|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 depues 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 depues 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) |
|  |  |  |  |  |