

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

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

Dicha clase representa todos los símbolos de un alfabeto. Su uso se basa en tener acceso a todos los símbolos que lo forman, ya sea para consultarlos o para su modificación.

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

- **Drivers:** Para empezar, se ha creado el “controladorAlfabeto.java”, ya que alfabeto es una clase que se comunicará directamente con el usuario. Este controlador es el que permite la comunicación entre la capa de presentación y la de dominio. Finalmente, se ha creado el “driverControladorAlfabeto.java”, que es el que tiene la función 'main', la que finalmente permite probar el correcto funcionamiento de dicha clase alfabeto.

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

- **Fichero de datos necesario:** En el archivo “driverControladorAlfabeto.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 alfabeto por defecto, por lo que sólo se ejecuta ese método sin ningún otro parámetro de entrada.
- La segunda funcionalidad es la de crear un alfabeto a partir del nombre de un alfabeto (String) y el número de caracteres que contiene (Integer); seguidamente se introducen dichos caracteres. En el archivo de entrada se utiliza el castellano, con cinco caracteres de entrada (a, b, c, d, e).
- La tercera funcionalidad es la de copiar un alfabeto pasándole por parámetro otro alfabeto. En el juego de pruebas se ha preestablecido que la nueva copia del nuevo alfabeto sea ya de un alfabeto que estará ya creado, por lo tanto, para probar esta funcionalidad el usuario solo deberá teclear el número 3.
- La cuarta funcionalidad es la de añadir un símbolo al alfabeto. Se puede añadir un símbolo cualquiera, por lo que en el juego de pruebas introduce el carácter 'f'.
- La última funcionalidad escribe todo el alfabeto. Con este método se pueden ver por pantalla todos los caracteres que contiene.

- **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:

DriverAlfabeto. Elige una opción:

- 1) alfabeto()
- 2) alfabeto(String idioma, int n)
- 3) alfabeto(alfabeto original)
- 4) addSimbolo (simbolo newsimbolo)
- 5) escribirAlfabeto()
- 0) Salir