

Clase: TsscTopic

Guardar Topic

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	<code>TsscTopic topic = new TsscTopic(); topic.setDefaultGroups(1); topic.setDefaultSprints(1);</code>

Editar Topic

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>topicAux = new TsscTopic(); topicAux.setName("TopicAux"); topicAux.setDefaultGroups(1); topicAux.setDefaultSprints(1); topic2 = new TsscTopic(); topic2.setId(topicAux.getId()); topic2.setName("TopicAux2"); topic2.setDefaultGroups(32); topic2.setDefaultSprints(14);</pre>

Clase: TscGame

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. $nGroups \leq 0$
nSprints	Long	3. $nSprints > 0$	4. $nSprints \leq 0$

Casos de prueba

Caso #	Escenario
1	<pre>TsscGame game = new TsscGame(); game.setNGroups(1);</pre>

	game.setNSprints(1);
2	TsscGame game = new TsscGame(); game.setName("Game Editado"); game.setNGroups(1); game.setNSprints(1); topicAux = new TsscTopic(); topicAux.setDefaultGroups(1); topicAux.setDefaultSprints(1);

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 data base.	2. Game nulo 3. Game no existente en la database 4. Game sin atributos esenciales para guardar.

Casos de Prueba:

Caso #	Escenario
1	gameAux = new TsscGame(); gameAux.setNGroups(1); gameAux.setNSprints(1); game2.setId(gameAux.getId()); game2.setName("GameAux2"); game2.setNGroups(32); game2.setNSprints(14);

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
1	<pre>gameAux = new TsscGame(); gameAux.setNGroups(1); gameAux.setNSprints(1); TsscStory story = new TsscStory(); story = new TsscStory(); story.setInitialSprint(new BigDecimal(2)); story.setPriority(new BigDecimal(2)); story.setBusinessValue(new BigDecimal(2));</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>storyAux = new TsscStory(); storyAux.setInitialSprint(new BigDecimal(1));</pre>

	<pre> storyAux.setPriority(new BigDecimal(1)); storyAux.setBusinessValue(new BigDecimal(1)); TsscStory story = new TsscStory(); story.setId(storyAux.getId()); story.setAltDescripton("Soy la editada"); story.setInitialSprint(new BigDecimal(2)); story.setPriority(new BigDecimal(2)); story.setBusinessValue(new BigDecimal(2)); </pre>
--	--

Clase: TsscGame

Caso Refactor

Partición de equivalencias

Nombre del atributo	Tipo de dato	Partición válida	Partición no válida
topic	TsscTopic	1. Diferente de null y atributos esenciales requeridos.	2. Topic null o sin los atributos requeridos.

Caso de prueba:

Caso #	Escenario
1	<pre> TsscTopic topicAux = new TsscTopic(); topicAux.setDefaultGroups(1); topicAux.setDefaultSprints(1); </pre>
2	<pre> topicAux = new TsscTopic(); topicAux.setDefaultGroups(1); topicAux.setDefaultSprints(1); List<TsscTimecontrol> listTc = new ArrayList<TsscTimecontrol>(); List<TsscStory> listSt = new ArrayList<TsscStory>(); topicAux.setTsscStories(listSt); topicAux.setTsscTimecontrol(listTc); </pre>