueta y getAlmacenada de las mercancías. Se recoge una de ellas y se vuelve a almacenar en el mismo sector y se invoca a recuento del Sector con la etiqueta de esa mercancía. Se vuelve a recoger una de las mercancías e invocar getAlmacenada.	0.5
p06	Se crea un Sector, se sitúa en unas coordenadas. Se crean distintas mercancías y se almacenan hasta llenar el almacén del sector. Se invoca disponibilidad del sector.	0.5
p07	Se crea un Sector, se sitúa en unas coordenadas. Se crean distintas mercancías y se almacenan en el sector sin llenar su almacén. Se invoca recoge del sector con una etiqueta que no está.	0.5
p08	Se crea una Galaxia y diversos Sectores; se invoca situa de algunos sectores con distintos valores. Se invoca coloca de la galaxia con todos los sectores de manera que unas veces devuelve cierto y otras falso. Se muestra la información de cada sector, el nombre de la galaxia y el resultado de las acciones que se realizan.	0.5

p09	Se crea una Galaxia y todos sus sectores. Se sitúan los sectores en las distintas coordenadas y se colocan en la galaxia. Se crean distintas mercancías y se almacena una en cada sector. Se invoca setMapa de Romskip con esta galaxia. Se crea una Romskip y se invoca embarque con distintas etiquetas y coordenadas de manera que embarca mercancías de distintos sectores. Se invoca getBodega y se muestra información sobre las mercancías transportadas y la capacidad disponible en los sectores.	0.5
p10	Se crea una Galaxia y todos sus sectores. Se sitúan los sectores en las distintas coordenadas y se colocan en la galaxia. Se crean distintas mercancías y se almacena una en cada sector. Se invoca setMapa de Romskip con esta galaxia. Se crea una Romskip y se invoca embarque con distintas etiquetas y coordenadas de manera que embarca mercancías de distintos sectores. Se invoca getBodega y se muestra información sobre las mercancías transportadas. Se invoca desembarque con la última mercancía de la bodega y se consulta el estado de la bodega.	0.5
p11	Se crea un Sector y se sitúa en una coordenada. Se crean distintas mercancías y se invoca su almacena con una cadena, de manera que habrán mercancías distintas con iguales características. Se invoca recogida de estas mercancías. Se invoca almacena del sector con todas las mercancías, recuento con todas las etiquetas y capacidad-Disponible del sector. Se recogen algunas mercancías y se invoca recuento con todas las etiquetas y capacidadDisponible del sector.	0.5
p12	Se crea un Sector y se sitúa en una coordenada. Se crean distintas mercancías y se invoca su almacena con una cadena, de manera que habrá mercancías distintas con etiquetas iguales. Se invoca recogida de estas mercancías. Se invoca almacena del sector con todas ellas. Se recogen algunas de estas mercancías y se invoca disponibilidad del sector. Se vuelven a almacenar algunas de ellas y se invoca disponibilidad.	0.5
p13	Se crea una Galaxia. Se crean algunos sectores, se sitúan en distintas coordenadas y se invoca coloca de la galaxia con estos sectores. Se invoca setMapa de Romskip con esta galaxia. Se invoca getAgujerosNegros de la galaxia y hayAgujerosNegros de Romskip.	0.5
p14	Se crea una Galaxia. Se crean algunos sectores, se sitúan en distintas coordenadas. Se crean distintas mercancías y se invoca su almacena con una cadena de manera que hay mercancías con la misma etiqueta. Se invoca recogida de todas las mercancías. Se invoca almacena de distintos sectores con las distintas mercancías y se invoca getAlmacenada de las mercancías. Se colocan los sectores en la galaxia. Se invoca existencias de la galaxia con las distintas etiquetas de las mercancías almacenadas en los sectores.	0.5
p15	Se crea una Galaxia. Se crean todos sus sectores y se sitúan en sus coordenadas. Se crean distintas mercancías que se almacenan en los sectores. Se colocan los sectores en la galaxia. Se invoca setMapa de Romskip con esta galaxia. Se crea una Romskip y se embarcan mercancías hasta que devuelva el mensaje "bodega de carga completa". Se invoca getBodega y se comprueba su contenido.	0.5
p16	Se crea una Galaxia. Se crean todos sus sectores y se sitúan en sus coordenadas. Se crean distintas mercancías que se almacenan en los sectores. Se colocan los sectores en la galaxia. Se invoca setMapa de Romskip con esta galaxia. Se crea una Romskip y se embarcan mercancías hasta que devuelva el mensaje "sobrecarga". Se invoca getBodega y se comprueba su contenido.	0.5

p17	Se crea una Galaxia. Se crean todos sus sectores y se sitúan en sus coordenadas. Se crean distintas mercancías y se invoca su almacena con distintas cadenas. Se invoca recogida de todas las mercancías. Se almacenan estas mercancías en los sectores. Se colocan los sectores en la galaxia. Se invoca setMapa de Romskip con esta galaxia. Se crean dos Romskip y se embarcan mercancías en una de ellas; se comprueba su bodega y se teletransporta una mercancía a la otra nave que verifica el teletransporte, comprobando después ambas bodegas.	0.5
p18	Se crea una Galaxia. Se crean todos sus sectores y se sitúan en sus coordenadas. Se crean distintas mercancías y se invoca su almacena con una cadena de manera que hay mercancías con la misma etiqueta. Se invoca recogida de todas las mercancías. Se almacenan estas mercancías en los sectores. Se colocan los sectores en la galaxia. Se invoca setMapa de Romskip con esta galaxia. Se crea una Romskip y se embarcan mercancías sin llenar su bodega; se invoca getBodega y se comprueba su información. Se invoca desembarque de la romskip con una etiqueta que corresponde a una mercancía que está en medio de la bodega y se vuelve a comprobar la bodega de la nave. Se almacena la mercancía desembarcada en un sector	0.5
p19	Se crea una Galaxia. Se crean todos sus sectores y se sitúan en sus coordenadas. Se crean distintas mercancías y se invoca su almacena con distintas cadenas. Se invoca recogida de todas las mercancías. Se almacenan estas mercancías en los sectores. Se colocan los sectores en la galaxia. Se invoca setMapa de Romskip con esta galaxia. Se crean dos Romskip y se embarcan mercancías en ambas naves; se comprueba su bodega y se teletransporta una mercancía de una nave a otra nave que no verifica el teletransporte, comprobando después ambas bodegas.	0.5
p20	Se crea una Galaxia. Se crean todos sus sectores y se sitúan en sus coordenadas. Se crean distintas mercancías y se invoca su almacena con distintas cadenas. Se invoca recogida de todas las mercancías. Se almacenan estas mercancías en los sectores. Se colocan los sectores en la galaxia. Se invoca setMapa de Romskip con esta galaxia. Se crean dos Romskip y se embarcan mercancías en ambas naves; se comprueba su bodega y se teletransporta una mercancía de una nave a otra nave que verifica el teletransporte redimensionando su bodega, comprobando después ambas bodegas.	0.5