**UD5 – P3 – EJERCICIOS CAJA NEGRA**

EJERCICIO 1

Un programa recibe como entrada un número entero y positivo de mínimo 2 cifras y de máximo 9 cifras y devuelve el número resultante de invertir sus cifras. Si no se introduce un valor acorde a lo descrito (por ejemplo: flotantes y/o caracteres, valores fuera de rango, etc.), el módulo devolverá el valor “error”.

1. Genera la tabla de clases de equivalencia con:

* Condición de entrada que se analiza
* Clases válidas
* Clases no válidas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Condición a analizar | Clase válida | Clase no válida |
| Rango de valores de entrada | 1. >= 10 2. <= 999999999 | (3) Menor de 10  (4) Mayor de 999999999 |
| Tipo de dato | (5) Entero y positivo | (6) Entero y negativo  (7) Decimal  (8) String  (9) Cadena vacía |

1. Genera la tabla de análisis de valores límite con:

* Condición de entrada que se analiza
* Clases válidas
* Clases no válidas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Condición a analizar | Clase válida | Clase no válida |
| Valores límite | (10) 10  (11) 999999999 |  |

1. Genera los casos de prueba de todas las clases válidas e inválidas que hayas generado.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Caso | Clases válidas | Clase no válida | Resultado |
| 786 | (1)(2)(5) | - | 687 |
| 9 | (5) | (3) | “Número no válido” |
| 1000000000 | (5) | (4) | “Número no válido” |
| -3 | - | (6) | “Número no válido” |
| 10 | (1)(2)(5)(10) | - | 01 |
| 999999999 | (1)(2)(5)(11) | - | 999999999 |
| 2.5 | - | (7) | “Error” |
| abc | - | (8) | “Error” |
| Cadena vacía | - | (9) | “La cadena no puede estar vacía” |