



LABORATORIO 1 - TDD

EJEMPLOS ADICIONALES

Para implementar la solución de la kata FizzBuzz, además de los ejemplos dados en clase, considere los siguientes:

1. Si se recibe un 4, debe retornar 4.
2. Si se recibe un 5, debe retornar Buzz.
3. Si se recibe un 6, debe retornar Fizz.
4. Si se recibe un 7, debe retornar 7. (Es probable que el ejemplo esté cubierto, se entrega para asegurar una implementación correcta de la solución)
5. Si se recibe un 10, debe retornar Buzz.
6. Si se recibe un 15, debe retornar FizzBuzz.
7. Si se recibe 13, debe retornar Fizz,
8. Si se recibe 23, debe retornar Fizz.
9. Si se recibe 30, debe retornar FizzBuzz.
10. Si se recibe 31, debe retornar Fizz.
11. Si se recibe 32, debe retornar Fizz. (El ejemplo pudiera estar cubierto, se entrega para asegurar una implementación correcta de la solución)
12. Si se recibe 51, debe retornar Buzz.
13. Si se recibe 52, debe retornar Buzz.

RECURSOS Y MATERIALES

Para el desarrollo de este trabajo se utilizará:

- Los antecedentes entregados en la clase del 24 de mayo (incluidos los ejemplos dados) y los ejemplos establecidos en este documento.
- IDE para Java (Eclipse), proyecto iniciado en clase.
- Framework JUnit 5 (incluido en el IDE)

ENTREGABLES

No hay entregables.
