

**Clase:** TsscTopic

*Guardar TsscTopic.*

Partición de equivalencias

Nombre del atributo	Tipo de dato	Partición válida	Partición no válida
defaultGroups	Long	1. $x, x \in \mathbb{N} - \{0\}$	2. Cualquier número menor a 0. 3. Cualquier número igual a cero.
defaultSprints	Long	4. $x, x \in \mathbb{N} - \{0\}$	5. Cualquier número menor a 0. 6. Cualquier número igual a cero.

Valores límite

Nombre atributo	Tipo de dato	Partición válida	Partición no válida
defaultGroups	Long	1. defaultGroups >= 1	2. defaultGroups <= 0
defaultSprints	Long	3. defaultSprints >= 1	4. defaultSprints <= 0

Casos de prueba

Caso #	Escenario
1	topic = null
2	TsscTopic topic = new TsscTopic(); topic.setDefaultSprints(0);
3	TsscTopic topic = new TsscTopic(); topic.setDefaultSprints(-1);
4	TsscTopic topic = new TsscTopic(); topic.setDefaultSprints(1);
5	TsscTopic topic = new TsscTopic(); topic.setDefaultGroups(0);
6	TsscTopic topic = new TsscTopic(); topic.setDefaultGroups(-1);
7	TsscTopic topic = new TsscTopic(); topic.setDefaultGroups(1);

*Editar TssTopic:*

## Partición de equivalencias

Nombre del atributo	Tipo de dato	Partición válida	Partición no válida
Topic	Object: TsscTopic	1. TsscTopic con los atributos esenciales y existente en la data base.	2. Topic nulo 3. Topic no existente en la database 4. Topic sin los atributos requeridos para ser guardado.

## Casos de prueba

Caso #	Escenario
1	<pre>TsscTopic topic2 = new TsscTopic(); topic2.setDefaultGroups(35); topic2.setDefaultSprints(50);  Optional&lt;TsscTopic&gt; list = Optional.of(topic2);  Mockito.when(topicRepository.save(Mockito.any())).thenReturn(topic2); Mockito.when(topicRepository.findById(topic2.getId())).thenReturn(list);</pre>
2	TsscTopic topic = null
3	<pre>TsscTopic topic2 = new TsscTopic(); topic2.setDefaultGroups(5); topic2.setDefaultSprints(10);  Mockito.when(topicRepository.findById(Mockito.anyLong())).thenReturn(null);</pre>
4	<pre>TsscTopic topic = new TsscTopic(); when(topicRepository.findById(Mockito.anyLong())).thenReturn(Optional.of(new TsscTopic())); topic.setDefaultSprints(-20); topic.setDefaultGroups(-1);</pre>

## Clase: TsscGame

### Guardar TsscGame:

## Partición de equivalencias

Nombre del atributo	Tipo de dato	Partición válida	Partición no válida
nGroups	Long	1. $x, x \in \mathbb{N} - \{0\}$	2. Cualquier número menor a cero. 3. Número igual a cero.
nSprints	Long	4. $x, x \in \mathbb{N} - \{0\}$	5. Cualquier número menor a cero. 6. Número igual

			a cero.
Id	Long	7. Número Id de un TsscTopic existente.	8. Cualquier número que no esté asociado a un Id de un TsscTopic.

### Valores límite

Nombre atributo	Tipo de dato	Partición válida	Partición no válida
nGroups	Long	1. nGroups > 0	2. nGroups <= 0
nSprints	Long	3. nSprints > 0	4. nSprints <= 0

### Casos de prueba

Caso #	Escenario
1	TsscGame = null
2	TsscGame game = new TsscGame(); game.setNSprints(0);
3	TsscGame game = new TsscGame(); game.setNSprints(-1);
4	TsscGame game = new TsscGame(); game.setNGroups(0);
5	TsscGame game = new TsscGame(); game.setNGroups(-1);
6	TsscGame game = new TsscGame(); game.setNGroups(27); game.setNSprints(50);
7	long id = 2; TsscGame game = new TsscGame();  when(topicRepository.findById(id)).thenReturn(null);
8	long id = 1; TsscGame game = new TsscGame();  Mockito.when(gameRepository.save(game)).thenReturn(game); Mockito.when(topicRepository.findById(id)).thenReturn(Optional.of(new TsscTopic()));

### Editar Game:

#### Partición de Equivalencia:

Nombre del atributo	Tipo de dato	Partición válida	Partición no válida
Game	Object: TsscGame	1. Game con los atributos esenciales y existente en la	2. Game nulo 3. Game no existente en la database

		data base.	4. Game sin atributos esenciales para guardar.
--	--	------------	--

### Casos de Prueba:

Caso #	Escenario
1	<pre>TsscGame game = new TsscGame(); game.setNGroups(50); game.setNSprints(20);  Optional&lt;TsscGame&gt; list = Optional.of(game);  Mockito.when(gameRepository.save(Mockito.any())).thenReturn(game); Mockito.when(gameRepository.findById(game.getId())).thenReturn(list);</pre>
2	<pre>TsscGame game = null</pre>
3	<pre>TsscGame game = new TsscGame(); Mockito.when(gameRepository.findById(Mockito.anyLong())).thenReturn(null);</pre>
4	<pre>TsscGame game = new TsscGame(); when(gameRepository.findById(Mockito.anyLong())).thenReturn(Optional.of(new TsscGame())); game.setNGroups(-20); game.setNSprints(-20);</pre>

### Clase: TsscStory

#### Guardar TsscStory

#### Partición de equivalencias

Nombre del atributo	Tipo de dato	Partición válida	Partición no válida
Id	Long	1. Número Id de TsscGame existente en la database.	2. Cualquier otro número Id que no esté asociado a un TsscGame de la database.
businessValue	BigDecimal	3. $x, x \in \mathbb{N} - \{0\}$	4. Cualquier valor menor que cero. 5. Número igual a cero.
initialSprint	BigDecimal	6. $x, x \in \mathbb{N} - \{0\}$	7. Cualquier valor menor que cero. 8. Número igual a cero.
priority	BigDecimal	9. $x, x \in \mathbb{N} - \{0\}$	10. Cualquier valor menor

			que cero. 11. Número igual a cero.
--	--	--	--

### Valores límite

Nombre atributo	Tipo de dato	Partición válida	Partición no válida
businessValue	BigDecimal	businessValue = 1	businessValue = 0 v -1
initialSprint	BigDecimal	initialSprint = 1	initialSprint = 0 v -1
priority	BigDecimal	priority = 1	priority = 0 v -1

### Casos de prueba

Caso #	Escenario
<b>1</b>	TsscStory story = new TsscStory(); story.setBusinessValue(new BigDecimal(0)); Mockito.when(gameRepository.findById(id)).thenReturn(Optional.of(new TsscGame()));
<b>2</b>	TsscStory story = new TsscStory(); story.setInitialSprint(new BigDecimal(0)); Mockito.when(gameRepository.findById(id)).thenReturn(Optional.of(new TsscGame()));
<b>3</b>	TsscStory story = new TsscStory(); story.setPriority(new BigDecimal(0)); Mockito.when(gameRepository.findById(id)).thenReturn(Optional.of(new TsscGame()));
<b>4</b>	TsscStory story = new TsscStory(); story.setBusinessValue(new BigDecimal(-1)); Mockito.when(gameRepository.findById(id)).thenReturn(Optional.of(new TsscGame()));
<b>5</b>	TsscStory story = new TsscStory(); story.setInitialSprint(new BigDecimal(-1)); Mockito.when(gameRepository.findById(id)).thenReturn(Optional.of(new TsscGame()));
<b>6</b>	TsscStory story = new TsscStory(); story.setPriority(new BigDecimal(-1)); Mockito.when(gameRepository.findById(id)).thenReturn(Optional.of(new TsscGame()));
<b>7</b>	long id = 2; TsscStory story = new TsscStory(); when(gameRepository.findById(id)).thenReturn(null);
<b>8</b>	TsscStory story = null
<b>9</b>	long id = 1; TsscStory story = new TsscStory(); story.setBusinessValue(new BigDecimal(47)); story.setInitialSprint(new BigDecimal(50)); story.setPriority(new BigDecimal(4)); Mockito.when(gameRepository.findById(id)).thenReturn(Optional.of(new TsscGame()));
<b>10</b>	long id = 1;

	<pre>TsscStory story = new TsscStory(); story.setBusinessValue(new BigDecimal(47)); story.setInitialSprint(new BigDecimal(50)); story.setPriority(new BigDecimal(4));  Mockito.when(gameRepository.findById(id)).thenReturn(null);</pre>
--	--

*Editar TsscStory:*

Partición de equivalencias:

Nombre del atributo	Tipo de dato	Partición válida	Partición no válida
Story	Object: TsscStory	11. Objeto TsscStory con los atributos esenciales y con Id existente en la database.	12. Story null 13. Story no existente en la database.

Casos de prueba

Caso #	Escenario
1	<pre>long id = 1; TsscStory story = new TsscStory(); story.setBusinessValue(new BigDecimal(47)); story.setInitialSprint(new BigDecimal(50)); story.setPriority(new BigDecimal(4));  Mockito.when(storyRepository.save(story)).thenReturn(story); Mockito.when(gameRepository.findById(id)).thenReturn(Optional.of(new TsscGame()));</pre>
2	<pre>TsscStory story = new TsscStory(); Mockito.when(storyRepository.findById(Mockito.anyLong())).thenReturn(null);</pre>
3	<pre>TsscStory story = null</pre>

**Clase:** TsscGame

*Caso Refactor:*

Partición de Equivalencia

Nombre del atributo	Tipo de dato	Partición válida	Partición no válida
defaultGroups	Long	1. $x, x \in \mathbb{N} - \{0\}$	2. Cualquier número menor a cero. 3. Número igual a cero.
defaultSprints	Long	4. $x, x \in \mathbb{N} - \{0\}$	5. Cualquier número menor a cero. 6. Número igual

			a cero.
topic	TsscTopic	7. Diferente de null con atributos esenciales correctos.	8. Topic igual a null

### Valores límite

Nombre atributo	Tipo de dato	Partición válida	Partición no válida
defaultGroups	long	defaultGroups = 1	defaultGroups = 0 v -1
defaultSprints	long	defaultSprints = 1	defaultSprints = 0 v -1
topic	TsscTopic	topic != null	topic = null

### Casos de prueba:

Caso #	Escenario
1	topic = null
2	TsscTopic topic = new TsscTopic(); topic.setDefaultSprints(0);
3	TsscTopic topic = new TsscTopic(); topic.setDefaultSprints(-1);
4	TsscTopic topic = new TsscTopic(); topic.setDefaultSprints(1);
5	TsscTopic topic = new TsscTopic(); topic.setDefaultGroups(0);
6	TsscTopic topic = new TsscTopic(); topic.setDefaultGroups(-1);
7	TsscTopic topic = new TsscTopic(); topic.setDefaultGroups(1);
8	TsscTopic topic = new TsscTopic(); topic.setDefaultGroups(1); topic.setDefaultSprints(1);