

EDA: ficha con la descripción de 10 de las pruebas para el corrector de la práctica 3 (2019)

p01	Se crean distintas localidades y su correspondiente Localidad2, y se comparan entre ellas. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p02	Se crea una Coleccion, se invoca su método lectura. Se crea un GrafLoc y se invoca su método insertaLocalidades con la colección creada. Se muestra el grafo por pantalla.	0.5
p03	Se crea una Coleccion, se invoca su método lectura. Se crea un TNear y se invoca su método insertaLocalidades con la colección creada. Se muestra el árbol por pantalla.	0.5
p04	Se crea un GrafLoc y se invoca su método insertaArista con distintos valores. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción y el grafo creado.	0.5
p05	Se invoca la aplicación Prim con un fichero con localidades y partiendo de una vértice existente.	0.5
p06	Se crea un GrafLoc, se invoca su método insertaArista con diversos valores y se muestra el grafo resultante por pantalla. Se crea una Coleccion, se invoca su método lectura, y el método insertaLocalidades del grafo. Se muestra por pantalla el árbol devuelto y el grafo resultante.	0.5
p07	Se crea un GrafLoc, se invoca su método insertaArista con diversos valores y se muestra el grafo resultante por pantalla. Se invoca su método recuperaArista con diferentes valores, mostrando por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p08	Se crea una Coleccion, se invoca su método lectura. Se crea un TNear y se invoca su método insertaLocalidades con la colección creada. Se muestra el árbol por pantalla. Se invoca su método getLocalidades para todos los nombres de localidades, mostrando el resultado de cada acción.	0.5
p09	Se crea un GrafLoc, se invoca su método insertaArista con diversos valores y se muestra el grafo resultante por pantalla. Se invoca su método borraArista con diferentes valores. Se invoca escribeDFS para todos los vértices.	0.5
p10	Se crea una Coleccion, se invoca su método lectura. Se crea un TNear y se invoca su método insertaLocalidades con la colección creada. Se muestra el árbol por pantalla. Se invoca su método borraLocalidad con distintas cadenas (aparecen como máximo una vez en el árbol), mostrando por pantalla el resultado de cada acción.	0.5