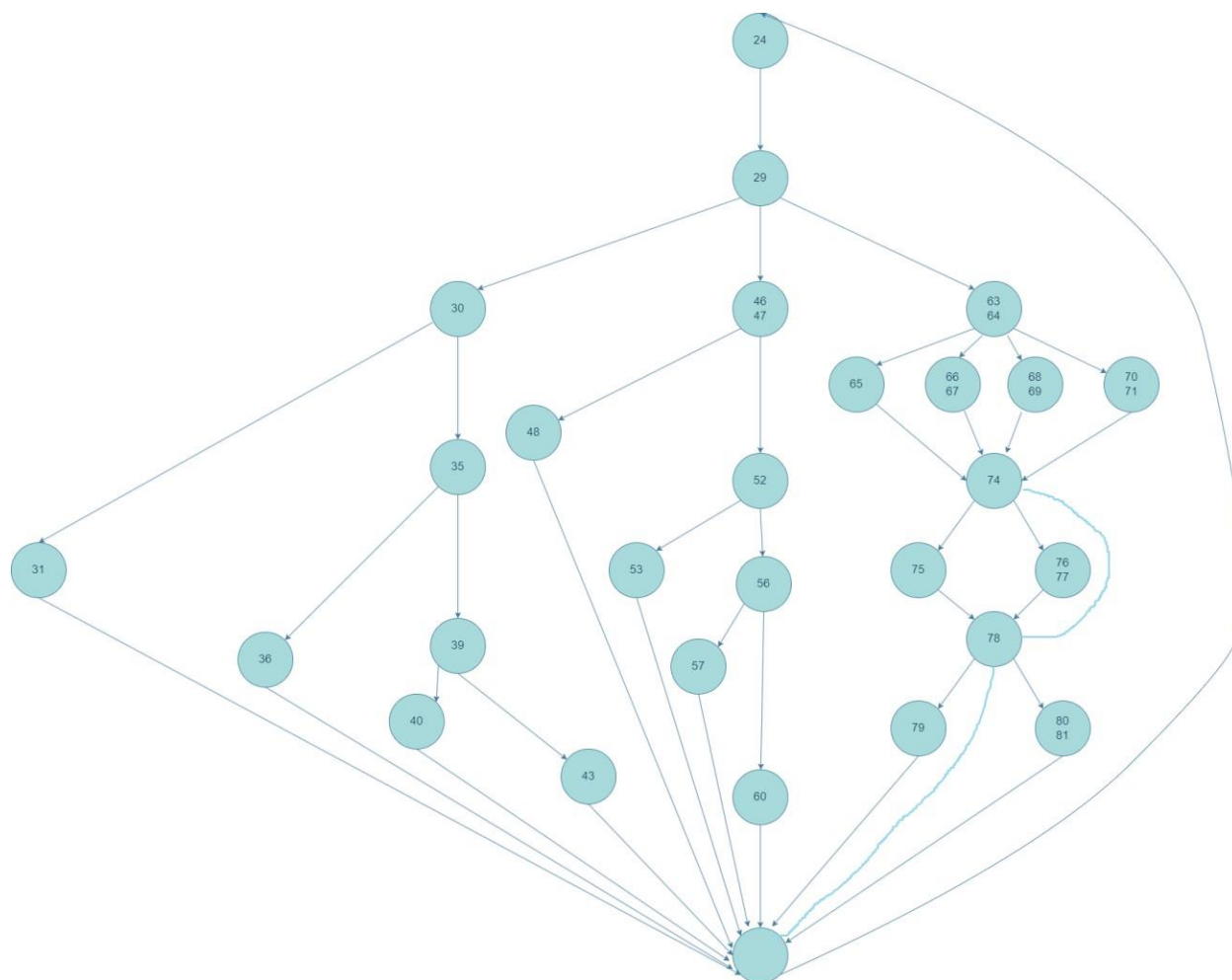


Testare sturcturala



INTRARI	INSTRUCTIUNI PARCURSE
0, 0, N, R	24, 29, 30, 31
0, 0, E, R	24, 29, 30, 35, 36
0, 0, S, R	24, 29, 30, 35, 39, 40
0, 0, W, R	24, 29, 30, 35, 39, 43
0, 0, N, L	24, 29, 46, 47, 48
0, 0, W, L	24, 29, 46, 47, 52, 53
0, 0, S, L	24, 29, 46, 47, 52, 56, 57
0, 0, E, L	24, 29, 46, 47, 52, 56, 60
-1, -1, N, M	24, 29, 63, 64, 65, 74, 75, 78, 79
100, 100, E, M	24, 29, 63, 64, 66, 67, 74, 76, 77, 78, 80, 81

1, 1, S, M	24, 29, 63, 64, 68, 69, 74, 78
1, 1, W, M	24, 29, 63, 64, 70, 71, 74, 78

a) Partitionare de echivalenta (equivalence partitioning)

1. Domeniul de intrari:

Exista 3 intrari:

- 2 intregi pozitivi X, Y
- un caracter D
- un sir de caractere I
- X si Y trebuie sa fie intre 0 si 7, deci se disting 3 clase de echivalenta:

$C_1 = 0..7$

$C_2 = \{x, y \mid x, y < 0\}$

$C_3 = \{x, y \mid x, y > 7\}$

- intregii X si Y determina coordonatele masinii
- caracterul D nu determina clase de echivalenta
- Despre sirul de caractere I se precizeaza ca daca este "M" se verifica "D" si se realizeaza o mutare pe matrice
- daca este "R" sau "L" se face o schimbare de directie, deci se disting 2 clase de echivalenta

$I_1 = \{ "R", "L" \}$

$I_2 = \{ "M" \}$

2. Domeniul de iesiri:

Consta in urmatoarea afisare:

- Matricea si pozitia pe care se afla masina alaturi de directia pe care o are

Intrari				Rezultatul afisat(expected)
Coordonate		Directie	Instructiune	
X	Y		Execute	
-1	0			Cere introducerea unui intreg intre 0 si 7
0	-1			Cere introducerea unui intreg intre 0 si 7
3	3	N		Masina in matrice cu coordonatele 3 si 3 si directia este spre N
			L	Masina in matrice cu coordonatele 3 si 3 si directia este spre W
			M	Masina in matrice cu coordonatele 2 si 3 si directia este spre W