

PRUEBAS DE CAJA BLANCA Y NEGRA

(JOSÉ TUR ROMÁN)

El código del que realizaré las pruebas de caja negra y caja blanca es el siguiente fragmento del archivo confPlant.c

```
void despedirFutb(char *idPlant, jugplant **vJugplants, int *nJugplants,
futbolista *vFutbolistas , int nFutbolistas){
    int i = 0;
    char idFutb[3], resp=' ';

    printf("\nIntroduzca el ID del jugador que desea despedir:(3 cifras como
máximo) ");
    fflush(stdin);
    scanf("%2s",idFutb);

    while((strcmp((*vJugplants)[i].idjug, idFutb)!= 0 ||
strcmp((*vJugplants)[i].idplant, idPlant)!= 0) && i <(*nJugplants)){
        i++;
    }

    while(resp!='s' && resp!='n'){
        printf("\nSe va a proceder a eliminar al jugador con ID %s de la
plantilla %s ", idFutb, idPlant);
        printf("\n¿Está seguro que desea eliminar al jugador de la
plantilla? Responda con (s/n)\n");
        fflush(stdin);
        scanf("%c",&resp);
    }

    if(resp=='s'){
        for(i;i+1<(*nJugplants);i++){
            strcpy( (*vJugplants)[i].idjug,(*vJugplants)[i+1].idjug );
            strcpy((*vJugplants)[i].ideq,(*vJugplants)[i+1].ideq);
            strcpy((*vJugplants)[i].idplant,(*vJugplants)[i+1].idplant);
        }

        (*nJugplants)--;
        *vJugplants=realloc((jugplant
*)(*vJugplants),(*nJugplants)*sizeof(jugplant));
    }
    else{
        printf("\n La eliminacion del jugador de su plantilla no sera
guardada, se ha cancelado el proceso.\n");
    }
}
```

```
}
```

PRUEBAS DE CAJA BLANCA:

Para ello haremos un organigrama basado en el código para ver los diferentes caminos que puede tomar el usuario.

```
void despedirFutb(char *idPlant, jugplant **vJugplants, int *nJugplants,
futbolista *vFutbolistas , int nFutbolistas){

    int i = 0;
    char idFutb[3], resp=' ';

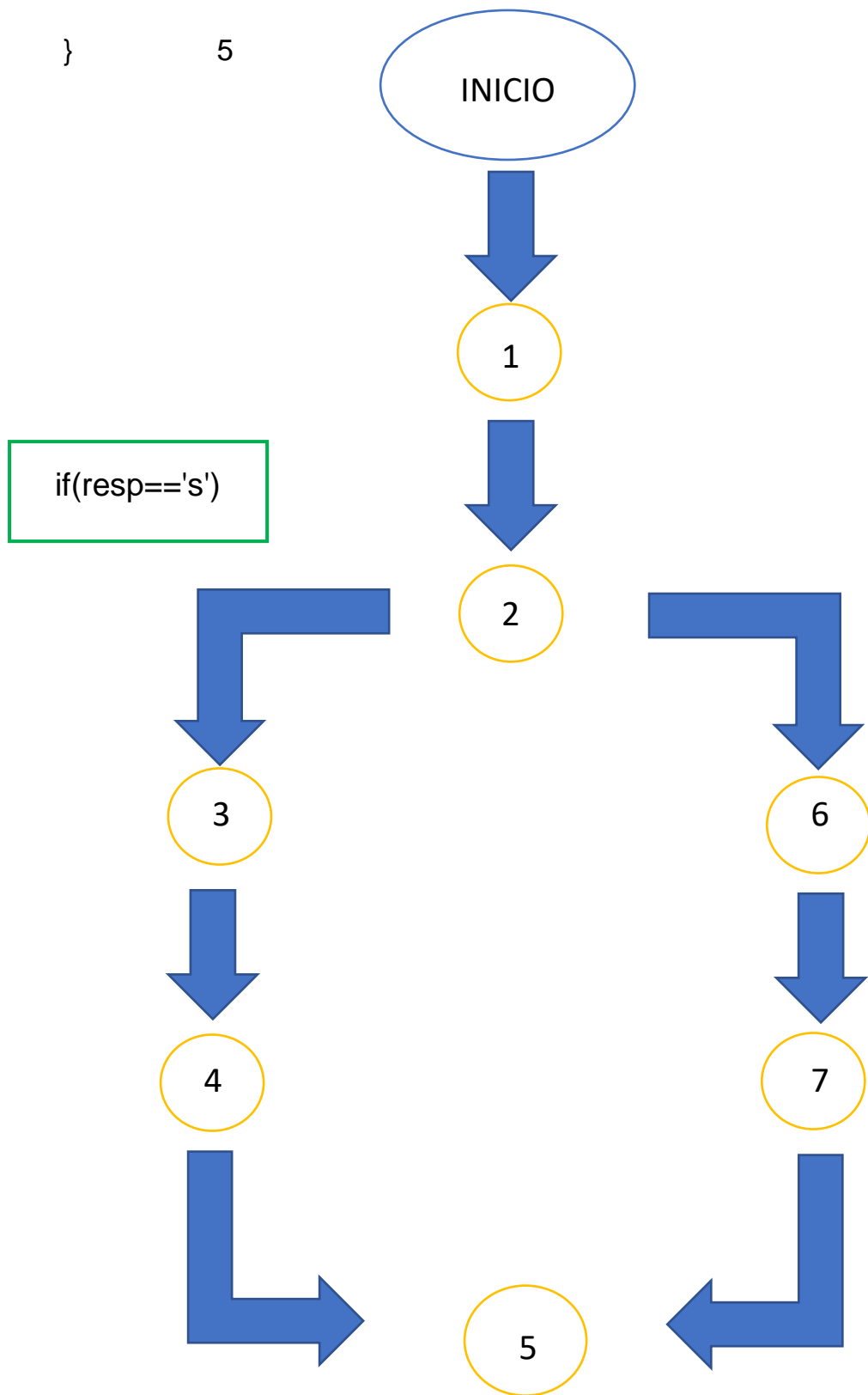
    printf("\nIntroduzca el ID del jugador que desea despedir:(3 cifras como
máximo) ");
    fflush(stdin);
    scanf("%2s",idFutb);

    while((strcmp((*vJugplants)[i].idjug, idFutb)!= 0 ||
    strcmp((*vJugplants)[i].idplant, idPlant)!= 0) && i <(*nJugplants)){
        i++;
    }

    while(resp!='s' && resp!='n'){
        printf("\nSe va a proceder a eliminar al jugador con ID %s de la
plantilla %s ", idFutb, idPlant);
        printf("\n¿Está seguro que desea eliminar al jugador de la
plantilla? Responda con (s/n)\n");
        fflush(stdin);
        scanf("%c",&resp);

        if(resp=='s'){
            for(i;i+1<(*nJugplants);i++){
                strcpy( (*vJugplants)[i].idjug,(*vJugplants)[i+1].idjug );
                strcpy((*vJugplants)[i].ideq,(*vJugplants)[i+1].ideq);
                strcpy((*vJugplants)[i].idplant,(*vJugplants)[i+1].idplant);
            }

            (*nJugplants)--;
            *vJugplants=realloc((jugplant
*)(*vJugplants),(*nJugplants)*sizeof(jugplant));
        }
        else{
            printf("\nLa eliminacion del jugador de su plantilla no sera
guardada, se ha cancelado el proceso.\n");
        }
    }
}
```



Caminos posibles:

- Camino 1: 1-2-3-4-5
- Camino 2: 1-2-6-7-5

PRUEBAS DE CAJA NEGRA:

Para realizar las pruebas de caja negra primero debemos saber la especificación de la función:

Cabecera: void despedirFutb(char *idPlant, jugplant **vJugplants, int *nJugplants, futbolista *vFutbolistas, int nFutbolistas)

Precondición: idPlant, vJugplants, nJugplants, vFutbolistas y nFutbolistas cargados e inicializados.

Postcondición: elimina un jugador de la plantilla si el usuario desea.

Este procedimiento se hará si un usuario desea eliminar un jugador para lo que introducirá el id correspondiente y a continuación indicará que sí quiere eliminarlo.