

Generar casos de pruebas para los siguientes programas: (Evidentemente no se deben programar, sino de crear una serie de casos que se deberían probar y documentar).

1.- Calculadora simple en Java. La calculadora tiene las 4 principales operaciones, y admite números decimales y negativos. La calculadora pide un par de números por consola y los opera.

- 1.1 Comprobar como el programa pregunta al usuario sobre los datos
- 1.2 Comprobar que los datos introducidos se leen correctamente
- 1.3 Comprobar longitud de los caracteres y tipo de variables
- 1.4 Comprobar que puedo poner en la entrada de datos números decimales
- 1.5 Comprobar que puedo poner en la entrada de datos números negativos
- 1.6 Comprobar que no puedo poner caracteres en la entrada de datos.
- 1.7 Comprobar que la operación que indico se aplique correctamente.
- 1.8 Comprobar que la suma funcione bien
- 1.9 Comprobar que la resta funcione bien
- 1.10 Comprobar que la multiplicación funcione bien
- 1.11 Comprobar que la división funcione bien
- 1.12 Comprobar que la división no divide entre 0
- 1.13 Comprobar que pasa si la operación da una solución imposible
- 1.14 Probar que los signos de positivo y negativo funcionen bien con las sumas y restas
- 1.15 Probar que los signos positivos y negativos funcionen bien con las multiplicaciones
- 1.16 Probar que los signos positivos y negativos funcionen bien con las divisiones
- 1.17 Comprobar que la salida de datos pueda mostrar números decimales
- 1.18 Comprobar que la salida de datos pueda mostrar números negativos

1.19 Comprobar el número de decimales que muestra en la consola

1.20 Comprobar si el programa redondea el resultado

1.21 Comprobar que no ponga el número 0 con un signo

2.- Tres en raya en java. El tres en raya sólo permite tener como máximo 3 piezas de un jugador en el tablero, por lo que se le pregunta al jugador qué pieza quiere mover.

2.1 Comprobar el "tablero" creado

2.2 Comprobar como están declaradas las variables de las piezas

2.3 Comprobar si realmente tienen 3 piezas cada jugador

2.4 Comprobar como pregunta el programa al usuario que pieza mover

2.5 Comprobar que tipo de dato pide al preguntar a que casilla mover la pieza

2.6 Comprobar que una vez dada una posición válida si se sitúa la pieza correctamente en el tablero

2.7 Comprobar que pasa si le doy una posición que no existe

2.7 Comprobar que pasa si pongo en la entrada de datos otro tipo de caracteres

2.9 Comprobar que pasa si pongo una pieza en la misma posición en la que estaba otra

2.10 Comprobar si el programa asigna correctamente al ganador

2.11 Comprobar si el programa asigna correctamente al perdedor

2.12 Comprobar que el programa detecte un caso de empate

2.13 Comprobar si cuando un usuario gana finaliza el programa

2.14 Comprobar que cuando se llene el tablero finalice el programa

- 2.15 Comprobar si realmente finaliza el programa (si se cierra automáticamente, si deja algún mensaje de querer volver a jugar, etc.)
- 2.16 Comprobar que pasa si un jugador intenta mover una ficha que no es suya
- 2.17 Comprobar si se puede reiniciar la partida cuando una está en curso
- 2.18 Comprobar, en caso de que se reinicie, si resetea los valores como estaban al principio
- 2.19 Comprobar también la asignación de jugadores (si cambia, si es la misma, si está puesto de modo aleatorio)

3.- Un programa que lee y escribe en un fichero. Muestra un menú principal al empezar. Las opciones son crear fichero, modificar, eliminar y la ruta de trabajo del fichero.

- 1.1 Comprobar si el menú muestra todas las opciones
- 1.2 Comprobar que funciona la opción de "Crear fichero"
- 1.3 Comprobar que funciona el botón de "Modificar"
- 1.4 Comprobar que funciona el botón de "Eliminar"
- 1.5 Comprobar que la ruta donde está el fichero sea correcta
- 1.6 Comprobar que el programa lea correctamente el fichero
- 1.7 Comprobar que el programa acepte extensiones adecuadas de archivo
(.doc, .txt)
- 1.8 Comprobar si el programa realmente modifica el fichero cuando se escribe sobre el
- 1.9 Comprobar si el programa realmente elimina el fichero
- 1.10 Probar si el programa actualiza la ruta de destino de el fichero si se cambia de ubicación
- 1.11 Probar si el programa deja crear dos ficheros con un mismo nombre

- 1.12 Comprobar si al nombrar un fichero deja poner caracteres especiales
- 1.13 Comprobar si al nombrar un fichero, se deja cambiar el tipo de archivo.
- 1.14 Comprobar si guarda correctamente la modificación realizada
- 1.15 Que pasa si intentamos guardar un fichero en una ruta inexistente
- 1.16 Comprobar si mientras guardamos el fichero nos deja crear una carpeta nueva
- 1.17 Comprobar longitud de los nombres al intentar guardar o renombrar un fichero
- 1.18 Intentar modificar un fichero grande
- 1.19 Intentar modificar un fichero (cambiándole el nombre por ejemplo) si este está abierto
- 1.20 Que pasa si se intenta borrar un fichero que está abierto