

DISEÑO DEL CASO DE PRUEBA

Etapas:

Nombre	Clase	Escenario
setUpStage1	LinkedList	Juego con atributos correctos
setUpStage2	LinkedList	Armar con los atributos correctos
setUpStage3	HashTable	Vacío
setUpStage4	HashTable	Los hash para insertar en una posición están ocupados. La tabla hash está llena.
setUpStage5	Queue	Vacío
setUpStage6	Queue	Un objeto nulo
setUpStage7	Stack	Vacío
setUpStage8	Stack	Un objeto nulo

Objetivo de la prueba: obtener el tamaño de la tabla hash				
Clase	Método	Escenario	Entrada	Salida
HashTable	getSize ()	setupStage3	Ninguno	Devuelve el tamaño de la tabla hash como 0.
HashTable	getSize ()	setupStage4	Ninguno	Devuelve el tamaño de la tabla hash como 1.

Objetivo de la prueba: comprobar si la tabla hash está llena o no.				
Clase	Método	Escenario	Entrada	Salida
HashTable	isFull()	setupStage3	Ninguno	Falso La tabla hash no está llena.
HashTable	isFull()	setupStage4	Ninguno	Verdad La tabla hash está llena si asumimos que el tamaño es igual al número máximo de espacios.

Objetivo de la prueba: comprobar si la tabla hash está vacía o no.				
Clase	Método	Escenario	Entrada	Salida
HashTable	isEmpty()	setupStage3	Ninguno	Verdad La tabla hash está vacía.
HashTable	isEmpty()	setupStage4	Ninguno	Falso La tabla hash no está vacía.

Objetivo de la prueba: comprobar si en la key existe o no un valor.				
Clase	Método	Escenario	Entrada	Salida
HashTable	contains ()	setupStage3	Key = "123"	Verdad La posición de la llave está vacía.
HashTable	contains ()	setupStage4	key = "123"	Falso La posición de la llave no está vacía.

--

Objetivo de la prueba: obtener un número según la key.

Clase	Método	Escenario	Entrada	Salida
HashTable	HashTable()	setupStage3	Key = "123"	Devuelve el número 0.
HashTable	HashTable()	setupStage4	key = "123"	Devuelve el número 0.

Objetivo de la prueba: agregar un elemento a la tabla hash.

Clase	Método	Escenario	Entrada	Salida
HashTable	insert()	setupStage3	Ninguno	No es posible agregar un nuevo elemento a la tabla hash
HashTable	insert()	setupStage4	key = "123" element = "Juego"	El juego se agregó con éxito.

Objetivo de la prueba: obtener el valor en la tabla hash.

Clase	Método	Escenario	Entrada	Salida
HashTable	get()	setupStage3	Ninguno	No es posible agregar un nuevo elemento a la tabla hash
HashTable	get()	setupStage4	key = "123" element = "Juego"	El juego se agregó con éxito.

Objetivo de la prueba: agregar un valor a la Queue.				
Clase	Método	Escenario	Entrada	Salida
Queque	add()	setupStage 1	Id = “1006426560”	El cliente1 se agregó correctamente. El cliente2 se agregó correctamente.

Objetivo de la prueba: agregar un valor a la Queue.				
Clase	Método	Escenario	Entrada	Salida
Queque	add ()	setupStage 2	Ninguno	No se pudo agregar el cliente1 porque es nulo. El cliente2 se agregó correctamente.

--	--	--	--	--

Objetivo de la prueba: eliminar un valor de la Queue				
Clase	Método	Escenario	Entrada	Salida
Queue	remove ()	setupStage 1	cliente1 cliente2	<p>El cliente1 se eliminó correctamente. Devolver cliente 1.</p> <p>El cliente2 se eliminó correctamente. Devolver al cliente 2.</p>

Objetivo de la prueba: eliminar un valor de la Queue				
Clase	Método	Escenario	Entrada	Salida
Queue	remove ()	setupStage 2	Ninguno	<p>El objeto es nulo, el cliente no se pudo eliminar. Devuelve nulo.</p> <p>El cliente2 se eliminó correctamente. Devolver al cliente 2.</p>

Objetivo de la prueba: validar si la Queue está vacía.				
Clase	Método	Escenario	Entrada	Salida
Queue	isEmpty()	setupStage 1	Ninguno	La Queue está vacía.

Objetivo de la prueba: devolver el tamaño de la Queue				
Clase	Método	Escenario	Entrada	Salida
Queue	Size()	setupStage 1	Ninguno	El tamaño de la Queue es 1.

				El tamaño de la Queue es 2.
--	--	--	--	-----------------------------

Objetivo de la prueba: devolver el tamaño de la Queue				
Clase	Método	Escenario	Entrada	Salida
Queue	Size()	setupStage 2	Ninguno	Porque el primer objeto es nulo, el tamaño es 1.

Objetivo de la prueba: agregar un valor a la pila.

Clase	Método	Escenario	Entrada	Salida
Stack	push()	setupStage 1	Element = Game1 Element = Game2	El game1 se agregó correctamente a la pila. El game2 se agregó correctamente a la pila.

Objetivo de la prueba: agregar un valor a la pila.				
Clase	Método	Escenario	Entrada	Salida
Stack	push()	setupStage 2	Null	No se pudo agregar el juego1 porque es nulo.

Objetivo de la prueba: eliminar un valor de la pila				
Clase	Método	Escenario	Entrada	Salida

Stack	pop()	setupStage 1	Game1 Game2	<p>El game1 se eliminó correctamente.</p> <p>El game2 se eliminó con éxito.</p>
-------	-------	-----------------	----------------	---

Objetivo de la prueba: eliminar un valor de la pila				
Clase	Método	Escenario	Entrada	Salida
Stack	pop()	setupStage 2	Game1 Game2	<p>El objeto es null, el cliente no se pudo eliminar. Devuelve null.</p> <p>El game2 se eliminó con éxito.</p>

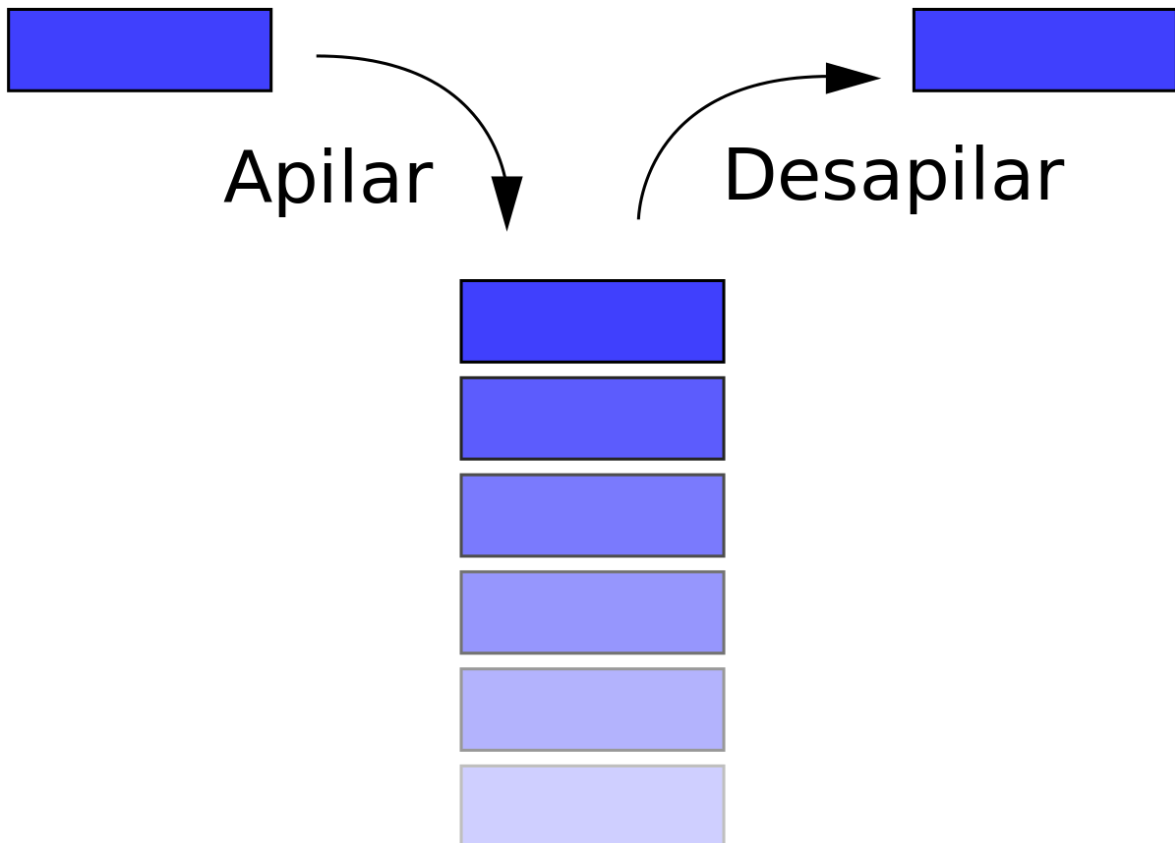
Objetivo de la prueba: validar si la pila está vacía.				
Clase	Método	Escenario	Entrada	Salida

Stack	isEmpty()	setupStage 1	Ninguno	La pila está vacía.
-------	-----------	-----------------	---------	---------------------

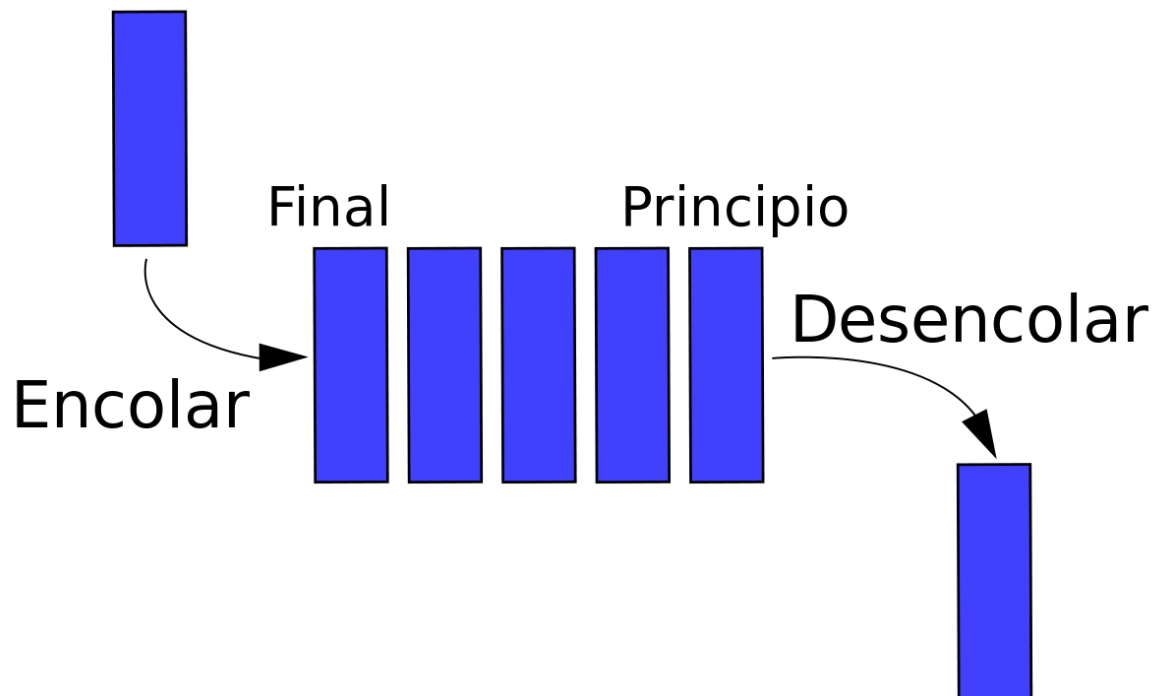
Objetivo de la prueba: obtener el tamaño de la pila				
Clase	Método	Escenario	Entrada	Salida
Stack	Size()	setupStage 1	Ninguno	El tamaño de la pila es 1. El tamaño de la pila es 2.

Objetivo de la prueba: devolver el tamaño de la pila				
Clase	Método	Escenario	Entrada	Salida
Stack	Size()	setupStage 2	Ninguno	Porque el primer objeto es nulo, el tamaño es 1.

STACK:



QUEUE:



HASH TABLE:

