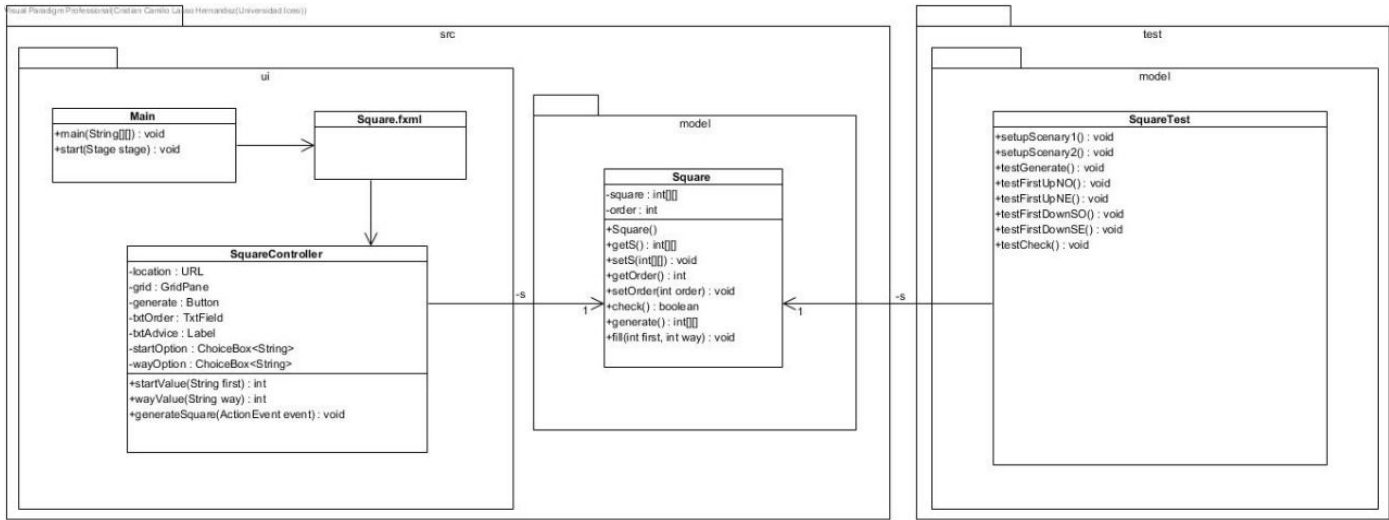


REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

Nombre	R1 Ingresar tipo de llenado.
Resumen	Permite escoger al usuario la forma en la que se llenara el cuadrado mágico.
Entradas	
Lugar en donde se iniciará a llenar el cuadrado (arriba, abajo, izquierda o derecha) y la dirección (NO, NE, SO o SE).	
Resultados	
Ninguno.	

Nombre	R2 Generar cuadrado mágico.
Resumen	Permite generar un cuadrado mágico de tamaño igual al orden dado.
Entradas	
Un entero que indica el tamaño del cuadrado, debe ser impar.	
Resultados	
Ninguno.	



PRUEBAS

Configuracion de escenarios:

Nombre	Clase	Escenario																
setupScenary1	SquareTest	Square s: <table><tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0	0	0	0	0	0	0	0							
0	0	0																
0	0	0																
0	0	0																
setupScenary2	SquareTest	Square s: <table><tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0															
0	0	0	0															
0	0	0	0															
0	0	0	0															

Diseño de casos de prueba:

Objetivo de la prueba: Verificar la creación correcta de una matriz vacía.				
Clase	Método	Escenario	Valores de entrada	Resultado
Square	generate	setupScenary 1	Ninguno.	Se espera que retorne un mensaje indicando que el metodo de generar si creo una matriz diferente de null.

Objetivo de la prueba: Verificar el llenado correcto de la matriz.				
Clase	Método	Escenario	Valores de entrada	Resultado
Square	fill	setupScenary 1	Ninguno.	Se espera que retorne un true afirmando que la matriz creada es correcta y corresponde efectivamente a un cuadrado mágico.

Objetivo de la prueba:				
Clase	Método	Escenario	Valores de entrada	Resultado
Square	check	setupScenary 2	Ninguno.	Se espera que retorne un false indicando que el orden dado a la matriz es invalido puesto que es un número par.

TRAZABILIDAD DEL ANÁLISIS AL DISEÑO

REQUERIMIENTO	MÉTODO	CLASE
Ingresar tipo de llenado	+startValue(String first):int +wayValue(String way):int	SquareController
Generar cuadrado mágico	+generateSquare(ActionEvent event):void +check():boolean +generate(int order):int[][] +fill(int first, int way):void	SquareController Square