

***Significa que el método o el dato con este mismo asterisco para no escribir constantemente el método**

Clase	Metodo	Escenario	Valores entrada	Salida
University*	validateAvailability()*	Hay un ArrayList con un objeto de tipo Clan con un nombre	Un objeto de tipo clan con el mismo nombre con el que ya se encuentra en la lista	True si lanza la excepción propia: thatNameIsUsedNowException
*	*		Un objeto de tipo clan con un nombre diferente al que ya se encuentra creado	False si no lanza ningún tipo de excepción
*	createNewClan()**	Hay un ArrayList vacio	Se agrega un objeto de tipo clan al ArrayList vacio	True si el ArrayList es diferente a null
*	**	Hay un ArrayList con 4 objetos de tipo Clan	Se agrega un objeto de tipo Clan al ArrayList que ya tiene los 4 clanes agregados	True si el tamaño del ArrayList es igual a 5
*	searchClan()		Se busca unos de los 4 objetos que ya se habían agregado al ArrayList por su nombre	True si el Clan esperado es igual al Clan encontrado

***Significa que el método o el dato con este mismo asterisco para no escribir constantemente el método**

*	searchClanToAddCharacter()	Hay un ArrayList con un objeto de tipo clan agregado, ese objeto tiene agregada una lista doblemente enlazada de NarutoCharacter vacia.	Se agrega un objeto de tipo NarutoCharacter	True si el primer objeto de la lista doblemente enlazada es diferente a null
*	searchClanToAddTechniquesToACharacter()	Hay un ArrayList con un objeto de tipo clan agregado, ese objeto tiene agregada una lista doblemente enlazada de NarutoCharacter, el personaje va a iniciar con la lista simple enlazada vacía de objetos de tipo Technique	Se agrega un objeto de tipo Technique a la lista simple	True si el primer objeto de la lista enlazada simple es diferente a null
*	deleteClan()	Hay un ArrayList con 4 objetos de tipo Clan agregados a el	El nombre del clan que quiere eliminar	True si el tamaño del ArrayList después de eliminar es igual a 3

***Significa que el método o el dato con este mismo asterisco para no escribir constantemente el método**

*	showClans()	Hay un ArrayList con 2 clanes agregados a este	N/A	True si la cadena libreada por el método es igual a la cadena que esperábamos que liberara
	changeClanName()	Hay un ArrayList con un clan agregado	Se cambia el nombre del personaje que se encuentra ya agregado al ArrayList	True si el nombre actual del Objeto Clan es diferente al que tenia antes de ser cambiado
	showCharactersInAClan()	Hay un ArrayList con un clan agregado, este clan tiene una lista doblemente enlazada de objetos de tipo NarutoCharacter en este caso tendrá agregados 4 personajes	N/A	True si la cadena esperada de clanes es igual a la que retorna el método
	changeCharacterAtributes ()	Hay un ArrayList con un clan aregado, este clan tiene agregada una lista doblemente enlazada de objetos tipo NarutoCharacter la cual tiene tres personajes, el primer personaje esta en la lista será al que se le cambiaran los atributos	Se busca el nombre del personaje al cual se le quieren cambiar los atributo	True si los atributos del primer personaje antes de ejecutar el metodo son diferentes a los nuevos atributos asignados
	changeCharacterAtributes ()	Hay un ArrayList con un clan aregado, este clan tiene agregada una lista doblemente enlazada de objetos tipo NarutoCharacter la cual tiene tres personajes, el segudo personaje que esta en la lista será al que se le cambiaran los atributos	Se busca el nombre del personaje al cual se le quieren cambiar los atributo	True si los atributos del segudo personaje antes de ejecutar el metodo son diferentes a los nuevos atributos asignados

***Significa que el método o el dato con este mismo asterisco para no escribir constantemente el método**

	changeCharacterAtributes ()	Hay un ArrayList con un clan agregado, este clan tiene agregada una lista doblemente enlazada de objetos tipo NarutoCharacter la cual tiene tres personajes, el tercer personaje que esta en la lista será al que se le cambiaran los atributos	Se busca el nombre del personaje al cual se le quieren cambiar los atributo	True si los atributos del tercer personaje antes de ejecutar el metodo son diferentes a los nuevos atributos asignados
	deleteCharacter()	Hay un ArrayList con un clan agregado, este clan tiene agregada una lista doblemente enlazada de objetos tipo NarutoCharacter la cual tiene tres personajes.	Nombre del personaje que se encuentra en pimera posición	True si el personaje que se encuentra de primero actualmente en la lista es el que antes se encontraba de segundo y la lista sigue con dos personajes
	deleteCharacter()	Hay un ArrayList con un clan agregado, este clan tiene agregada una lista doblemente enlazada de objetos tipo NarutoCharacter la cual tiene tres personajes, el primer personaje en la lista será al que se le cambiaran los atributos	Nombre del personaje que se encuentra en la segunda posición	True si el personaje se vuelve a buscar y se lanza una excepción propia de tipo noCharacterFindedException() y la lista sigue tiene 2 personajes
	deleteCharacter()	Hay un ArrayList con un clan agregado, este clan tiene agregada una lista doblemente enlazada de objetos tipo NarutoCharacter la cual tiene tres personajes, el primer personaje en la lista será al que se le cambiaran los atributos	Nombre del personaje que se encuentra en la tercera posición	True si el personaje se vuelve a buscar y se lanza una excepción propia de tipo noCharacterFindedException() y la lista tiene 2 personajes

***Significa que el método o el dato con este mismo asterisco para no escribir constantemente el método**

	CalculateTotalPowerOfACharacter()	Hay un ArrayList con un clan agregado, este clan tiene agregada una lista doblemente enlazada de objetos tipo NarutoCharacter la cual tiene un personaje	El nombre del clan y del personaje agregados previamente	True si el valor retornado por el metodo es el mismo que el calculado de manera manual
	organizeListOfCharacters()	Hay un ArrayList con un clan agregado, este clan tiene agregada una lista doblemente enlazada de objetos tipo NarutoCharacter la cual tiene tres personajes ordenados de manera descendente por su nombre	N/A	True si la cadena que retorna el metodo esta ordenada de manera ascendente por el nombre de los perosonajes
	organizeListOfClans()	Hay un ArrayList con tres clanes ordenados manera descendente por su nombre	N/A	True si la cadena que retorna el metodo esta ordenada de manera ascendente por el nombre de los clanes
	organizeListOfTechniques()	Hay una lista simplemente enlazada de Tecnicas ordenada de manera descendente	N/A	True si la cadena que retorna el metodo esta ordenada de manera ascendente por el factorDePoder de la técnica
Clan	addCharacterToTheList()	Hay una lista doblemente enlazada de objetos de tipo NarutoCharacter vacia	Un personaje que se quiera agregar a la lista	True si el primer objeto de la lista es diferente a null

***Significa que el método o el dato con este mismo asterisco para no escribir constantemente el método**

	addCharacterToTheList()	Hay una lista doblemente enlazada de objetos de tipo NarutoCharacter con un personaje	El personaje que se quiera agregar a la lista	True si el tamaño de la lista es igual a 2
	deleteCharacterOfTheList()	Hay una lista doblemente enlazada de objetos de tipo NarutoCharacter con dos personajes	El nombre del personaje el cual se quiere eliminar	True si el tamaño actual de la lista es igual a 1
	searchPokemonNaruto()	Hay una lista doblemente enlazada de objetos de tipo NarutoCharacter con dos personajes	El nombre del personaje que se quiere buscar	True si la cadena retornada por el metodo concuerda con la cadena del personaje esperada ingresada de manera manual
	showCharacters()	Hay una lista doblemente enlazada de objetos de tipo NarutoCharacter con dos personajes	N/A	True si la cadena de los dos personajes retornada por el método concuerda con la cadena de los personajes s esperada ingresada de manera manual
	changeCharacterInfo()	Hay una lista doblemente enlazada de objetos de tipo NarutoCharacter con unos personajes	Los nuevos atributos que remplazaran a los atributos actuales	True si la cadena de atributos antes de ejecutar el método es diferente a la cadena actualizada de caracteres del personaje

***Significa que el método o el dato con este mismo asterisco para no escribir constantemente el método**

	addTechniquetoACharacter()	Hay una lista doblemente enlazada de objetos de tipo NarutoCharacter con un personaje, este personaje tiene una lista simple enlazada de objetos de tipo Technique vacia	La nueva técnica que se le quiere agregar al personaje	True si el primer objeto de la lista de técnicas del personaje es diferente a null
	addTechniquetoACharacter()	Hay una lista doblemente enlazada de objetos de tipo NarutoCharacter con un personaje, este personaje tiene una lista simple enlazada de objetos de tipo Technique con una técnica agregada	La nueva técnica que se le quiere agregar al personaje	True si el tamaño de la lista simplemente enlazada es igual a 2
	deleteCharacterTechnique()	Hay una lista doblemente enlazada de objetos de tipo NarutoCharacter con un personaje, este personaje tiene una lista simple enlazada de objetos de tipo Technique con dos técnicas agregadas	El nombre del personaje que se quiere eliminar	True si el tamaño de la lista simplemente enlazada es igual a 1
	calculateTotalPowerOfThecharacter()	Hay una lista doblemente enlazada de objetos de tipo NarutoCharacter con un personaje, este personaje tiene una lista simple enlazada de objetos de tipo Technique con dos técnicas agregadas	El nombre del personaje al cual se le quiere calcular el poder total	True si la suma de los factores de influencia multiplicado por el poder de cada personaje es igual al valor calculado esperado de manera manual
	organizeListWithBubble()	Hay una lista doblemente enlazada de objetos de tipo NarutoCharacter tres un personajes, esta lista esta ordenada de manera descendente con respecto a su nombre	N/A	True si la lista ordenada de manera descendente

***Significa que el método o el dato con este mismo asterisco para no escribir constantemente el método**

	countNumberOfCharacters()	Hay una lista doblemente enlazada de objetos de tipo NarutoCharacter tres personajes	N/A	True si el valor retornado por el método es es igual al tamaño de la lista que es 3
NarutoCharacter	addTechniqueToTheList ()	Hay una lista simplemente enlazada de objetos de tipo Technique, esta lista se encuentra vacía	Tecnica que se quiere agregar a la lista de tecnicas	True si el primer valor de la lista es diferente a null
	addTechniqueToTheList ()	Hay una lista simplemente enlazada de objetos de tipo Technique, esta lista tiene dos técnicas agregadas	Tecnica que se quiere agregar a la lista de tecnicas	True si el tamaño de la lista es igual a 3
	createTechnique()	TRIVIAL	TRIVIAL	TRIVIAL
	generalDeleteOfTechnique()	Hay una lista simplemente enlazada de objetos de tipo Technique, esta lista tiene una técnica agregada	Nombre de la técnica que se quiere eliminar	True si el primer valor de la lista es null

***Significa que el método o el dato con este mismo asterisco para no escribir constantemente el método**

	generalDeleteOfTechnique()	Hay una lista simplemente enlazada de objetos de tipo Technique, esta lista tiene dos técnicas agregadas	Nombre de la técnica que se quiere eliminar	True si el tamaño de la lista es igual a uno
	showCharacterTechniques()	Hay una lista simplemente enlazada de objetos de tipo Technique, esta lista tiene dos técnicas agregadas	N/A	True si la cadena de técnicas mostrada del método es igual a la cadena esperada ingresada de manera manual

	totalPowerOfTheCharacter()	Hay una lista simplemente enlazada de objetos de tipo Technique, esta lista tiene dos técnicas agregadas	N/A	True si el valor total de la suma de los factores de influencia es igual a la suma de de los factores de influencia ingresados de manera manual
	organizeTechniques()	Hay una lista simplemente enlazada de objetos de tipo Technique, esta lista tiene tres técnicas agregadas, estas técnicas están ordenadas de manera descendente con respecto al factor de influencia	N/A	True si la lista esta ordenada de manera ascendente con respecto al factor de influencia

****Significa que el método o el dato con este mismo asterisco para no escribir constantemente el método***
