Normas de estilo

Errores encontrados:

La forma en que están escritos los campos los corrijo pasando a su notación correspondiente. Número de líneas igual a la anterior de 10 a 12. Realizo el cambio con Ctrol R + Ctrl R. Lo que pasa es que si bien tienen mayúsculas por ser constantes le falta también su letra inicial en mayúscula, me produce un error con el nombre de las propiedades que son exactamente iguales y lo corrijo. Poniendo las propiedades en Pascal ya que me las había creado en todo mayúscula y se producía conflicto por nombre iguales.

El método comprobar no está escrito según las normas de estilo. Cambio de “comprobar” a “Comprobar”. Con ctrl R.

He cambiado la variable booleana ok por el nombre más descriptivo “esCombinacionValida”.

Patrones de Refactorización:

Encapsular los campos de la clase.

Para solucionar voy a Editar – Refactorizar – Encapsular campo de manera de pasarlas de Public a Private. Se han creado automáticamente las propiedades respectivas.

La variable de random era poco descriptiva pasé de “r” a “generarNumerosAleatorios”. Esto en la línea 32. Con ctrl R + ctrl R.

Refactorizo el número máximo de números realizando una constante que contenga ese 6 y que se llame NUMEROMAXIMONUMERO.

Caja negra constructor con parámetro clase loto

Método: constructor loto

Entrada: array misnums

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Id clase | Clase equivalencia | Casos prueba | Salida |
| A1 | misnums >= 1 && misnums<= 6 | Array: 1 (límite inferior)  Array: 1 2 3 4 5 6 (límite superior)  Array: 4 5 3 1  (caso normal) | Combinación válida |
| A2 | misnums < 1 | Array: 0 | Combinación no válida  false |
| A3 | misnums > 6 | Array: 1 2 3 4 5 6 7  Array: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | Combinación no válida  false |