

Diseño de pruebas unitarias			
Autor		Alexis Bonilla	
Nombre del método	save(TsscTopic topic)	Clase	TsscTopicServiceImp
Descripción			
Se requiere validar el que el método guarde y edite un tema que no tenga ninguna asociación, garantizando que la cantidad de sprints y grupos, sea mayor a 0. El método recibe una entidad tipo Topic.			
Prerrequisitos			
La entidad tipo Topic que recibe, es diferente de null. La entidad de tipo Topic que recibe, no debe tener ninguna asociación.			
Entrada	Valor esperado	Valor obtenido	
Sprints = 0 Grupos = 1	false	false	
Sprints = 0 Grupos = -1	false	false	
Sprints = 0 Grupos = 0	false	false	
Sprints = 1 Grupos = 0	false	false	
Sprints = 1 Grupos = -1	false	false	
Sprints = 1 Grupos = 1	true	true	
Sprints = -1 Grupos = -1	false	false	
Sprints = 1, grupos = 1, luego cambian a Sprints = 2, grupos =2	true	true	
Sprints = 1, grupos = -1, luego cambian a Sprints = 0, grupos =1	false	false	
Sprints = 1, grupos = 1, luego cambian a Sprints =1, grupos =0	false	false	
Sprints = 1, grupos = 1, luego cambian a Sprints =0, grupos =0	false	false	
Sprints = 1, grupos = 1, luego cambian a Sprints =-1, grupos =0	false	false	
Sprints = 1, grupos = 1, luego cambian a Sprints =0, grupos =-1	false	false	
Sprints = 1, grupos = 1, luego cambian a Sprints =-1, grupos =-1	false	false	
Nombre del método	save(TsscGame game)	Clase	TsscGameServiceImp
Descripción			
Se requiere validar el que el método guarde y edite un Game que no tenga ninguna asociación, garantizando que la cantidad de sprints y grupos, sea mayor a 0. En caso de recibir un tema, se debe validar que este exista antes de guardarlo.. El método recibe una entidad tipo Game			
Prerrequisitos			
La entidad tipo Game que recibe, es diferente de null. La entidad de tipo Game que recibe, no debe tener ninguna asociación.Y en caso de tener una, tiene que ser con Topic y esta debe ser distinta de null.			
Entrada	Valor esperado	Valor obtenido	
Sprints = 0 Grupos = 1	false	false	
Sprints = 0 Grupos = -1	false	false	
Sprints = 0 Grupos = 0	false	false	
Sprints = 1 Grupos = 0	false	false	
Sprints = 1 Grupos = -1	false	false	
Sprints = 1 Grupos = 1	true	true	
Sprints = -1 Grupos = -1	false	false	
Sprints = 1, grupos = 1, luego cambian a Sprints = 2, grupos =2	true	true	
Sprints = 1, grupos = -1, luego cambian a Sprints = 0, grupos =1	false	false	
Sprints = 1, grupos = 1, luego cambian a Sprints =1, grupos =0	false	false	
Sprints = 1, grupos = 1, luego cambian a Sprints =0, grupos =0	false	false	
Sprints = 1, grupos = 1, luego cambian a Sprints =-1, grupos =0	false	false	
Sprints = 1, grupos = 1, luego cambian a Sprints =0, grupos =-1	false	false	
Sprints = 1, grupos = 1, luego cambian a Sprints =-1, grupos =-1	false	false	
Sprints = 1, grupos = 1, Topic !=null pero no es un topic existente	false	false	
Sprints = 1, grupos = 1, Topic !=null y existente	true	true	
Nombre del método	save(TsscStory)	Clase	TsscStoryServiceImp
Descripción			
Se requiere validar el que el método guarde y edite una Story que no tenga ninguna asociación, garantizando que el valor del negocio, el sprint inicial y la prioridad sean mayor a 0. En caso de recibir un Game, se debe validar que este exista antes de guardarlo. El método recibe una entidad tipo Story.			
Prerrequisitos			
La entidad tipo Story que recibe, es diferente de null. Al igual que sus atributos BusinessValue,InitialSprint y Priority también son distintos de null. La entidad de tipo Story que recibe, no debe tener ninguna asociación.Y en caso de tener una, tiene que ser con Game y esta debe ser distinta de null.			
Entrada	Valor esperado	Valor obtenido	
ValorNegocio = 0 SprintInicial = 1 Prioridad = 0	false	false	
ValorNegocio = 0 SprintInicial = -1 Prioridad = 0	false	false	
ValorNegocio = 0 SprintInicial = 0 Prioridad = 0	false	false	
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 0 Prioridad = 0	false	false	
ValorNegocio = 1 SprintInicial = -1 Prioridad = 0	false	false	
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 0	false	false	
ValorNegocio = -1 SprintInicial = -1 Prioridad = 0	false	false	
ValorNegocio = 0 SprintInicial = 1 Prioridad = 1	false	false	
ValorNegocio = 0 SprintInicial = -1 Prioridad = 1	false	false	
ValorNegocio = 0 SprintInicial = 0 Prioridad = 1	false	false	

ValorNegocio = 1 SprintInicial = 0 Prioridad = 1		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = -1 Prioridad = 1		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1		true	true
ValorNegocio = -1 SprintInicial = -1 Prioridad = 1		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio = 0 SprintInicial =1 Prioridad = 0		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio = 0 SprintInicial =-1 Prioridad = 0		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio = 0 SprintInicial =0 Prioridad = 0		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio = 1 SprintInicial =0 Prioridad = 0		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio = 1 SprintInicial =-1 Prioridad = 0		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio = 1 SprintInicial =1 Prioridad = 0		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio = -1 SprintInicial =-1 Prioridad = 0		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio = 2 SprintInicial =2 Prioridad = 2		true	true
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio = 0 SprintInicial =-1 Prioridad = 1		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio = 0 SprintInicial =0 Prioridad = 1		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio = 1 SprintInicial =0 Prioridad = 1		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio = 1 SprintInicial =-1 Prioridad = 1		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio = 0 SprintInicial =1 Prioridad = 1		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio = -1 SprintInicial =-1 Prioridad = 1		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, Game !=null pero no es un Game existente		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, Game !=null y existente		true	true
Nombre del método	save2(TsscStory, long id)	Clase	TsscGameServiceImp
Descripción			
Se requiere validar el que el método guarde y edite un Game que no tenga ninguna asociación, garantizando que el valor del negocio, el sprint inicial y la prioridad sean mayor a 0. En caso de recibir un Game, se debe validar que este exista antes de guardarlo. El método recibe una entidad tipo Story.Además de esto, el método Debería asociar asociar las historias y cronogramas que se encontraban asociados a un topic al nuevo juego, creando una copia de los mismos. Es decir, las historias y cronogramas originales deben quedar asociados al tema y las copias de ellas al juego.			
Prerrequisitos			
La entidad tipo Story que recibe, es diferente de null. Al igual que sus atributos BusinessValue,InitialSprint y Priority también son distintos de null.			
La entidad de tipo Story que recibe, no debe tener ninguna asociación.Y en caso de tener una, tiene que ser con Game y esta debe ser distinta de null.			
Todas las cronogramas y las historias del juego son diferentes de null.			
Entrada		Valor esperado	Valor obtenido
ValorNegocio = 0 SprintInicial = 1 Prioridad = 0		false	false
ValorNegocio = 0 SprintInicial = -1 Prioridad = 0		false	false
ValorNegocio = 0 SprintInicial = 0 Prioridad = 0		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 0 Prioridad = 0		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = -1 Prioridad = 0		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 0		false	false
ValorNegocio = -1 SprintInicial = -1 Prioridad = 0		false	false
ValorNegocio = 0 SprintInicial = 1 Prioridad = 1		false	false
ValorNegocio = 0 SprintInicial = -1 Prioridad = 1		false	false
ValorNegocio = 0 SprintInicial = 0 Prioridad = 1		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 0 Prioridad = 1		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = -1 Prioridad = 1		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1		true	true
ValorNegocio = -1 SprintInicial = -1 Prioridad = 1		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a		false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a		false	false

ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a	false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a	false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a	false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a	true	true
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a	false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a	false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a	false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a	false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a	false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a	false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, Game !=null pero no es	false	false
ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, Game !=null y existente	true	true
Lista de objetos tipo TimeControl	true	true
Lista de Oobjetos tipo Story	true	true
Listas de objetos: TimeControl y Story	true	true