

Planificación y realización de pruebas

Pruebas funcionales: caja negra

Esta práctica ha sido desarrollada en su totalidad por Román Ginés Martínez Ferrández (rgmf@riseup.net) salvo referencias al pie de página.

Todas las imágenes y todos los recursos utilizados son de Dominio Público a menos que se diga lo contrario.



Creative Commons Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual
CC by-nc-sa

Especificaciones

Tienes que desarrollar un programa en el que hay un método que recibe un texto de, al menos, 4 caracteres e indique si es o no un palíndromo.

Este método se llamará **esPalindromo** y esta es su signatura:

```
boolean esPalindromo(String texto);
```

Como ves devolverá **true** o **false** en función de si es o no un palíndromo. También devolverá **false** en el caso de que el texto no tenga la longitud mínima necesaria.

Entrega

Crea en tu cuenta de GitHub un repositorio llamado **eed-tema3-p4** donde subirás este documento completado y el programa desarrollado en el último punto.

Clases de equivalencia

Completa las siguientes tablas con las clases de equivalencia para cada uno de los parámetros de entrada y para la salida:

texto	
Código	Clase de equivalencia
t1	hola
t2	poop

salida	
Código	Clase de equivalencia
s1	false
s2	true

Valores límite

Completa las siguientes tablas con los valores límite cada uno de los parámetros de entrada:

texto	
Código	Valores límite
l1	lol
l2	lool

Casos de prueba

Completa las siguientes tablas con los casos de prueba planificados:

Clases de equivalencia		
texto	salida	Códigos
hola	false	t1,s1
poop	true	t2,s2

Valores límite		
texto	salida	Códigos
lol	false	l1
lool	true	l2

Desarrollo del programa

Por último, desarrolla un programa en Java, con una única clase llamada **Main** que contenga el método **main** y el método **esPalindromo** y que realice lo indicado en las especificaciones.

Desde el método **main** se llamará al método **esPalindromo**.

Así, la única clase de este programa tiene la siguiente estructura:

```
public class Main {  
    public static void main(String[] args) {  
        Main programa = new Main();  
        int resultado = programa.esPalindromo("otto");  
    }  
  
    public boolean esPalindromo(String texto) {  
        // TODO Elimina este return y completa este método  
        return false;  
    }  
}
```