

1.- Calculadora simple en Java.

Caso de prueba 1: Suma de números enteros positivos

- Entrada: 5, 3
- Salida esperada: 8

Caso de prueba 2: Suma de números decimales positivos

- Entrada: 2.5, 1.75
- Salida esperada: 4.25

Caso de prueba 3: Resta de números enteros positivos

- Entrada: 10, 7
- Salida esperada: 3

Caso de prueba 4: Resta de números decimales positivos

- Entrada: 5.5, 2.25
- Salida esperada: 3.25

Caso de prueba 5: Multiplicación de números enteros positivos

- Entrada: 6, 4
- Salida esperada: 24

Caso de prueba 6: Multiplicación de números decimales positivos

- Entrada: 2.5, 1.5
- Salida esperada: 3.75

Caso de prueba 7: División de números enteros positivos (sin residuo)

- Entrada: 12, 4
- Salida esperada: 3

Caso de prueba 8: División de números enteros positivos (con residuo)

- Entrada: 13, 4
- Salida esperada: 3.25

Caso de prueba 9: División de números decimales positivos

- Entrada: 7.5, 2.5
- Salida esperada: 3.0

Caso de prueba 10: Suma de números enteros negativos

- Entrada: -5, -3

- Salida esperada: -8

Caso de prueba 11: Resta de números decimales negativos

- Entrada: -2.5, -1.75
- Salida esperada: -0.75

Caso de prueba 12: Operación mixta (suma y multiplicación)

- Entrada: 3, 4.5
- Salida esperada ($3 + 4.5 * 3$): 16.5

Caso de prueba 13: División por cero

- Entrada: 8, 0
- Salida esperada: Mensaje de error indicando que la división por cero no está permitida.

Caso de prueba 14: Entrada de caracteres no numéricos

- Entrada: "abc", 5
- Salida esperada: Mensaje de error indicando que la entrada no es válida.

Caso de prueba 15: Entrada nula

- Entrada: (sin ingresar ningún número)
- Salida esperada: Mensaje de error indicando que se requieren dos números válidos.

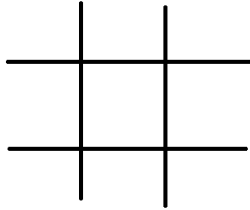
Caso de prueba 16: Operación desconocida

- Entrada: 4, 6, "potencia"
- Salida esperada: Mensaje de error indicando que la operación no es válida.

2.- Tres en raya en java

Caso de prueba 1: Jugada válida sin 3 piezas del mismo jugador en el tablero

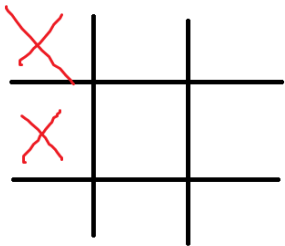
- Estado inicial del tablero:



- Entrada del jugador: 0, 0
- Salida esperada: Se coloca una pieza "X" en la posición (0, 0) del tablero.

Caso de prueba 2: Jugada válida con 3 piezas del mismo jugador en el tablero

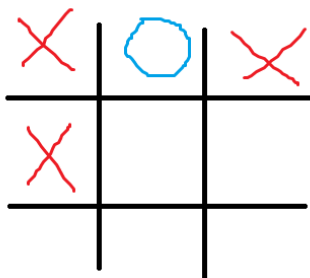
- Estado inicial del tablero:



- Entrada del jugador: 0, 2
- Salida esperada: Se le indica al jugador que ya ha colocado 3 piezas "X" en el tablero y no puede colocar más.

Caso de prueba 3: Jugada válida de otro jugador después de 3 piezas del primer jugador

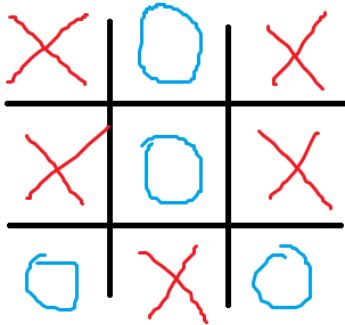
- Estado inicial del tablero:



- Entrada del jugador: 1, 1
- Salida esperada: Se coloca una pieza "O" en la posición (1, 1) del tablero.

Caso de prueba 4: Jugada válida de empate (tablero completo)

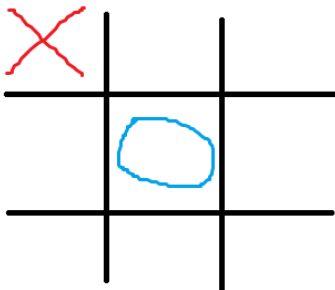
- Estado inicial del tablero:



- Entrada del jugador: 1, 2
- Salida esperada: Se le indica al jugador que el juego ha terminado en empate.

Caso de prueba 5: Intento de mover una pieza en una posición ocupada

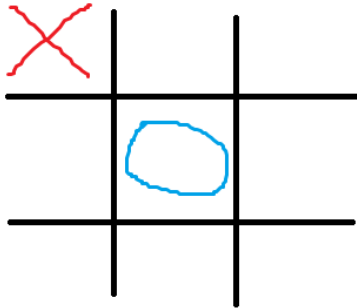
- Estado inicial del tablero:



- Entrada del jugador: 0, 0
- Salida esperada: Se le indica al jugador que la posición (0, 0) ya está ocupada y debe elegir otra posición.

Caso de prueba 6: Intento de mover una pieza en una posición inválida (fuera del tablero)

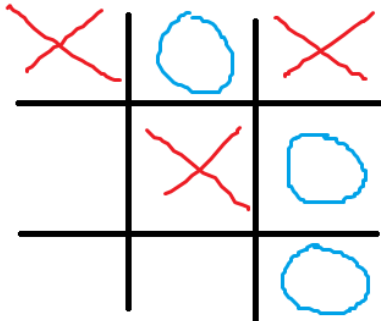
- Estado inicial del tablero:



- Entrada del jugador: 3, 1
- Salida esperada: Se le indica al jugador que la posición (3, 1) es inválida y debe elegir otra posición.

Caso de prueba 7: Juego ganado por un jugador

- Estado inicial del tablero:



- Entrada del jugador: 0, 1
- Salida esperada: Se le indica al jugador que ha ganado el juego y se muestra un mensaje de victoria.

3.- Leer y escribir ficheros

Caso de prueba 1: Crear un nuevo archivo

- Acción: Seleccionar la opción "Crear fichero" desde el menú.
- Entrada: Nombre del nuevo archivo (por ejemplo, "miarchivo.txt").
- Salida esperada: El programa debe crear el archivo con el nombre especificado en la ruta de trabajo actual.

Caso de prueba 2: Modificar un archivo existente

- Acción: Seleccionar la opción "Modificar" desde el menú.
- Entrada: Nombre del archivo a modificar (por ejemplo, "miarchivo.txt").
- Salida esperada: El programa debe abrir el archivo, permitir la edición de su contenido y guardar los cambios.

Caso de prueba 3: Eliminar un archivo existente

- Acción: Seleccionar la opción "Eliminar" desde el menú.
- Entrada: Nombre del archivo a eliminar (por ejemplo, "miarchivo.txt").
- Salida esperada: El programa debe eliminar el archivo especificado de la ruta de trabajo actual.

Caso de prueba 4: Mostrar la ruta de trabajo del archivo

- Acción: Seleccionar la opción "Ruta de trabajo" desde el menú.
- Salida esperada: El programa debe mostrar la ruta de trabajo actual donde se crean, modifican o eliminan los archivos.

Caso de prueba 5: Crear un archivo con un nombre existente

- Acción: Seleccionar la opción "Crear fichero" desde el menú.
- Entrada: Nombre de un archivo que ya existe en la ruta de trabajo.
- Salida esperada: El programa debe mostrar un mensaje de error indicando que el archivo ya existe y no se puede crear con el mismo nombre.

Caso de prueba 6: Modificar un archivo que no existe

- Acción: Seleccionar la opción "Modificar" desde el menú.
- Entrada: Nombre de un archivo que no existe en la ruta de trabajo.
- Salida esperada: El programa debe mostrar un mensaje de error indicando que el archivo no se encuentra.

Caso de prueba 7: Eliminar un archivo que no existe

- Acción: Seleccionar la opción "Eliminar" desde el menú.

- Entrada: Nombre de un archivo que no existe en la ruta de trabajo.
- Salida esperada: El programa debe mostrar un mensaje de error indicando que el archivo no se encuentra y no puede ser eliminado.

Caso de prueba 8: Acceder a una ruta de trabajo inválida

- Acción: Intentar acceder a una ruta de trabajo que no existe.
- Salida esperada: El programa debe mostrar un mensaje de error indicando que la ruta especificada no es válida.

Caso de prueba 9: Intentar modificar un archivo sin permisos de escritura

- Acción: Seleccionar la opción "Modificar" desde el menú en un archivo de solo lectura.
- Salida esperada: El programa debe mostrar un mensaje de error indicando que no se pueden realizar modificaciones en un archivo de solo lectura.