Facultad de contaduría y Administración



Universidad Veracruzana

Integrantes:

Peralta Carrillo Caleb

Hernández Montero Sebastián de Jesús

Académico:

Vergara Camacho José Antonio

Asignatura:

Principios de construcción de software

Complejidad ciclomática.

Main

```
public class App {
    public static void main(String[] args) throws Exception {
        ConsoleBasedFizzBuzz console = new ConsoleBasedFizzBuzz();
        console.print(1, 100);
}
```

Método

Los círculos representan los nodos los cuales se toman para hacer el grafo

```
public class ConsoleBasedFizzBuzz implements FizzBuzz{
 1
           @Override
 2
 3
           public void print(int from, int to){
            1 while (from <= to){</pre>
 4
                    if(from \%5 == 0 \&\& from\%3 == 0){
 5
                     4 System.out.println("FizzBuzz");
 6
                    }else if (from % 5 == 0){
                 6
                    7 System.out.println("Buzz");
 8
                    }else if (from % 3 == 0){
 9
                 8
                        System.out.println("Fizz");
10
11
                    }else {
                        System.out.println(from);
                  10
12
13
14
                    from++;
                5
15
            F
16
       }
17
```

Aplicando la fórmula de complejidad

$$V(G) = e - n + 2p$$

Donde:

- e son las aristas
- n son los nodos totales
- p son los nodos finales

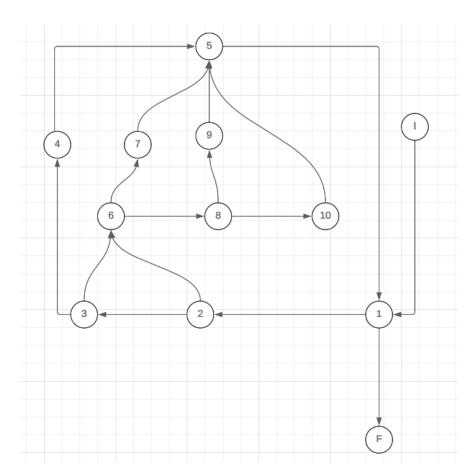
Sustituyendo esos valores en la formula, con los presentados en nuestro grafo

$$V(G) = 16 - 12 + 2(1)$$

$$V(G) = 16 - 12 + 2$$

$$V(G) = 4 + 2$$

$$V(G) = 6$$



Siendo la complejidad ciclomatica de 6 lo cual está bien considerando que el máximo que se ve permitido es 10.