

## EJERCICIO CLASES DE EQUIVALENCIA (REGALO)

1. En una aplicación para la asignación de regalos, se pide elegir al empezar, mediante un desplegable, "elige una opción", "amigo" o "familiar". Si se elige la primera opción y se da a continuar, se visualiza un mensaje de error (1): "No se ha indicado la operación adecuada".

2. Si se indica una de las otras 2 opciones, se pedirá un tipo de regalo en cuadro de texto: experiencia, electrónica u otro. Si no se especifica ninguna de esas opciones, visualizaremos el mensaje (2): "El regalo especificado no es válido".

3. En caso de introducir un regalo correcto, se pedirá un número, que debe estar entre 30 y 50 (incluidos).

Si el número no está entre estos 2, se visualizará el mensaje (3): "el valor introducido no está entre 30 y 50". Si introduce algo distinto a un número, el mensaje será (4): "No ha introducido un número".

Si el número es correcto, se visualizará (5): "Correcto. Se le enviará un email con su elección".

Condición de entrada	Clases de equivalencia	Clases válidas	Clases no válidas
Opción	Miembro conjunto	(1) amigo (2) familiar	(3) Elige una opción
Tipo regalo	Valor	(4) Experiencia (5) Electrónica (6) Otro	(7) Cualquier otra opción o vacío
Precio	Rango	(8) $30 \leq \text{valor} \leq 50$	(9) Número fuera del rango (10) No es un número

CASO DE PRUEBA	Clases de equivalencia	CONDICIONES DE ENTRADA			Resultado esperado
		Opción	Tipo regalo	Precio	
CP1	(1)(4)(8)	amigo	Experiencia	30	Mensaje5
CP2	(1)(5)(8)	amigo	Electrónica	35	Mensaje5
CP3	(1)(6)(8)	amigo	Otro	40	Mensaje5
CP4	(2)(4)(8)	familiar	Experiencia	45	Mensaje5
CP5	(2)(5)(8)	familiar	Electrónica	50	Mensaje5

CP6	(2)(6)(8)	familiar	Otro	50	Mensaje5
CP7	(3)(4)(8)	Elige otra opción	—	—	Mensaje1
CP8	(1)(7)(8)	Amigo	Ropa	—	Mensaje2
CP9	(1)(6)(9)	Amigo	Otro	55	Mensaje3
CP10	(1)(5)(10)	Amigo	Electrónica	No sé	Mensaje4