

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Holding	searchClubToAdOwner()	El escenario crea un ArrayList nuevo con dos owners, este se le asigna al ArrayList de Holding y retorna true si el id dado es igual al que tiene el ArrayList	Id a validar	True si el id dado con cuerda con el id obtenido
Holding	createOwner()	El escenario crea un owner con unos valores predefinidos, el método retorna true si el owner creado es igual al owner retornado por el método	Id, name, lastName, bornDate	True si los dos owners el creado y el retornado por el método son iguales

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Holding	addAPetToAnOwne()	El escenario usa el ArrayList de clubs que esta en la clase holding, retorna true si el valor obtenido es diferente de null	Id, petId, petName, petType, gender, date	True si el valor obtenido del metodo es diferente de null
Holding	organizeWithId()	El escenario genera un ArrayList ordenado por el orden natural de ID, también le asigna un arreglo desordenado con las mismas variables del ordenado, retornara true si los dos ArrayList son iguales	N/A	True si los dos ArrayList son iguales

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Holding	organizeWithName()	El escenario genera un ArrayList ordenado por el orden natural de Name, también le asigna un arreglo desordenado con las mismas variables del ordenado, retornara true si los dos ArrayList son iguales	N/A	True si los dos ArrayList son iguales
Holding	organizeWithDate();	El escenario genera un ArrayList ordenado por el orden natural de Date, también le asigna un arreglo desordenado con las mismas variables del ordenado, retornara true si los dos ArrayList son iguales	N/A	True si los dos ArrayList son iguales

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Holding	binarySearchingById()	El escenario crea un ArrayList con seis clubs con id's escogidas a voluntad, se le da una id para que la busque, retorna true si el id esperado es igual al id retornado	id	True si los dos id's son iguales
Holding	deleteClubWithId()	El escenario crea un ArrayList con seis clubs se ejecuta el método para que elimine, el método retorna true si el tamaño del arreglo actual es diferente al del inicial	id	True si el tamaño de los arreglos es diferente

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Holding	deleteClubWithName()	El escenario crea un ArrayList con seis clubs se ejecuta el método para que elimine, el método retorna true si el tamaño del arreglo actual es diferente al del inicial	name	True si el tamaño de los arreglos es diferente
Holding	organizeClubByNumberOfOwners()	El escenario crea un ArrayList con seis clubs cada uno con una cantidad de owners, crea otro ArrayList ordenado por la cantidad de owners, retorna true si los dos arreglos son iguales despues de ejecutar el metodo	N/A	True si los dos ArrayList son iguales

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Holding	ShowArrayList()	El escenario crea un ArrayList con dos clubs ejecuta el metodo, crea un string con la informacion de esos dos clubs, retorna true si el String inicial es igual al String retornado por el metodo	N/A	True si el String esperado es igual al String retornado por el metodo
Holding	organizeOwnersByNumberOfPet()	El escenario crea un ArrayList con seis Owners cada uno con una cantidad de pets, crea otro ArrayList ordenado por la cantidad de pets, retorna true si los dos arreglos son iguales despues de ejecutar el metodo	N/A	True si el ArryList esperado es igual al ArrayList retornado

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Holding	ShowArrayListOwners()	El escenario crea un ArrayList con dos owners ejecuta el metodo, crea un string con la informacion de esos dos owners, retorna true si el String inicial es igual al String retornado por el metodo	N/A	True si el String esperado es igual al String retornado por el metodo
Holding	searchClubToDelete()	El escenario crea un ArrayList de dos clubs con sus respectivos owners, retorna true si la cantidad de owners del club 1 es diferente a la cantidad de owners del club 1 despues de ejecutar el metodo	clubId, ownerId	True si el tamaño esperado es diferente al tamaño final

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Club	compareClubWithId()	El escenario crea dos clubs con el mismo id, el metodo debe retornar 0 si son iguales	Club1 y club2	True si el valor esperado es igual al valor retornado por el metodo
Club	compareClubWithName()	El escenario crea dos clubs con el mismo name, el metodo debe retornar 0 si son iguales	Club1 y club2	True si el valor esperado es igual al valor retornado por el metodo

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Club	compareClubWithDateOfCreation()	El escenario crea dos clubs con el mismo id, el metodo debe retornar 0 si son iguales	Club1 y club2	True si el valor esperado es igual al valor retornado por el metodo
Club	compareClubWithId()	El escenario crea dos identificaciones, el metodo debe retornar 0 si son iguales	Id1 y id2	True si el valor esperado es igual al valor retornado por el metodo.

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Club	organizeWithName()	El escenario genera un ArrayList de owners ordenado por el orden natural de name, también le asigna un arreglo desordenado con las mismas variables del ordenado, retornara true si el ArrayList final es igual	N/A	True si el ArrayList esperado es igual al ArrayList final después de ejecutar el metodo
Club	organizeWithLastName()	El escenario genera un ArrayList de owners ordenado por el orden natural de lastName, también le asigna un arreglo desordenado con las mismas variables del ordenado, retornara true si el ArrayList final es igual	N/A	True si el ArrayList esperado es igual al ArrayList final después de ejecutar el metodo

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Club	organizeWithDate()	El escenario genera un ArrayList de owners ordenado por el orden natural de date, también le asigna un arreglo desordenado con las mismas variables del ordenado, retornara true si el ArrayList final es igual	N/A	True si el ArrayList esperado es igual al ArrayList final después de ejecutar el metodo
Club	createOwner()	El escenario crea un owner con unos valores predefinidos, el método retorna true si el owner creado es igual al owner retornado por el método	Id, name, lastName, bornDate	True si los dos owners el creado y el retornado por el método son iguales

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Club	searchOwnerToAddApet()	El escenario crea un ArrayList de owners sin mascotas, retornara true si al ejecutar el metodo las mascotas del owner ya no son nulas	N/A	True si las mascotas del owner son diferentes a nulas
Club	numberOfOwners()	El escenario crea dos clubs con igual cantidad de dueños, retornara true si el valor de retorno del metodo es 0	Club 1 y Club 2	True si el valor de retorno del metodo es igual al esperado (0)

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Club	organizeOwnersByNumberOfPet()	El escenario crea un club con varios owners cada owner con cierta cantidad de pets, el escenario tiene el arreglo previamente ordenado, retrona true si ek arreglo esperado es igual al arrefglo retornado por el metdo	N/A	True si el ArrayList esperado es igual al ArrayList liberado por el metdodo
Club	searchOwnerToDeleteWithId()	El escenario crea un ArrayList de dos owners, ejecuta el metodo, retornara true si el tamaño final es diferente al inicial	idOwner	True si el tamaño del ArrayList inicial es diferente al tamaño del ArrayList final

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
OwnerOfPet	compareOwnerWithId()	El escenario crea dos owners con el mismo id, el metodo debe retornar 0 si son iguales	Owner1 y Owner2	True si el valor esperado es igual al valor retornado por el metodo
OwnerOfPet	compareOwnerWithName()	El escenario crea dos owners con el mismo name, el metodo debe retornar 0 si son iguales	Owner1 y Owner2	True si el valor esperado es igual al valor retornado por el metodo

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
OwnerOfPet	compareOwnerWithLastName()	El escenario crea dos owners con el mismo lastName, el metodo debe retornar 0 si son iguales	Owner1 y Owner2	True si el valor esperado es igual al valor retornado por el metodo
OwnerOfPet	compareOwnerWithBornDate()	El escenario crea dos owners con el mismo bornDate, el metodo debe retornar 0 si son iguales	Owner1 y Owner2	True si el valor esperado es igual al valor retornado por el metodo

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
OwnerOfPet	organizeWithId()	El escenario genera un ArrayList de pets ordenado por el orden natural de id, también le asigna un arreglo desordenado con las mismas variables del ordenado, retornara true si el ArrayList final es igual	N/A	True si los dos ArrayList son iguales
OwnerOfPet	organizeWithName()	El escenario genera un ArrayList de pets ordenado por el orden natural de Name, también le asigna un arreglo desordenado con las mismas variables del ordenado, retornara true si el ArrayList final es igual	N/A	True si los dos ArrayList son iguales

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
OwnerOfPet	organizeWithBornDate()	El escenario genera un ArrayList de pets ordenado por el orden natural de bornDate, también le asigna un arreglo desordenado con las mismas variables del ordenado, retornara true si el ArrayList final es igual	N/A	True si los dos ArrayList son iguales
OwnerOfPet	organizeWithType()	El escenario genera un ArrayList de pets ordenado por el orden natural de typeOfPet, también le asigna un arreglo desordenado con las mismas variables del ordenado, retornara true si el ArrayList final es igual	N/A	True si los dos ArrayList son iguales

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
OwnerOfPet	organizeWithGender()	El escenario genera un ArrayList de pets ordenado por el orden natural de gender, también le asigna un arreglo desordenado con las mismas variables del ordenado, retornara true si el ArrayList final es igual	N/A	True si los dos ArrayList son iguales
OwnerOfPet	numberOfPet()	El escenario crea dos owners con igual cantidad de pets, retornara true si el valor de retorno del metodo es 0	Owner 1 y Owner 2	True si el valor de retorno del metodo es igual al esperado (0)

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Pet	comparePetWithId()	El escenario crea dos pets con el mismo id, el metodo debe retornar 0 si son iguales	Pet 1 y Pet 2	True si el valor de retorno del metodo es igual al esperado (0)
Pet	comparePetWithName()	El escenario crea dos pets con el mismo name, el metodo debe retornar 0 si son iguales	Pet 1 y Pet 2	True si el valor de retorno del metodo es igual al esperado (0)

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Pet	comparePetWithBornDate()	El escenario crea dos pets con el mismo bornDate, el metodo debe retornar 0 si son iguales	Pet 1 y Pet 2	True si el valor de retorno del metodo es igual al esperado (0)
Pet	comparePetWithType()	El escenario crea dos pets con el mismo type, el metodo debe retornar 0 si son iguales	Pet 1 y Pet 2	True si el valor de retorno del metodo es igual al esperado (0)

Clase	Método	Escenario	Valores entrada	Resultado
Pet	comparePetWithGender()	El escenario crea dos pets con el mismo gender, el metodo debe retornar 0 si son iguales	Pet 1 y Pet 2	True si el valor de retorno del metodo es igual al esperado (0)

