**Diseño de Pruebas**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Clase: TsscTopic** | | | |
| **Método** | **Parámetros** | **Resultado prueba unitaria** | **Resultado Prueba de Integración** |
| save(TsscTopic tsscTopic) | Id=0, descripción=” Descripción”, tsscStories=null, Name=”Topic 1”, groupPrefix=”G1”, defaultGroups=3, defaultGroups=3 | Se guarda correctamente el Topic sin generar excepciones | Se guarda correctamente el Topic sin generar excepciones |
| save(TsscTopic tsscTopic) | Id=1, descripción=” Descripción”, tsscStories=null, Name=”Topic 2”, groupPrefix=”G1”, defaultGroups=0, defaultSprints=3 | No se guarda el topic ya que la cantidad de grupos no es mayor que cero. | No se guarda el topic ya que la cantidad de grupos no es mayor que cero. |
| save(TsscTopic tsscTopic) | Id=2, descripción=” Descripción”, tsscStories=null, Name=”Topic 3”, groupPrefix=”G1”, defaultGroups=3, defaultSprints=0 | No se guarda el topic ya que el número de Sprints no es mayor que cero | No se guarda el topic ya que el número de Sprints no es mayor que cero |
| save(TsscTopic tsscTopic) | Null | Se lanza la excepción NullPointerException y no se guarda el topic | Se lanza la excepción NullPointerException y no se guarda el topic |
| save(TsscTopic tsscTopic) | Id=0, descripción=”Descripción Updated”, tsscStories=null, Name=”Topic 1 Updated”, groupPrefix=”G1U”, defaultGroups=4, defaultGroups=4 | Se actualiza los campos correctamente del Topic sin generar excepciones | Se actualiza los campos correctamente del Topic sin generar excepciones |
| save(TsscTopic tsscTopic) | Id=0, descripción=” Descripción Updated”, tsscStories=null, Name=”Topic 1 Updated”, groupPrefix=”G1U”, defaultGroups=0, defaultSprints=4 | No se actualiza el topic ya que la cantidad de grupos no es mayor que cero. | No se actualiza el topic ya que la cantidad de grupos no es mayor que cero. |
| save(TsscTopic tsscTopic) | Id=0, descripción=”Descripción Updated”, tsscStories=null, Name=”Topic 1 Updated”, groupPrefix=”G1U”, defaultGroups=4, defaultSprints=0 | No se actualiza el topic ya que el número de Sprints no es mayor que cero | No se actualiza el topic ya que el número de Sprints no es mayor que cero |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Clase: TsscGame** | | | |
| **Método** | **Parámetros** | **Resultado prueba unitaria** | **Resultado Prueba de Integración** |
| save(TsscGame tsscGame) | Id = 0, Name= “Game 1”, adminPassword=”123”, guestPassword=”123456”, Ngroups=5, NSprints=5,  Topic={id=0, name:”Topic 1”, descripcion=”Topic for Game”} | Se guarda correctamente el Game sin generar excepciones | Se guarda correctamente el Game sin generar excepciones |
| save(TsscGame tsscGame) | Id = 0, Name= “Game 1”, adminPassword=”123”, guestPassword=”123456”, Ngroups=0, NSprints=5,  Topic={id=0, name:”Topic 1”, descripcion=”Topic for Game”} | No se guarda el Game ya que la cantidad de grupos no es mayor que cero. | No se guarda el Game ya que la cantidad de grupos no es mayor que cero. |
| save(TsscGame tsscGame) | Id = 0, Name= “Game 1”, adminPassword=”123”, guestPassword=”123456”, Ngroups=5, NSprints=0,  Topic={id=0, name:”Topic 1”, descripcion=”Topic for Game”} | No se guarda el Game ya que el número de Sprints no es mayor que cero | No se guarda el Game ya que el número de Sprints no es mayor que cero |
| save(TsscGame tsscGame) | Id = 0, Name= “Game 1”, adminPassword=”123”, guestPassword=”123456”, Ngroups=5, NSprints=5,  Topic={id=0, name:”Topic 1”, descripcion=”Topic for Game”} | No se guarda el Game ya que el topic no es encontrado en el repositorio | No se guarda el Game ya que el topic no es encontrado en el repositorio |
| save(TsscGame tsscGame) | Null | Se lanza la excepción NullPointerException y no se guarda el Game | Se lanza la excepción NullPointerException y no se guarda el Game |
| save(TsscGame tsscGame) | Id = 0, Name= “Game 1 Updated”, adminPassword=”123”, guestPassword=”123456”, Ngroups=5, NSprints=5,  Topic={id=0, name:”Topic 1”, descripcion=”Topic for Game”} | Se guarda actualiza el Game sin generar excepciones | Se guarda actualiza el Game sin generar excepciones |
| save(TsscGame tsscGame) | Id = 0, Name= “Game 1”, adminPassword=”123”, guestPassword=”123456”, Ngroups=0, NSprints=5,  Topic={id=0, name:”Topic 1”, descripcion=”Topic for Game”} | No se actualiza el Game ya que la cantidad de grupos no es mayor que cero. | No se actualiza el Game ya que la cantidad de grupos no es mayor que cero. |
| save(TsscGame tsscGame) | Id = 0, Name= “Game 1”, adminPassword=”123”, guestPassword=”123456”, Ngroups=5, NSprints=0,  Topic={id=0, name:”Topic 1”, descripcion=”Topic for Game”} | No se actualiza el Game ya que el número de Sprints no es mayor que cero | No se actualiza el Game ya que el número de Sprints no es mayor que cero |
| save(TsscGame tsscGame) | Id = 0, Name= “Game 1”, adminPassword=”123”, guestPassword=”123456”, Ngroups=5, NSprints=0,  Topic={id=0, name:”Topic 1”, descripcion=”Topic for Game”} | No se actualiza el Game ya que el topic no es encontrado en el repositorio | No se actualiza el Game ya que el topic no es encontrado en el repositorio |
| Save2(TsscGame tsscGame) | Id = 0, Name= “Game 1”, adminPassword=”123”, guestPassword=”123456”, Ngroups=5, NSprints=5,  Topic={id=0, name:”Topic 1”, descripcion=”Topic for Game”} | Se guarda correctamente el Game y las Story son iguales a las del Topic | Se guarda correctamente el Game y las Story son iguales a las del Topic |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Clase: TsscStory** | | | |
| **Método** | **Parámetros** | **Resultado prueba unitaria** | **Resultado Prueba de Integración** |
| save(TsscStory tsscStory) | Id = 0, descripcion= “Story 1”, initialSprint=”5”, priority=”3”, businessValue=”4”,  Game={id=0, name:”Game 1”, NGroups=5,NSprints=5} | Se guarda correctamente el Story sin generar excepciones | Se guarda correctamente el Story sin generar excepciones |
| save(TsscStory tsscStory) | Id = 0, descripcion= “Story 1”, initialSprint=”5”, priority=”3”, businessValue=”0”,  Game={id=0, name:”Game 1”, NGroups=5,NSprints=5} | No se guarda el Story ya que el valor del negocio no es mayor a cero | No se guarda el Story ya que el valor del negocio no es mayor a cero |
| save(TsscStory tsscStory) | Id = 0, descripcion= “Story 1”, initialSprint=”0”, priority=”3”, businessValue=”4”,  Game={id=0, name:”Game 1”, NGroups=5,NSprints=5} | No se guarda el Story ya que el número de Sprints no es mayor que cero | No se guarda el Story ya que el número de Sprints no es mayor que cero |
| save(TsscStory tsscStory) | Id = 0, descripcion= “Story 1”, initialSprint=”3”, priority=”0”, businessValue=”4”,  Game={id=0, name:”Game 1”, NGroups=5,NSprints=5} | No se guarda el Story ya que la prioridad no es mayor que cero | No se guarda el Story ya que la prioridad no es mayor que cero |
| save(TsscStory tsscStory) | Id = 0, Name= “Game 1”, adminPassword=”123”, guestPassword=”123456”, Ngroups=5, NSprints=5,  Topic={id=0, name:”Topic 1”, descripcion=”Topic for Game”} | No se guarda el Story ya que el Game no es encontrado en el repositorio | No se guarda el Story ya que el Game no es encontrado en el repositorio |
| save(TsscStory tsscStory) | Null | Se lanza la excepción NullPointerException y no se guarda el Game | Se lanza la excepción NullPointerException y no se guarda el Game |
| save(TsscStory tsscStory) | Id = 0, descripcion= “Story 2”, initialSprint=”5”, priority=”3”, businessValue=”4”,  Game={id=0, name:”Game 1”, NGroups=5,NSprints=5} | Se actualiza correctamente el Story sin generar excepciones | Se actualiza correctamente el Story sin generar excepciones |
| save(TsscStory tsscStory) | Id = 0, descripcion= “Story 1”, initialSprint=”4”, priority=”3”, businessValue=”0”,  Game={id=0, name:”Game 1”, NGroups=5,NSprints=5} | No se actualiza el Story ya que el valor del negocio no es mayor a cero | No se actualiza el Story ya que el valor del negocio no es mayor a cero |
| save(TsscStory tsscStory) | Id = 0, descripcion= “Story 1”, initialSprint=”0”, priority=”3”, businessValue=”5”,  Game={id=0, name:”Game 1”, NGroups=5,NSprints=5} | No se actualiza el Story ya que el número de Sprints no es mayor que cero | No se actualiza el Story ya que el número de Sprints no es mayor que cero |
| save(TsscStory tsscStory) | Id = 0, descripcion= “Story 1”, initialSprint=”4”, priority=”0”, businessValue=”5”,  Game={id=0, name:”Game 1”, NGroups=5,NSprints=5} | No se actualiza el Story ya que la prioridad no es mayor que cero | No se actualiza el Story ya que la prioridad no es mayor que cero |