|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba No. 1 | Objetivo de la prueba: Verificar si el método getEdad() de la clase Jugador retorna correctamente la edad de alguien, dependiendo de una fecha de nacimiento. | | | |
| Clase | Método | Escenario | Valores de Entrada: | Resultado: |
| Jugador | getEdad() | Se crea una instancia de Jugador. | Nombre: “bonilla”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 10  Fecha Nacimiento:  “01/02/2000”  Altura:  150 | Se espera que después de invocar el método, retorne 18. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba No. 2 | Objetivo de la prueba: Verificar si el método agregarSeleccion(Seleccion) de la Clase CopaMundial agrega correctamente selecciones. | | | |
| Clase | Método | Escenario | Valores de Entrada: | Resultado: |
| CopaMundial | agregarSeleccion(Seleccion) | Se crea una instancia de CopaMundial y 3 instancias de Selección | 1 selección:  Nombre: “colombia”  Puntaje: 1  Ruta Imagen: “”  2 selección:  Nombre: “argentina”  Puntaje: 2  Ruta Imagen: “”  3 selección:  Nombre: “peru”  Puntaje: 3  Ruta Imagen: “” | Se espera que el después de invocar el método, se agreguen correctamente las selecciones, se verifican sus nombres después de invocarlo. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba No. 3 | Objetivo de la prueba: Verificar si el método eliminarSeleccion(String) de la clase CopaMundial elimina correctamente una selección, dado su nombre. | | | |
| Clase | Método | Escenario | Valores de Entrada: | Resultado: |
| CopaMundial | eliminarSeleccion(String) | Se crea una instancia de CopaMundial y se agregan 3 instancias de Selección | 1 selección:  Nombre: “colombia”  Puntaje: 1  Ruta Imagen: “”  2 selección:  Nombre: “argentina”  Puntaje: 2  Ruta Imagen: “”  3 selección:  Nombre: “peru”  Puntaje: 3  Ruta Imagen: “” | Se espera que el después de invocar el método, la Selección quede eliminada del árbol. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba No. 4 | Objetivo de la prueba: Verificar si el método buscarSeleccion(String) de la clase CopaMundial retorna correctamente la selección cuyo nombre se pasa por parámetro. | | | |
| Clase | Método | Escenario | Valores de Entrada: | Resultado: |
| CopaMundial | buscarSeleccion(String) | Se crea una instancia de CopaMundial y se agregan 3 instancias de Selección | 1 selección:  Nombre: “colombia”  Puntaje: 1  Ruta Imagen: “”  2 selección:  Nombre: “argentina”  Puntaje: 2  Ruta Imagen: “”  3 selección:  Nombre: “peru”  Puntaje: 3  Ruta Imagen: “” | Se espera que el después de invocar el método con los distintos nombres, retorne la selección con dicho nombre. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba No. 5 | Objetivo de la prueba: Verificar si el método modificarSeleccion(String,Seleccion) de la clase CopaMundial modifica correctamente una selección. | | | |
| Clase | Método | Escenario | Valores de Entrada: | Resultado: |
| CopaMundial | modificarSeleccion  (String,Seleccion) | Se crea una instancia de CopaMundial y se agregan 3 instancias de Selección | 1 selección:  Nombre: “colombia”  Puntaje: 1  Ruta Imagen: “”  2 selección:  Nombre: “argentina”  Puntaje: 2  Ruta Imagen: “”  3 selección:  Nombre: “peru”  Puntaje: 3  Ruta Imagen: “” | Se espera que el después de invocar el método con algún nombre y otra selección, se modifique correctamente la selección con dicho nombre. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba No. 6 | Objetivo de la prueba: Verificar si el método darNombresSelecciones() de la clase CopaMundial retorna correctamente los nombres de las selecciones de dicha copa. | | | |
| Clase | Método | Escenario | Valores de Entrada: | Resultado: |
| CopaMundial | darNombresSelecciones  () | Se crea una instancia de CopaMundial y se agregan 3 instancias de Selección | 1 selección:  Nombre: “colombia”  Puntaje: 1  Ruta Imagen: “”  2 selección:  Nombre: “argentina”  Puntaje: 2  Ruta Imagen: “”  3 selección:  Nombre: “peru”  Puntaje: 3  Ruta Imagen: “” | Se espera que el después de invocar el método, el arrayList de nombres que retorna, coincida con los nombres de cada selección. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba No. 7 | Objetivo de la prueba: Verificar si el método darNombresJugadores (String) de la clase CopaMundial retorna correctamente los nombres de los jugadores de una selección, cuyo nombre entra por parámetro. | | | |
| Clase | Método | Escenario | Valores de Entrada: | Resultado: |
| CopaMundial | darNombresJugadores  (String) | Se crea una instancia de CopaMundial y se agregan 3 instancias de Selección, además se agrega 1 jugador a 2 instancias de estas. | 1 selección:  Nombre: “colombia”  Puntaje: 1  Ruta Imagen: “”  2 selección:  Nombre: “argentina”  Puntaje: 2  Ruta Imagen: “”  3 selección:  Nombre: “peru”  Puntaje: 3  Ruta Imagen: “”  1 jugador de la 1era selección:  Nombre: “alexis”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 10  Fecha Nacimiento:  “01/02/2000”  Altura:  150 | Se espera que el después de invocar el método, con el nombre de las selecciones que tienen jugadores, retorne un arrayList de Strings que coincida con los jugadores agregados en dichas selecciones. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba No. 8 | Objetivo de la prueba: Verificar si el método agregarJugador(Jugador) de la clase Selección agrega jugadores correctamente. | | | |
| Clase | Método | Escenario | Valores de Entrada: | Resultado: |
| Seleccion | agregarJugador  (Jugador) | Se crea una instancia de Seleccion y 3 instancias de jugador. | 1 selección:  Nombre: “colombia”  Puntaje: 1  Ruta Imagen: “”  1 jugador:  Nombre: “jeiner”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 10  Fecha Nacimiento:  “01/02/2000”  Altura:  150  2 jugador:  Nombre: “alexis”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 10  Fecha Nacimiento:  “01/02/2000”  Altura:  150  3 jugador:  Nombre: “bonilla”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 10  Fecha Nacimiento:  “01/02/2000”  Altura:  150 | Se espera que el después de invocar el método, se agreguen correctamente los jugadores en la lista, se verifica con sus nombres. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba No. 9 | Objetivo de la prueba: Verificar si el método eliminarJugador(String) de la clase Selección eliminar jugadores correctamente. | | | |
| Clase | Método | Escenario | Valores de Entrada: | Resultado: |
| Seleccion | eliminarJugador  (String) | Se crea una instancia de Seleccion y se agregan 3 instancias de jugador. | 1 selección:  Nombre: “colombia”  Puntaje: 1  Ruta Imagen: “”  1 jugador:  Nombre: “jeiner”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 1000  Fecha Nacimiento:  “01/02/2000”  Altura:  180  2 jugador:  Nombre: “alexis”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 2000  Fecha Nacimiento:  “01/02/1999”  Altura:  150  3 jugador:  Nombre: “bonilla”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 3000  Fecha Nacimiento:  “01/02/1998”  Altura:  160 | Se espera que el después de invocar el método, la lista aun contenga los otros jugadores, pero no el jugador cuyo nombre se pasó por parámetro. |

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba No. 10 | Objetivo de la prueba: Verificar si el método buscarJugador(String) de la clase Selección retorna correctamente el jugador cuyo nombre es el dado por parámetro. | | | |
| Clase | Método | Escenario | Valores de Entrada: | Resultado: |
| Seleccion | buscarJugador  (String) | Se crea una instancia de Seleccion y se agregan 3 instancias de jugador. | 1 selección:  Nombre: “colombia”  Puntaje: 1  Ruta Imagen: “”  1 jugador:  Nombre: “jeiner”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 1000  Fecha Nacimiento:  “01/02/2000”  Altura:  180  2 jugador:  Nombre: “alexis”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 2000  Fecha Nacimiento:  “01/02/1999”  Altura:  150  3 jugador:  Nombre: “bonilla”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 3000  Fecha Nacimiento:  “01/02/1998”  Altura:  160 | Se espera que el después de invocar el método con los respectivos nombres, se retorne el jugador con dicho nombre. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba No. 11 | Objetivo de la prueba: Verificar si el método modificarJugador(String,Jugador) de la clase Selección modifica correctamente algún jugador, cuyo nombre es dado por parámetro. | | | |
| Clase | Método | Escenario | Valores de Entrada: | Resultado: |
| Seleccion | modificarJugador  (String,Jugador) | Se crea una instancia de Seleccion y se agregan 3 instancias de jugador. | 1 selección:  Nombre: “colombia”  Puntaje: 1  Ruta Imagen: “”  1 jugador:  Nombre: “jeiner”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 1000  Fecha Nacimiento:  “01/02/2000”  Altura:  180  2 jugador:  Nombre: “alexis”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 2000  Fecha Nacimiento:  “01/02/1999”  Altura:  150  3 jugador:  Nombre: “bonilla”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 3000  Fecha Nacimiento:  “01/02/1998”  Altura:  160 | Se espera que el después de invocar el método con un nombre y una selección, la selección con dicho nombre se modifique correctamente verificando cada dato con el del jugador pasado por parámetro. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba No. 12 | Objetivo de la prueba: Verificar si el método calcularPromedioAltura() de la clase Selección retorna correctamente el promedio de la altura de sus jugadores. | | | |
| Clase | Método | Escenario | Valores de Entrada: | Resultado: |
| Seleccion | calcularPromedio  Altura() | Se crea una instancia de Seleccion y se agregan 3 instancias de jugador. | 1 selección:  Nombre: “colombia”  Puntaje: 1  Ruta Imagen: “”  1 jugador:  Nombre: “jeiner”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 1000  Fecha Nacimiento:  “01/02/2000”  Altura:  180  2 jugador:  Nombre: “alexis”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 2000  Fecha Nacimiento:  “01/02/1999”  Altura:  150  3 jugador:  Nombre: “bonilla”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 3000  Fecha Nacimiento:  “01/02/1998”  Altura:  160 | Se espera que el después de invocar el método retorne (180+160+150) /3  Que sería el promedio según el escenario. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba No. 13 | Objetivo de la prueba: Verificar si el método calcularPromedioEdades () de la clase Selección retorna correctamente el promedio de las edades de sus jugadores. | | | |
| Clase | Método | Escenario | Valores de Entrada: | Resultado: |
| Seleccion | calcularPromedio  Edades() | Se crea una instancia de Seleccion y se agregan 3 instancias de jugador. | 1 selección:  Nombre: “colombia”  Puntaje: 1  Ruta Imagen: “”  1 jugador:  Nombre: “jeiner”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 1000  Fecha Nacimiento:  “01/02/2000”  Altura:  180  2 jugador:  Nombre: “alexis”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 2000  Fecha Nacimiento:  “01/02/1999”  Altura:  150  3 jugador:  Nombre: “bonilla”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 3000  Fecha Nacimiento:  “01/02/1998”  Altura:  160 | Se espera que el después de invocar el método retorne  (18+19+20) /3  Que sería el promedio según el escenario. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba No. 14 | Objetivo de la prueba: Verificar si el método calcularPromedioPuntajesFifa () de la clase Selección retorna correctamente el promedio de los puntajes que asigna la FIFA a cada uno de sus jugadores. | | | |
| Clase | Método | Escenario | Valores de Entrada: | Resultado: |
| Seleccion | calcularPromedio  PuntajesFifa() | Se crea una instancia de Seleccion y se agregan 3 instancias de jugador. | 1 selección:  Nombre: “colombia”  Puntaje: 1  Ruta Imagen: “”  1 jugador:  Nombre: “jeiner”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 1000  Fecha Nacimiento:  “01/02/2000”  Altura:  180  2 jugador:  Nombre: “alexis”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 2000  Fecha Nacimiento:  “01/02/1999”  Altura:  150  3 jugador:  Nombre: “bonilla”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 3000  Fecha Nacimiento:  “01/02/1998”  Altura:  160 | Se espera que el después de invocar el método retorne  2000 que serían el promedio según el escenario. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba No. 15 | Objetivo de la prueba: Verificar si el método darNombresJugadores() de la clase Selección retorna correctamente los nombres de sus jugadores mediante un arreglo de Strings. | | | |
| Clase | Método | Escenario | Valores de Entrada: | Resultado: |
| Seleccion | darNombres  Jugadores() | Se crea una instancia de Seleccion y se agregan 3 instancias de jugador. | 1 selección:  Nombre: “colombia”  Puntaje: 1  Ruta Imagen: “”  1 jugador:  Nombre: “jeiner”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 1000  Fecha Nacimiento:  “01/02/2000”  Altura:  180  2 jugador:  Nombre: “alexis”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 2000  Fecha Nacimiento:  “01/02/1999”  Altura:  150  3 jugador:  Nombre: “bonilla”  Ruta Imagen:  “”  Posicion:  “delantero”  Puntaje Fifa: 3000  Fecha Nacimiento:  “01/02/1998”  Altura:  160 | Se espera que el después de invocar el método retorne  Un Arraylist con los nombres:  -jeiner  -alexis  -bonilla |