

## Descripción del Juego de Pruebas de la clase 'simbolo.java'

- **Objeto de la prueba:** Este juego de pruebas engloba la clase simbolo.

Dicha clase representa un símbolo del alfabeto. Su uso se basa en tener almacenado un símbolo del alfabeto, para después poder acceder a él, ya sea para consultarlo o para su modificación.

- **Otros elementos integrados en la prueba:** No hay elementos integrados.

- **Drivers:** Se ha creado el driver “driverSimbolo.java” para probar el correcto funcionamiento de la clase. En él se ha creado la función 'main' para que se prueben todas sus funcionalidades. Cuando se ejecuta el driver, salen enumerados todos los métodos que te permite hacer la clase.

- **Stubs:** No se han creado stubs para esta clase.

- **Fichero de datos necesario:** En el archivo “driverSimbolo.in” están los datos necesarios para probar la clase desde un archivo. En éste se prueban que todas las funcionalidades de la clase funcionen correctamente. En el código se han puesto excepciones de posibles errores, que informaran de ellos si es debido el caso.

- **Valores estudiados:** Básicamente se han puesto valores aleatorios para hacer la prueba de esta clase.

- La primera funcionalidad es la de crear un símbolo por defecto, por lo que sólo se ejecuta ese método sin ningún otro parámetro de entrada.
- La segunda funcionalidad es la de crear un símbolo a partir de un 'char'. Aquí se puede entrar cualquier carácter, por lo que en los juegos de prueba se usa la letra 'a'.
- La tercera funcionalidad es la de crear una copia a partir de otro símbolo. El juego de pruebas le introduce otro 'char' cualquiera, y lo que sale por pantalla es una copia del símbolo que se ha creado con la entrada del 'char'.
- La cuarta funcionalidad es la de acceder a la información de dicho símbolo. El juego de pruebas le introduce un 'char' al que después se le asocia un símbolo y después se accede a él.
- La última funcionalidad del juego de pruebas es la de modificar la información que representa un símbolo. Se ha especificado en el código que se haga con un símbolo preestablecido que contiene el carácter 'p'. Se introduce el carácter por el cual se quiere cambiar la información.

- **Operativa:** El funcionamiento del ejecutable se basa en la repetida introducción de números y seguidamente de los datos con los que se quieran operar. Cuando se ejecuta, aparecen por pantalla todos los métodos de la clase:

Elige una opción:

- 1) simbolo()
- 2) simbolo(char newc)
- 3) simbolo(simbolo original)
- 4) char Info()
- 5) void ModificarCaracter(char newchar)
- 0) Salir