

# Examen Entornos de Desarrollo

1- Encontrar cinco errores de normas de estilo en el fichero loto.cs, indicando número de línea, error encontrado y solución.

1- Error línea 7 - Nombre de la clase `loto` escrita en minúscula o camel

Solución: Corregir el nombre de la clase **LotoCNDV22223** en formato PasCal

2- Error línea 14- Nombre de atributo poco descriptivo `_nums`

Solución: Corregir el nombre del atributo en formato caMeI

3-Error línea 17- Nombre de la propiedad **Nums** poco descriptivo

Solución: Corregir el nombre de la propiedad **Numeros** en formato PasCal y con la descripción correcta.

4- Error línea 24- Constructor **LotoCNDV22223**: Agregar llaves a las sentencias if, corregir espaciados de los bucles for , sentencias if y while.

5. Error línea 54- Segundo Constructor **LotoCNDV22222**(con parámetros)

Solución: Corregir el parámetro poco descriptivo "misnums" a "**misNumeros**"

Corregir espaciados de los bucles for, sentencias if, agregar llaves .

6.Error línea 87- Método **comprobar**, escrito en formato erróneo.

Solución: Corregir el nombre del método y definirlo en formato PasCal.

Corregir parámetro del método **Comprobar**,("premis") por "**premios**".

Corregir espaciados a los bucles for, sentencias if y agregar llaves.

**Observación** : Corregimos la clase Form --- [Examen2ECNDV2223](#)

Corregimos los códigos con las normas de estilos requeridas

Líneas 38, 37, 47, 53, 69, 78, 84

2- Detectar y aplicar al menos tres patrones de refactorización (tanto en el fichero Loto.cs como en el fichero Form1.cs), indicando el patrón que se aplica y, si es posible aplicarlo con Visual Studio, la opción que se usa.

1- Extraer método del del constructor **LotoCNDV2223** sin parámetros:

Nombre del método que hemos extraído: `GeneradorNumerosAleatorios()`

3- Realizar el diseño de pruebas (caja negra) para el constructor con parámetro de la clase Loto.

1- `GeneradorNumerosAleatorios`

`numerosValidos`

`numero > 1 && numero < 50`

No válidos

`numero < 1 numero > 49`

Válidos

`numerosIntroducidos <= 6, numerosIntroducidos > 1`

No Válidos

`numerosIntroducidos > 6 numerosIntroducidos < 1`