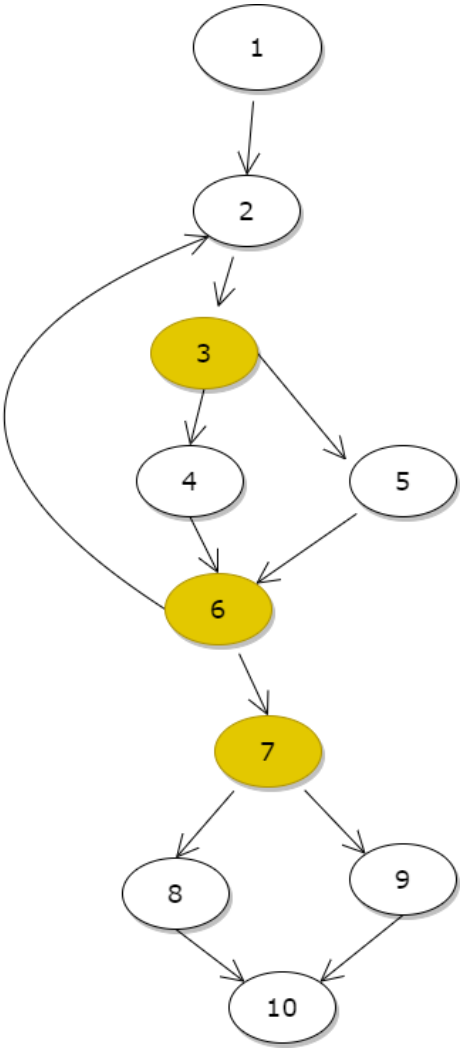
CAJA BLANCA

```
public static int buscab(int[] vector, int valorabuscar) {
    int mitad, inferior = 0;                                   1
    int superior = vector.length - 1;
    contador = 0;
    do {                                                       2
        contador++;
        mitad = (inferior + superior) >>> 1;                   3
        if(valorabuscar > vector[mitad]) {
            inferior = mitad + 1;                              4
        } else {
            superior = mitad - 1;                              5
        }
    } while(vector[mitad] != valorabuscar && inferior <= superior);   6
    if(vector[mitad] == valorabuscar) {                        7
        return mitad;
    } else {                                                   8
        return -1;                                             9
    }
}                                                              10
```



Caminos básicos:

- 1,2,3,5,6,7,8,10
- 1,2,3,4,6,2,5,6,7,8,10
- 1,2,3,5,6,2,5,6,7,8,10
- 1,2,3,4,6,2,4,6,7,9,10

Casos de prueba:

- **primer camino: vector = [0,1,2] valorbuscar = 1**
- **segundo camino: vector = [0,1,2] valorbuscar = 2**
- **tercer camino: vector = [0,1,2] valorbuscar = 0**
- **cuarto camino vector = [0,1,2] valorbuscar = 3**

Complejidad ciclomática:

V(G)=3:

- El grafo mostrado anteriormente delimita cuatro regiones.
- (12 aristas - 10 nodos) + 2 = 4
- 3 nodos predicados + 1 = 4