**Casos de Pruebas**

Aplicación 1:

En la aplicación 1 tenemos un InputBox que va llenando una lista

ID = IP

Valores Límite: Valor min=1 y max = el deseado (Se para al decir no en MessageBox.YesNo).

Probamos el valor min, el valor min – 1 y el valor min + 1.

Los valores Máximos los valida la interfaz.

Valores Normales: Un numero primo, un no primo, un decimal, nada, otro carácter no numérico, y un carácter no alfanumérico.

Resultado:MessageBox.

Si es un valor valido el resultado variara en si es o no primo.

Valido.Primo = Messagebox lista de primos.

Valido.NoPrimo = Messagebox lista de no primos.

Invalido = Si no es un valor valido devolverá un mesaggebox de carácter no valido.

Aplicación 4:

En la aplicación 4 tenemos 2 TextBox uno para leer el vector y otro para introducir un número y buscarlo en el vector.

ID Leer Vector = LV

ID Buscar Vector = BV

Los valores límite de ambos serán iguales

Valores Límite: Valor min=1 y max = 999999.

Probamos el valor min, el valor min – 1 y el valor min + 1.

También probamos el valor max representado por 666666, y el valor max – 1

representado por 55555.

El valor max +1 lo valida la interfaz al no dejarte introducir más de 6 cifras

No probare el tamaño máximo del vector porque lo valida la interfaz al desactivar el botón cuando llegas al tamaño máximo del vector.

Valores Normales: un numero entero positivo y uno negativo, un decimal, nada, otro carácter no numérico, y un carácter no alfanumérico.

Resultado Leer Vector: Añadido o MessageBox

Valido = Es un carácter valido y se añade al vector

Invalido = Si no es un valor valido devolverá un mesaggebox de carácter no valido.

Resultado Introducir Num:MessageBox.

Si es un valor valido el resultado variara en si está o no en el vector;

Valido.Esta = Es un carácter valido y está en el vector

Valido.NoEsta = Es un carácter valido, pero no está en el vector

Invalido = Si no es un valor valido devolverá un mesaggebox de carácter no valido.

Aplicación 2:

En la aplicación 3 tenemos 2 TextBox para leer cada matriz.

ID Añadir Matriz 1 = AM1

ID Añadir Matriz 2 = AM2

Los valores límite y normales de ambos serán iguales

Valores Límite: Valor min=1 y max = 999999.

Probamos el valor min, el valor min – 1 y el valor min + 1.

También probamos el valor max representado por 666666, y el valor max – 1

representado por 55555.

El valor max +1 lo valida la interfaz al no dejarte introducir más de 6 cifras

No probare el tamaño máximo de las matrices porque lo valida la interfaz al desactivar el botón añadir cuando llegas al tamaño máximo de cada matriz.

Valores Normales: un numero entero positivo y uno negativo, un decimal, nada, otro carácter no numérico, y un carácter no alfanumérico.

Resultado Añadir Matriz 1 y 2: Añadido o MessageBox

Valido = Es un carácter valido y se añade a la matriz

Invalido = Si no es un valor valido devolverá un mesaggebox de carácter no valido.

Aplicación 3:

En la aplicación 3 tenemos un TextBox para leer una matriz.

ID Añadir Matriz = AM

Valores Límite: Valor min=1 y max = 999999.

Probamos el valor min, el valor min – 1 y el valor min + 1.

También probamos el valor max representado por 666666, y el valor max – 1

representado por 55555.

El valor max +1 lo valida la interfaz al no dejarte introducir más de 6 cifras

No probare el tamaño máximo de la matriz porque lo valida la interfaz al desactivar el botón añadir cuando llegas al tamaño máximo de la matriz.

Valores Normales: un numero entero positivo y uno negativo, un decimal, nada, otro carácter no numérico, y un carácter no alfanumérico.

Resultado Añadir Matriz: Añadido o MessageBox

Valido = Es un carácter valido y se añade a la matriz

Invalido = Si no es un valor valido devolverá un mesaggebox de carácter no valido.