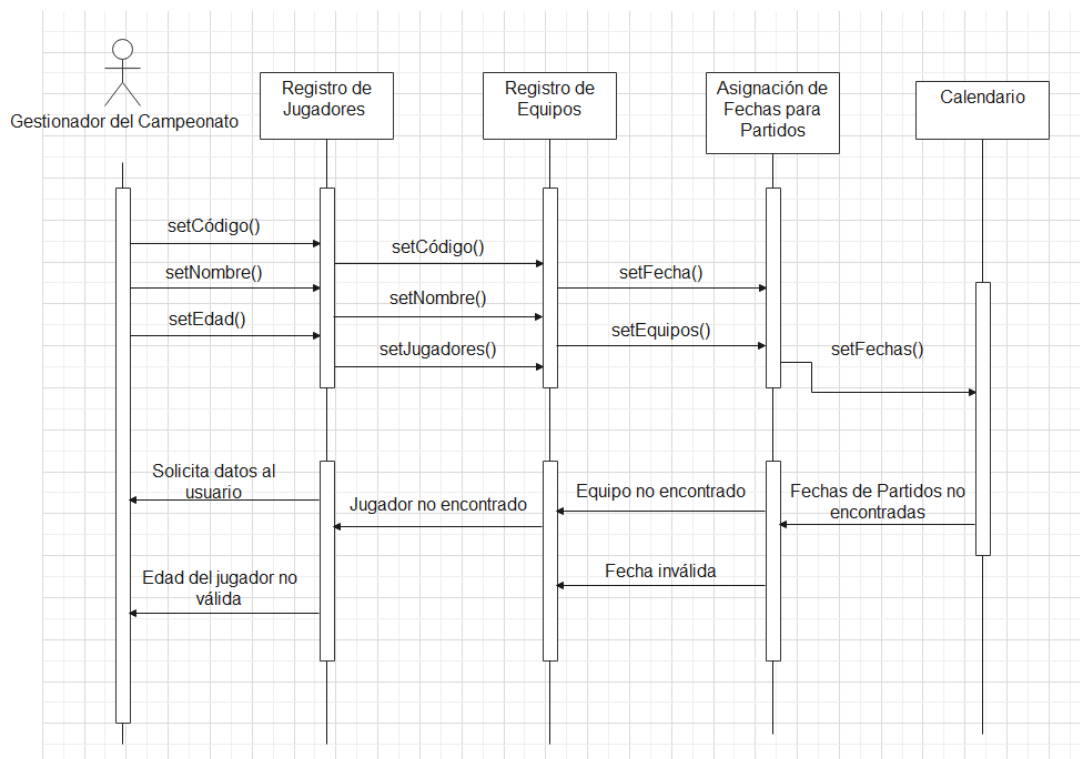
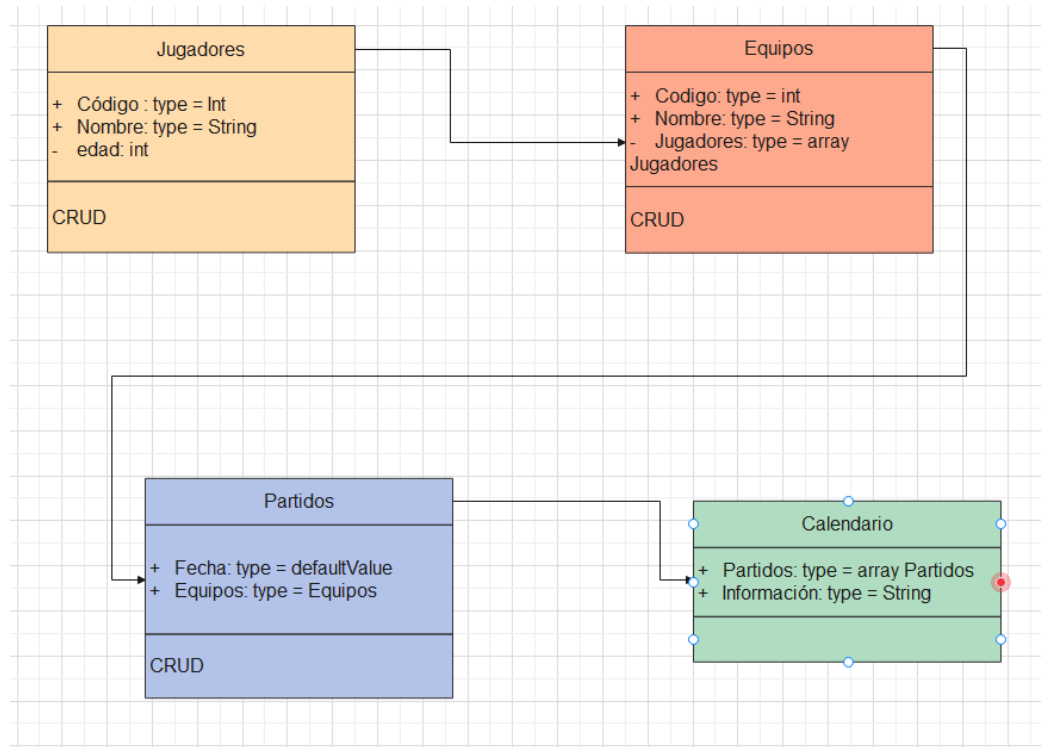


Cuestionario

Definir un diagrama de clases y diagramas de secuencia para un caso de estudio. Utilizar el proyecto planteado en clase



Definir casos de pruebas para una aplicación. Utilizar el proyecto planteado en clase.

Caja Negra

El software aplicado para la gestión de un campeonato de fútbol requiere de las siguientes entradas:

- Código de Equipo: Un valor de 3 dígitos, El primer dígito tiene que ser mayor a 1
- Nombre de Equipo: Una cadena de caracteres
- Edad de Jugadores: valor mayor a 16
- Código Jugador: Número de 10 dígitos, El primer dígito tiene que ser mayor a 1
- Nombre Jugador: Una cadena de caracteres
- Fecha partido: Una variable tipo date con formato dd//mm/aa
- Detalles del partido: Cadena de caracteres

Condición de Entrada	Tipo	Clase Equivalencia Válida	Clase Equivalencia No Válida
Código de Equipo	Valor	000<Código de equipo<= 999	Código de Equipo > 999 Código de Equipo < 001
Nombre de Equipo	Caracteres	Cualquier carácter es válido	No tiene restricción
Código Jugador	Valor	0000000000<Código de equipo<= 9999999999	Código de equipo > 9999999999 Código de equipo < 0000000001
Nombre Jugador	Caracteres	Cualquier carácter es válido	No tiene restricción
Edad de jugador	Valor	Edad de jugador >=16	Edad de jugador <16
Fecha partido	Date	dd/mm/aa	Todo tipo de dato diferente a date
Detalles del partido	Caracteres	Cualquier carácter es válido	No tiene restricción