

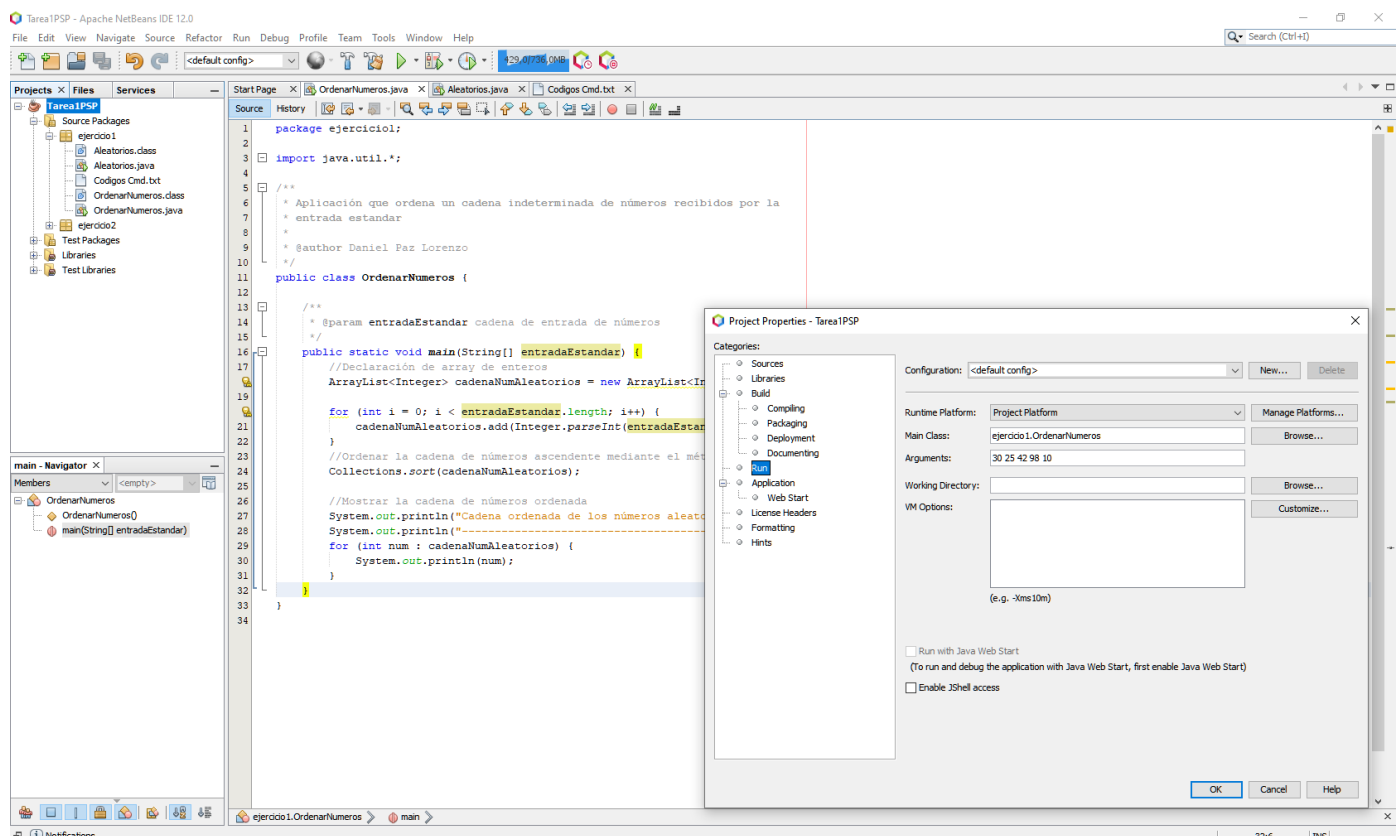
## ■ EJERCICIO 1 MANUAL DE PRUEBAS

- *Primera parte* La aplicación nos ordena una cadena de números indefinida recibida por la entrada estándar, los ordena de manera ascendente y los muestra por pantalla

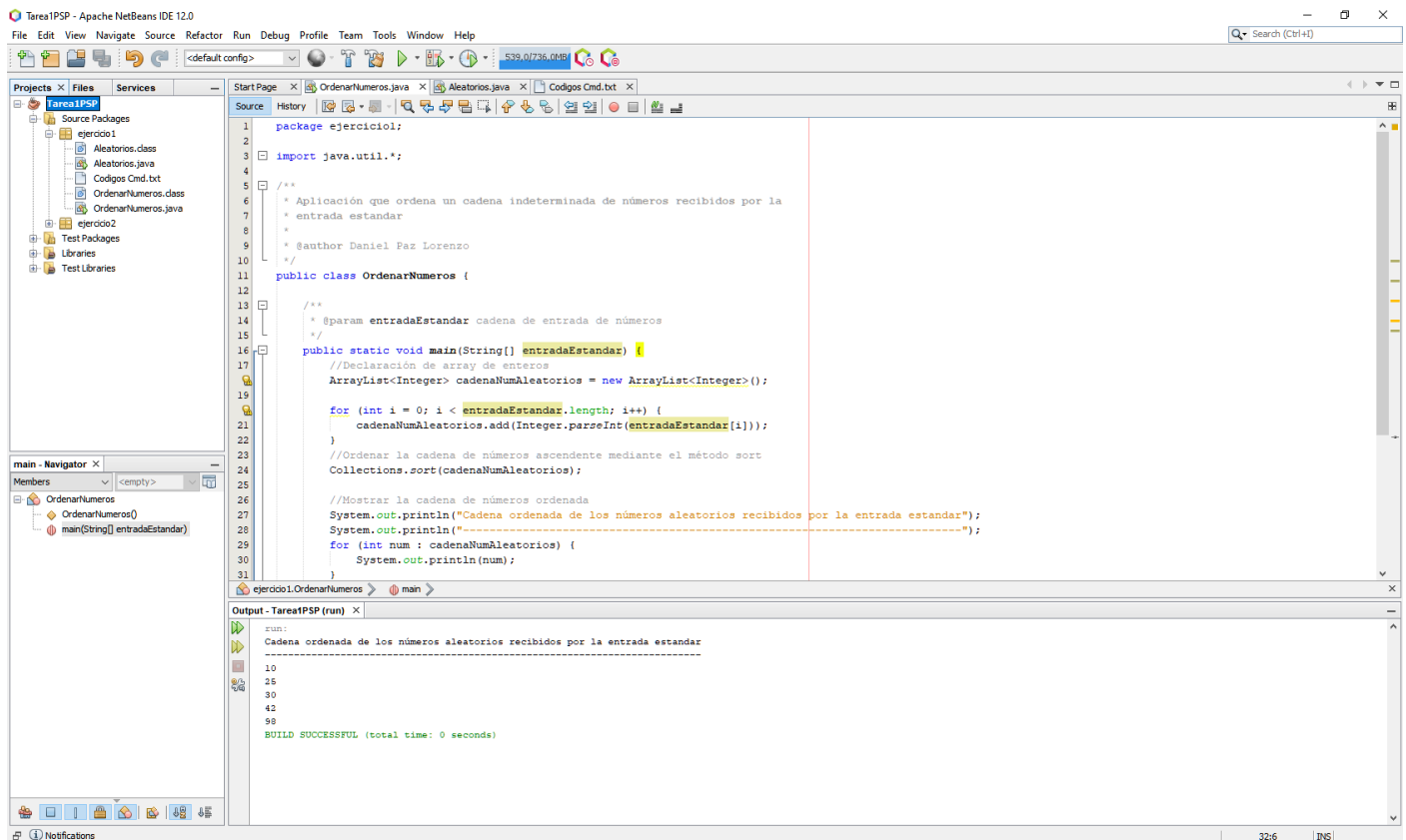
### ■ *Prueba por línea de comandos:* Compilamos y ejecutamos

```
C:\Users\Pauda\OneDrive - Educacyl\Asignaturas 2ºDAM\PSP\Tareas\Tarea 1\Tarea1PSP\src\ejercicio1>javac OrdenarNumeros.java
C:\Users\Pauda\OneDrive - Educacyl\Asignaturas 2ºDAM\PSP\Tareas\Tarea 1\Tarea1PSP\src\ejercicio1>cd..
C:\Users\Pauda\OneDrive - Educacyl\Asignaturas 2ºDAM\PSP\Tareas\Tarea 1\Tarea1PSP\src>java -cp . ejercicio1.OrdenarNumeros 58 98 48
47 12 2 689 558 41 22
Cadena ordenada de los números aleatorios recibidos por la entrada estandar
2
12
22
41
47
48
58
98
558
689
C:\Users\Pauda\OneDrive - Educacyl\Asignaturas 2ºDAM\PSP\Tareas\Tarea 1\Tarea1PSP\src>
```

### ■ *Prueba con Netbeans:* En las propiedades de proyecto en la pestaña “run” establecemos los números como argumentos antes de ejecutarlo



A continuación ejecutamos el programa:

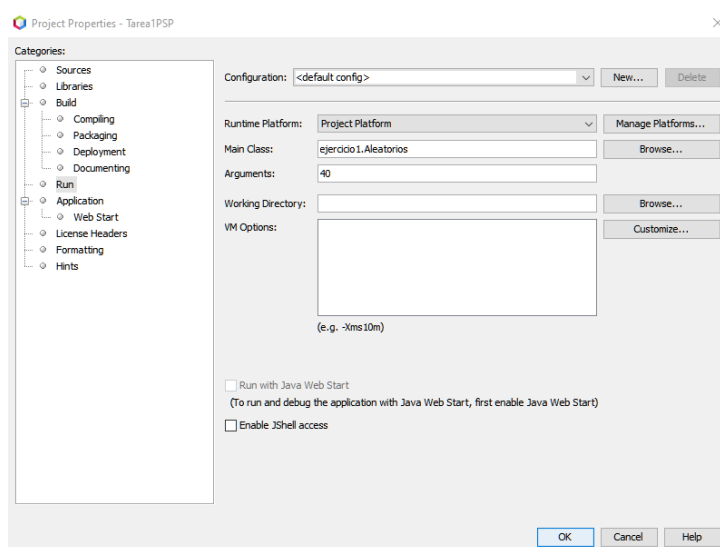


Estas son las 2 maneras de probar que nuestra aplicación funciona correctamente

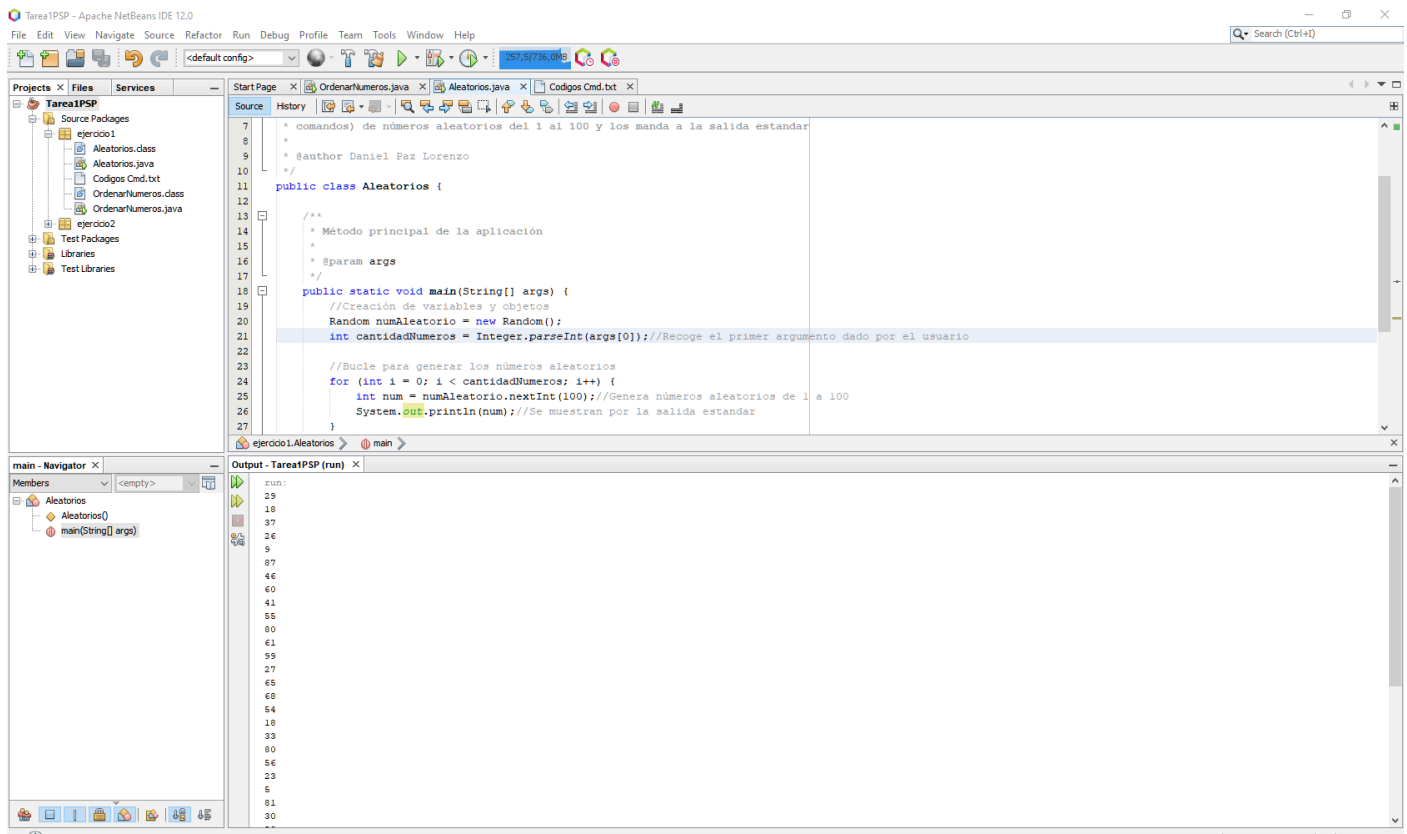
- *Segunda parte* La aplicación creada genera la cantidad de números aleatorios del 1 al 100 que decida el usuario pasándola como argumento
  - *Prueba por línea de comandos:* Compilamos y ejecutamos pasando como argumento el número 40 para que nos genere 40 números aleatorios

```
C:\Users\Pauda\OneDrive - Educacyl\Asignaturas 2ºDAM\PSP\Tareas\Tarea 1\Tarea1PSP\src>cd ejercicio1
C:\Users\Pauda\OneDrive - Educacyl\Asignaturas 2ºDAM\PSP\Tareas\Tarea 1\Tarea1PSP\src>javac Aleatorios.java
C:\Users\Pauda\OneDrive - Educacyl\Asignaturas 2ºDAM\PSP\Tareas\Tarea 1\Tarea1PSP\src>cd..
C:\Users\Pauda\OneDrive - Educacyl\Asignaturas 2ºDAM\PSP\Tareas\Tarea 1\Tarea1PSP\src>java -cp . ejercicio1.Aleatorios 40
60
13
3
27
44
30
63
57
20
70
64
53
34
8
86
52
39
42
18
11
13
77
83
6
31
98
61
59
20
42
91
2
77
34
22
83
61
81
32
21
C:\Users\Pauda\OneDrive - Educacyl\Asignaturas 2ºDAM\PSP\Tareas\Tarea 1\Tarea1PSP\src>
```

- *Prueba con Netbeans:* En las propiedades de proyecto en la pestaña “run” establecemos el argumento de 40 antes de ejecutar la aplicación para que nos genere 40 números aleatorios



A continuación ejecutamos el programa:



- *Tercera parte:* Aquí vamos a probar que la aplicación “OrdenarNumeros” recibe en su entrada estándar la salida estándar de la aplicación “Aleatorios”. Lo haremos por línea de comandos utilizando el operador de tubería y pasándole 10 números aleatorios como argumento para que nos los ordene.

```
C:\Users\DANILOR\OneDrive - Educacyl\Asignaturas 2ºDAM\PSP\Tareas\Tarea 1\Tarea1PSP\src>java ejercicio1.Aleatorios 10 | java ejercicio1.OrdenarNumeros
Estos son los números aleatorios generados por la salida estándar de la aplicación Aleatorios
-----
55 51 13 10 54 51 13 10 56 13 10 52 56 13 10 56 51 13 10 50 50 13 10 55 52 13 10 52 50 13 10 50 56 13 10 49 55 13 10
Cadena ordenada de los números aleatorios recibidos por la entrada estándar de la aplicación OrdenarNumeros
-----
10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 13 13 13 13 13 13 13 13 49 50 50 50 50 51 51 52 52 52 54 55 55 55 56 56 56 56
```