**Configuración de escenarios**

Simón García (A00371828)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | Clase | Escenario |
| defaultSetup | StardewControllerTest | Se inicializa la clase StardewControllerTest vacía. |
| oneChestSetup | StardewControllerTest | Se inicializa la clase StardewControllerTest vacía. Luego se crea un cofre con el nombre “chest1” y se le asigna el tipo “Crop”. |
| oneCropSetup | StardewControllerTest | Se inicializa la clase StardewControllerTest vacía. Luego se crea un cofre con el nombre “chest1” y se le asigna el tipo “Crop”. Posteriormente se crea un nuevo cultivo del tipo Non Seasonal de nombre Fiber (opción 2) esa clase con 2 días de crecimiento y se guarda en chest1. En este proceso se debe ingresar que chest1 se organice de forma ascendente y su organización se dé por los nombres de los cultivos. |
| ThreeCropSetup | StardewControllerTest | Se inicializa la clase StardewControllerTest vacia. Luego se crea un cofre con el nombre “chest1” y se le asigna el tipo “Crop”. Posteriormente se crea el primer cultivo que debe ser la opción de tipo seasonal disponible (Opción 1), de nombre que esé disponible primero (Opción 1) y con 1 día de crecimiento. El segundo cultivo que se adiciona es Tipo NonSeasonal (Opción 2) con nombre “Fiber” (Opción 1) y tiene 14 días de crecimiento. Finalmente se creará un cultivo tipo NonSeasonal (Opción 2) de nombre “Ancient Fruit” (Opción 2) con 100 días de crecimiento. |

**Diseño de casos de prueba:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba: Verificar la creación de un cofre** | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Valores de Entrada | Resultado esperado |
| StardewController | createChest | defaultSetup | * Cofre   + Name: chest1   + intCrop: Crop | Chest successfully created. Adicionalmente, la primera posición de cofre debe ser != null |
| StardewController | createChest | defaultSetup | * Cofre   + Name: chest2   + intCrop: Seasonal | Segunda posición de cofre != null. El cofre en primera posición se debe llamar “chest1” y en segunda posición “chest2” |
| StardewController | createChest | defaultSetup | * Cofre   + Name: chest99   + intCrop: 99 | “Please enter a number from the provided list of order types.” |
| StardewController | createChest | defaultSetup | * Cofre   + Name: Chest01   + intCrop: 01 | Chess successfully Created. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba: Verificar la creación de cultivos.** | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Valores de Entrada | Resultado esperado |
| StardewController | createCrop() | oneChestSetup | * Crop:   + intCropType: 1   + intName: 1   + daysGrowth: 1 | Crop successfully created. Adicionalmente el ultimo crop del controlador debe ser != null |
| StardewController | createCrop() | oneChestSetup | * Crop:   + cropType: 2   + intName: 2   + daysGrowth: 100 | Crop successfully created. Adicionalmente el ultimo crop del controlador debe ser != null |
| StardewController | createCrop() | oneChestSetup | * Crop:   + cropType: 2   + intName: 1 * daysGrowth: 100 | “The days of growth must be between 1 and 28.” |
| StardewController | createCrop() | defaultSetup | * Crop:   + intCropType: 1   + intName: 1   + daysGrowth: 1 | “There must be at least one created chest to create a Crop.” |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba: Añadir cultivos a un cofre.** | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Valores de Entrada | Resultado esperado |
| StardewController | addCropToChest() | defaultSetup | * intChest = 1 * intOrder = 1 * intOrganization = 1 | "There must be at least one created chest to add a crop it." |
| StardewController | addCropToChest() | oneChestSetup | * intChest = 1 * intOrder = 1 * intOrganization = 1 | “There must be at least one created crop to be added to the chest.” |
| StardewController | addCropToChest() | oneChestSetup | * Crop   + intCropType : 1   + intName: 1   + daysGrowth: 1 * intChest = 1 * intOrder = 1 * intOrganization = 1 | “The crop has been added successfully. “ El primer nodo del primer espacio del primer cofre debe != null. |
| StardewController | addCropToChest() | oneCropSetup | * intChest = 2 * intOrder = 1 * intOrganization = 1 | “Invalid chest position: 2.  “ |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba: Buscar un cultivo en un cofre** | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Valores de Entrada | Resultado esperado |
| StardewController | searchCrop() | defaultSetup |  | There must be at least one chest to search for a crop. |
| StardewController | searchCrop() | oneCropSetup | * intChest: 1 * Crop Name: Poppy | cropType: Non-Seasonal Crop  Days of Growth: 2  Name: Fiber |
| StardewController | searchCrop() | ThreeCropSetup | * intChest: 1 * Crop Name: Fiber | Crop Type: Non-Seasonal Crop daysGrowth: 14  Name: Fiber |
| StardewController | searchCrop() | ThreeCropSetup | * intChest: 1 * Crop Name: Ancient fruit | Crop Type: Non-Seasonal Crop  daysGrowth: 100  Name: Ancient Fruit |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba: Generación de mensajes informativos** | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Valores de Entrada | Resultado esperado |
| StardewController | addCropToChest() | defaultSetup | * Cofre:   + Name: SummerChest   + Type: 3 * Crop:   + intCropType: 2   + intName: 1   + daysGrowth: 1 * intChest = 1 * intOrder = 1 * intOrganization = 1 | “The created crop doesn't match the chests type.” |
| StardewController | searchCrop() | oneCropSetup | * intChest = 1 * Crop name = “Garlic” | “The searched crop wasn't found in the selected chest.” |
| StardewController | createCrop() | oneChestSetup() | * Crop:   + intCropType = 1   + intName = 1   + daysGrowth = 200 | “The days of growth must be between 1 and 28.” |
| StardewController | createChest() y createCrop() | oneChestSetup | * Chest:   + Name: 1   + intClassification = -1 * Crop   + intCropType = 99   + intName = 1   + daysGrowth = 1 | Primero: “Please enter a number from the provided list of order types.”  Segundo: "Please select a number between 1 and 2." |
| StardewController | addCropToChest() | oneCropSetup() | * Repetir proceso de agregar el mismo cultivo 1251 veces | “"The chest is full, it can't save anything else.” |