**Ejercicio 1**

Crea una tabla donde se puedan ver las distintas clases de equivalencia para los siguientes apartados:

• Los días de la semana en formato numérico

• Selección de lista de colores RGB (red, green, blue)

• Nombre del usuario con la primera letra mayúscula

Una vez finalizada esta tabla, supondremos que un programa nos devolverá como salida “Datos correctos” cuando todos los valores previos sean correctos y “ERROR” cuando alguno de ellos no lo sea. Por tanto, crea los casos de prueba correspondientes a estas pruebas.

Desarrollo:

Días Semana: (Rango)

CV1: 1-7

NV1: +

NV2: -

Colores: (valor específico)

CV2: Red

CV3: Green

CV4: Blue

NV3:

Usuario: (Lógica)

CV5:

NV4: -

NV5: +

NV6:( minúscula)

\* No es necesario, por el enunciado, pero si fuera de otra manera podríamos tomarlo como miembro de un conjunto.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CASOS DE PRUEBA | | | | | |
| IDENTIFICADOR | CLASES | ENTRADAS | | | RESULTADO |
| DIAS | COLORES | LETRAS |
| CP1 | CV1, CV2,CV5 | 1 | RED | Abbb | Datos correctos |
| CP2 | CV1, CV3,CV5 | 2 | GREEN | Bbbb | Datos correctos |
| CP3 | CV1, CV4,CV5 | 7 | BLUE | Cccc | Datos correctos |
| CP4 | NV1, CV4,CV5 | 0 | BLUE | Cccc | Error |
| CP5 | NV2, CV4,CV6 | 8 | GREEN | Cccc | Error |
| CP6 | CV1, NV3, CV5 | 2 | PINK | Ddd | Error |
| CP7 | CV1, NV4, CV5 | 3 | RED | ddd | Error |
| CP8 | CV1, NV5, CV5 | 4 | GREEN | ddddd | Error |
| CP9 | CV1, NV6, CV5 | 5 | BLUE | dDDDD | Error |

Ejercicio 2 Crea una tabla donde se puedan ver las distintas clases de equivalencia para el siguiente programa. Un programa toma como entrada un fichero cuyo formato de registro es el siguiente: Donde: • Numero-empleado es un campo de números enteros positivos de 3 dígitos donde el primer dígito tiene que ser mayor que 0. • Nombre-empleado es un campo alfanumérico de 10 caracteres. • Meses-Trabajo es un campo que indica el número de meses que lleva trabajando el empleado; es un entero positivo (incluye el 000) de 3 dígitos. • Directivo es un campo de un solo carácter que puede ser «+» para indicar que el empleado es un directivo y «-» para indicar que no lo es. El programa asigna una prima (que se imprime en un listado) a cada empleado según las normas siguientes: • P1 a los directivos con, al menos, 12 meses de antigüedad • P2 a los no directivos con, al menos, 12 meses de antigüedad • P3 a los directivos sin un mínimo de 12 meses de antigüedad • P4 a los no directivos sin un mínimo de 12 meses de antigüedad Una vez finalizada esta tabla, ayudándote de la técnica de análisis de valores límite crea los casos de prueba correspondientes a estas pruebas Colegio Calasanz Curso 2022-2023 Entornos de Desarrollo 4 Ejercicio 3 Crea una tabla donde se puedan ver las distintas clases de equivalencia para el siguiente programa Construcción de una batería de pruebas para detectar posibles errores en la construcción de los identificadores de un hipotético lenguaje de programación. Las reglas que determinan su construcción sintáctica son: • No debe tener más de 15 ni menos de 5 caracteres • El juego de caracteres utilizables es: o Letras (Mayúsculas y minúsculas) o Dígitos (0,9) o Guion • El guion no puede estar ni al principio ni al final • Debe contener al menos un carácter alfabético Una vez finalizada esta tabla, ayudándote de la técnica de análisis de valores límite crea los casos de prueba correspondientes a estas pruebas Colegio Calasanz Curso 2022-2023 Entornos de Desarrollo 5 Ejercicio 4 Crea una tabla donde se puedan ver las distintas clases de equivalencia para el siguiente programa Considérese una aplicación bancaria, donde el usuario puede conectarse al banco por Internet y realizar una serie de operaciones bancarias. Una vez accedido al banco con las consiguientes medidas de seguridad (clave de acceso y demás), la información de entrada del procedimiento que gestiona las operaciones concretas a realizar por el usuario requiere la siguiente entrada: • Código del banco. En blanco o número de tres dígitos. En este último caso, el primero de los tiene que ser mayor que 1 • Código de sucursal. Un número de cuatro dígitos. El primero de ellos mayor de 0. • Número de cuenta. Número de cinco dígitos. • Clave personal. Valor alfanumérico de cinco posiciones. • Orden. Este valor se introducirá según la orden que se desee realizar. Puede estar en blanco o ser una de las dos cadenas siguientes: o Talonario o Movimientos o Bizum En el primer caso el usuario recibirá un talonario de cheques, en el segundo recibirá los movimientos del mes en curso, en el tercer caso le llegará la notificación de bizum al móvil. Si este código está en blanco, el usuario no recibirá la notificación por correo electrónico. Una vez finalizada esta tabla, ayudándote de la técnica de análisis de valores límite crea los casos de prueba correspondientes a estas prueba