Descripción del Juego de Pruebas de la clase 'tecla.java'

- **Objeto de la prueba:** Este juego de pruebas engloba la clase tecla.
- Dicha clase representa una tecla del teclado. Su uso se basa en tener la posición de la tecla en el teclado, para después poder consultarla o modificarla.
- **Otros elementos integrados en la prueba:** Se ha crado el archivo de compilación y ejecución 'Makefile'. Con sólo teclear 'make' se compilará y ejecutará la clase con el juego de pruebas.
- **Drivers:** Se ha creado el driver "driverTecla.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 enumeradas 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 "driverTecla.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 una tecla por defecto, donde no se pasan parametros a la función.
 - La segunda funcionalidad es la de crear una tecla, pasándole un 'Char' y dos 'Integers' por parmámetro, los cuales seran el numero de fila y el numero de columna respectivamente. En el juego de pruebas se le entra la tecla 'x' en la posición [4, 9].
 - La tercera funcionalidad es la de especificar el nombre de una tecla, dónde se le pasa por parámetro un 'Char'
 - La cuarta funcionalidad es la de consultar el nombre de la tecla.
 - La quinta funcionalidad es la de especificar la fila de una tecla, y por parámetro se le pasa un Integer con el número de fila. Ídem con la funcionalidad número siete que es la de especificar el número de columna.
 - La sexta funcionalidad es la de consultar el número de fila. Idem con la funcionalidad número ocho que es la de consultar el número de columna.
- **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:

DriverTecla. Elige una opicion:

- 1) tecla()
- 2) tecla(nombre, fila, columna
- 3) setNombre(nombre)
- 4) getNombre()
- 5) setFila(fila)
- 6) getFila()
- 7) setColumna(columna)
- 8) getColumna()
- 0) Salir