Diseño de pruebas unitarias

**Championship**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Clase** | **Escenario** |
| setUpScenary1 | ChampionshipTest |  |
| setUpScenary2 | ChampionshipTest |  |
| setUpScenary3 | ChampionshipTest |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar la correcta creación de un objeto championship y el correcto funcionamiento de getters y setters, | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Championship | Championship | setupScenary1 |  | Se ha creado un nuevo aeropuerto exitosamente. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar la correcta creación de contactos aleatorios y verificar que se actualicen. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Championship | loadTextFileTest | setupScenary2 | p1= “C:\\Users\\usuario\\eclipse-workspace\\Laboratorio-6\\data\\database.csv”  p2=”,” | Se ha generado un nuevo árbol binario, una nueva lista enlazada con el 50% de los datos aleatorios y el atrbuto LinkedListZise ahora corresponde con el tamaño de la lista. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar que se tome el tiempo correctamnete. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Championship | calculateTime | setupScenary2 |  | El tiempo es calculado y el atributo correspondiente ha sido actualizado. (participantsSerchTime/ spectatorsSerchTime) |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar que el programa de computador agregue correctamente un espectador al árbol binario, se debe comprobar que este sea agregado en la rama correspondiente, esto es, a la izquierda si el nodo es menor que la raíz o a la derecha en caso tal que sea mayor. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Championship | addSpectator | setupScenary2  setUpScenary3 |  | El árbol es creado y agrega correctamente los nodos en la posición correspondiente. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar que el programa de computador agregue correctamente un espectador a la listaEnlazada, se debe comprobar que este sea agregado en la posición correspondiente y que sus relaciones estén correctamente asiganadas. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Championship | addParticipant | setupScenary2  setUpScenary3 |  | La lista enlazada es creada y esta agrega correctamente los nodos en la posición correspondiente. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar que el método retorne correctamente el último elemento de la lista. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Championship | getLast | setupScenary2  setUpScenary3 |  | El método retorna correctamente null cuando se aplica sobre una lista vacía y retorna el nodo esperado sobre una lista llena. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar que el método retorne correctamente el nodo que corresponde al id mandado por parámetro buscado en la lista enlazada. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Championship | searchParcitipants | setUpScenary3 | p1=“48-5389696”  p2=  “82-1659441”  p3=  “48-53896923”  p4=  “a8-53896923 ” | El método retorna correctamente null cuando se aplica sobre una lista vacía y retorna el nodo esperado sobre una lista llena. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar que el método retorne correctamente el nodo que corresponde al id mandado por parámetro buscado en el árbol binario. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Championship | searchSpectators | setUpScenary3 | p1=“48-5389696”  p2=  “82-1659441”  p3=  “48-53896923”  p4=  “a8-53896923 ” | El método retorna correctamente null cuando se aplica sobre un árbol vacio y retorna el nodo esperado sobre una lista lleno. |

**Spectators**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Clase** | **Escenario** |
| setUpScenary1 | SpectatrosTest |  |
| setUpScenary2 | SpectatrosTest |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar la correcta creación de un objeto Spectators y el correcto funcionamiento de getters. | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Spectators | Spectators | setupScenary1 |  | Se ha creado un nuevo spectators exitosamente. Los atributos asignados corresponden correctamente a los mandados por parámetro. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba:** Verificar el correcto funcionamiento del método compareTo, | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Spectators | compareTo | setupScenary2 |  | El método retorna 1 cuando se compara toAdd con toAdd1, retorna -1 cuando se compara toAdd1 con to Add y finalmente retorna cero cuando se compara toAdd con toAdd |