

Método en el Servicio				
AnadirTopic(TsscTopic topicOne)				
Nombre Método en Prueba	Tipo Prueba		Descripción	
	AñadirTopicUnitario		Este método se encarga de agregar un Tema teniendo en cuenta que tanto los Sprints, como los grupos deben de ser mayores que cero	
	Entradas	Criterios		Salidas
	Topic	Sprints	Groups	
AgregarUnTemaSprintsMenora1()	Not Null	0	4	No Agrega el Tema
AgregarUnTemaGrupoMenora1()	Not Null	4	0	No Agrega el Tema
AgregarUnTemaSprintsyGrupoMayora0()	Not Null	4	4	Agrega el Tema

Método en el Servicio				
AnadirTopic(TsscTopic topicOne)				
Nombre Método en Prueba	Tipo Prueba		Descripción	
	AñadirTopicIntegración		Este método se encarga de agregar un Tema teniendo en cuenta que tanto los Sprints, como los grupos deben de ser mayores que cero	
	Entradas	Criterios		Salidas
	Topic	Sprints	Groups	
AgregarUnTema()	Not Null	4	4	Agrega el Tema
AgregarUnTemaFalla()	Null	N/A	N/A	No Agrega el Tema

Método en el Servicio				
ActualizarTopic(TsscTopic topic, String name, String Description)				
Nombre Método en Prueba	Tipo Prueba		Descripción	
	EditarTopicUnitario		Este método se encarga de editar un tema recibiendo como parámetro un nombre y una descripción. Este nombre y la descripción no pueden ser nulos ni vacíos.	
	Entradas	Criterios		Salidas
	Topic	Name	Description	
editarunTema()	Not Null	"Miguel"	"Un tema"	Edita el Tema
editarunTemaNameNull()	Not Null	Null	"Un tema"	No Edita el Tema
editarunTemaNameVacio()	Not Null	""	4	No Edita el Tema
editarunTemaDescripcionVacio()	Not Null	"Miguel"	""	No Edita el Tema
editarunTemaDescripcionNull()	Not Null	"Miguel"	null	No Edita el Tema

Método del Servicio				
ActualizarTopic(TsscTopic topic, String name, String Description)				
Nombre Método en Prueba	Tipo Prueba		Descripción	
	EditarTopicIntegracion		Este método se encarga de editar un tema recibiendo como parámetro un nombre y una descripción. Este nombre y la descripción no pueden ser nulos ni vacíos.	
	Entradas	Criterios		Salidas
	Topic	Name	Description	
editarunTema()	Not Null	"Miguel"	"Un tema"	Edita el Tema
editarunTemaNoexiste()	Null	N/A	N/A	No Edita el Tema

Método del Servicio					
AnadirGameConTema(TsscGame gameOne, long ids)					
Nombre Método en Prueba	Tipo Prueba		Descripción		
	AñadirGame1ConTemaUnitario		Este método se encarga de agregar un juego con un tema, teniendo en cuenta que tanto los sprints, como los grupos deben de ser mayores que cero		
	Entradas	Criterios			Salidas
Game	Sprints	Groups	Tema		
testAnadirGameGrupoMenorAUno()	Not Null	1	0	Existe en el Repositorio	No Agrega Game
testAnadirGameSprintsMenorAUno()	Not Null	0	1	Existe en el Repositorio	No Agrega Game
testAnadirGameConTema()	Not Null	1	1	Existe en el Repositorio	Agrega Game
testAnadirGameConTemaFalla()	Not Null	1	1	No Existe en el Repositorio	No Agrega Game

Método del Servicio					
AnadirGameConTema(TsscGame gameOne, long ids)					
Nombre Método en Prueba	Tipo Prueba		Descripción		
	AñadirGame1ConTemaIntegracion		Este método se encarga de agregar un juego con un tema, teniendo en cuenta que tanto los sprints, como los grupos deben de ser mayores que cero		
	Entradas	Criterios			Salidas
	Game	Sprints	Groups	Tema	
testAnadirGame1ConTema()	Not Null	1	1	Existe en el Repositorio	Se Agrega Game
testAnadirGame1ConTemaFalla()	Null	N/A	N/A	Existe en el Repositorio	No Agrega Game

Método del Servicio				
AnadirGameSinTema(TsscGame gameOne)				
Nombre Método en Prueba	Tipo Prueba		Descripción	
	AñadirGame1SinTemaUnitario		Este método se encarga de agregar un Juego sin tener un tema. Se debe de tener en cuenta que tanto los Sprints como los grupos deben de ser mayores que 0	
	Entradas	Criterios		Salidas
	Game	Sprints	Groups	
1				
testAnadirGameSinTema()	Not Null	1	1	Agrega Game
testAnadirGameSinTemaSprintsMenor1()	Not Null	1	0	No Agrega Game
testAnadirGameSinTemaGrupoMenor1()	Not Null	0	1	No Agrega Game

Método del Servicio				
AnadirGameSinTema(TsscGame gameOne)				
Nombre Método en Prueba	Tipo Prueba		Descripción	
	AñadirGame1SinTemaIntegración		Este método se encarga de agregar un Juego sin tener un tema. Se debe de tener en cuenta que tanto los Sprints como los grupos deben de ser mayores que 0	
	Entradas	Criterios		Salidas
	Game	Sprints	Groups	
testAnadirGame1SinTema()	Not Null	1	1	Se Agrega Game
testAnadirGame1SinTemaFalla()	Null	N/A	N/A	No Agrega Game

Método del Servicio					
AnadirGameJuego2(TsscGame gameOne, long id)					
Nombre Método en Prueba	Tipo Prueba		Descripción		
	AñadirGame2ConTemaUnitario		Este método se encarga de agregar un Juego2 teniendo un tema necesariamente. Para que este sea agregado tanto los sprints como los grupos deben de ser mayores que cero y las historias del tema como su cronograma deben de asociarse al juego		
	Entradas	Criterios			Salidas
	Game	Sprints	Groups	Tema	
testAnadirGame2GrupoMenorAUno()	Not Null	1	0	Existe en el Repositorio	No Agrega Game
testAnadirGame2SprintsMenorAUno()	Not Null	0	1	Existe en el Repositorio	No Agrega Game
testAnadirGameConTemaJuego2()	Not Null	1	1	Existe en el Repositorio	Se Agrega Game

Método del Servicio					
AnadirGameJuego2(TsscGame gameOne, long id)					
Nombre Método en Prueba	Tipo Prueba		Descripción		
	AñadirGame2ConTemaIntegracion		Este método se encarga de agregar un Juego2 teniendo un tema necesariamente. Para que este sea agregado tanto los sprints como los grupos deben de ser mayores que cero y las historias del tema como su cronograma deben de asociarse al juego		
	Entradas	Criterios			Salidas
	Game	Sprints	Groups	Tema	
testAnadirGameConTemaJuego2()	Not Null	1	1	Existe en el Repositorio	Se Agrega Game
testAnadirGameConTemaJuego2Error()	Not Null	1	1	No Existe en el Repositorio	No Agrega Game
testAnadirGameConTemaJuego2Falla()	Null	N/A	N/A	Existe en el Repositorio	No Agrega Game

Método del Servicio				
ActualizarGame(TsscGame gameOne, int Grupos, String name)				
Nombre Método en Prueba	Tipo Prueba		Descripción	
	EditarGameUnitaria		Este método se encarga de modificar tanto los grupos, como el Name del juego. Se debe de tener en cuenta que la cantidad de grupos no debe ser menor a 1 y el Name no debe de ser null, o vacío.	
	Entradas	Criterios		Salidas
	Game	Grupos	Name	
testActualizarGameGrupoMenorA1()	Not Null	0	"Historia"	No Edita el game
testActualizarGameNombreVacio()	Not Null	2	""	No Edita el game
testActualizarGameNombreNull()	Not Null	2	null	No Edita el game
testActualizarGame()	Not Null	2	"Historia"	Edita el game

Método del Servicio				
ActualizarGame(TsscGame gameOne, int Grupos, String name)				
Nombre Método en Prueba	Tipo Prueba		Descripción	
	EditarGameIntegracion		Este método se encarga de modificar tanto los grupos, como el Name del juego. Se debe de tener en cuenta que la cantidad de grupos no debe ser menor a 1 y el Name no debe de ser null, o vacío.	
	Entradas	Criterios		Salidas
	Game	Grupos	Name	
testActualizarGame()	Not Null	2	"Historia"	Edita el Game
testActualizarGameFalla()	Null	N/A	N/A	No Edita el Game

Método del Servicio						
AnadirStory(TsscStory StoryOne, long id)						
Nombre Método en Prueba	Tipo Prueba		Descripción			
	AñadirStoryUnitario		Este método se encarga de agregar una historia, pero teniendo en cuenta que tanto el Business Value, como el InitialSprint y la Priority no deben de ser menores que cero.			
	Entradas	Criterios				Salida
	Story	BusinessValue	InitialSprint	Priority	Game	
guardarHistoriaValorNegocio_Menor_a_1()	Not Null	0	1	1	Existe en el Repositorio	No Se Agrega Story
guardarHistoriaSprintInicialMenor_a_1()	Not Null	1	0	1	Existe en el Repositorio	No Se Agrega Story
guardarHistoriaPrioridadMenor_a_1()	Not Null	1	1	0	Existe en el Repositorio	No Se Agrega Story
guardarHistoriaAsociadaJuego()	Not Null	1	1	1	Existe en el Repositorio	Se Agrega Story

Método del Servicio						
AnadirStory(TsscStory StoryOne, long id)						
Nombre Método en Prueba	Tipo Prueba		Descripción			
	AñadirStoryIntegracion		Este método se encarga de agregar una historia, pero teniendo en cuenta que tanto el Business Value, como el InitialSprint y la Priority no deben de ser menores que cero.			
	Entradas	Criterios				Salida
	Story	BusinessValue	InitialSprint	Priority	Game	
guardarHistoriaFallaSprintMenor1()	Not Null	1	0	1	Existe en el Repositorio	No Se Agrega Story
guardarHistoriaAsociadaJuego()	Not Null	1	1	1	Existe en el Repositorio	Se Agrega Story
guardarHistoriaAsociadaJuegoFalla()	Null	N/A	N/A	N/A	Existe en el Repositorio	No Se Agrega Story

Método del Servicio					
ActualizarStory(TsscStory StoryOne, String altDescripton, String Description)					
Nombre Método en Prueba	Tipo Prueba		Descripción		
	ActualizarStoryUnitario		Este método se encarga de actualizar el AltDescription, y la Description de una historia, pero teniendo en cuenta que estas dos no pueden ser ni vacías, ni nulas.		
	Entradas	Criterios			Salida
	Story	AltDescription	Description	Game	
actualizarHistoriaAltDescriptionNull()	Not Null	null	"SegundaPr"	Existe en el Repositorio	No Se Edita la Story
actualizarHistoriaAltDescription()	Not Null	"NuevaAltDes"	"SegundaPri"	Existe en el Repositorio	Se Edita la Story
actualizarHistoriaAltDescriptionVacio()	Not Null	""	"NuevaDescription"	Existe en el Repositorio	No Se Edita la Story
actualizarHistoriaDescriptionVacia()	Not Null	"nueva AltDescription"	""	Existe en el Repositorio	No Se Edita la Story
actualizarHistoriaDescriptionNull()	Not Null	"nueva AltDescription"	null	Existe en el Repositorio	No Se Edita la Story

actualizarHistoriaDescriptionyAltDescription()	Not Null	"nueva AltDescription"	"nuevaDescription"	Existe en el Repositorio	Se Edita la Story
--	----------	------------------------	--------------------	--------------------------	-------------------

Método del Servicio					
ActualizarStory(TsscStory StoryOne, String altDescription, String Description)					
Nombre Método en Prueba	Tipo Prueba		Descripción		
	ActualizarStoryIntegración		Este método se encarga de actualizar el AltDescription, y la Description de una historia, pero teniendo en cuenta que estas dos no pueden ser ni vacías, ni nulas.		
	Entradas	Criterios			Salida
	Story	AltDescription	Description	Game	
actualizarHistoriaNoDescriptionFalla()	Not Null	"Primero"	""	Existe en el Repositorio	No Se Edita la Story
actualizarHistoriaDescriptionyAltDescription()	Not Null	"Primero"	"Segunda"	Existe en el Repositorio	Se Edita la Story