

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

• **Objeto de la prueba:** Este juego de pruebas engloba la clase teclado.

Dicha clase representa el conjunto de teclas del teclado. Su uso se basa en tener organizadas todas las teclas que forman el teclado, para después consultar las distancias de respectivas teclas, cambiarlas de ubicación o también modificar distancias.

• **Otros elementos integrados en la prueba:** Se ha creado 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 "driverTeclado.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 "driverTeclado.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 teclado por defecto, por lo que todos sus atributos se inicializan a zero.
- La segunda funcionalidad es la de crear un teclado a partir de todos los parámetros necesarios, es decir, la forma del teclado, número de filas, número de columnas, número de posiciones y la forma de las teclas.
- La tercera funcionalidad es la de cambiar la forma de un teclado, pasándosela por parámetro ('String'). Ídem para las funcionalidades cinco, siete y nueve, con la única diferencia es que en lugar de cambiar la forma del teclado se cambia el número de filas, el número de columnas o la forma de las teclas, respectivamente. Respetando la sintaxis de sus parámetros, ya sean Integer o Boolean.
- La cuarta funcionalidad es la de consultar la forma del teclado, sin ningún parámetro explícito. Ídem para las funcionalidades siete, nueve y diez, para consultar el número de filas, columnas o la forma de las teclas.

• **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:

DriverTeclado->ejemplo con distancia Elige una opción:

- 1) teclado()
- 2) teclado(formaTeclado, numeroFilas, numeroColumnas, teclas4Lados)
- 3) setForma(tipoTeclado)
- 4) getForma()
- 5) setNumFilas(tamano)
- 6) getNumFilas()
- 7) setNumCols(tamano)
- 8) getNumCols()
- 9) setTeclasDe4Lados(b)
- 10) getTeclasDe4Lados()
- 0) Salir