**Diseño de pruebas (Clases de Alien y Bomb)**

Clase Alien:

* Método initAlien(int x, int y)

Descripción: Inicializa un nuevo alien y le asigna la imagen correspondiente en la interfaz  
@param x coordenada X de la posición del nuevo alien  
@param y coordenada Y de la posición del nuevo alien  
 Si alguna de las coordenadas indicadas supera los márgenes de la pantalla, se ubicará en el máximo permitido.  
 Por ejemplo, si la coordenada X indicada supera el margen de la pantalla, se asignará a X el valor máximo posible, es decir, el ancho de la pantalla.  
 Si se introduce alguna coordenada negativa, se reemplazará por 0.

Condiciones:

* + La coordenada x e y deben ser mayor o igual a 0.
  + La coordenada x debe ser menor o igual que 358.
  + La coordenada y debe ser menor o igual que 350.

Estrategia: **Robust Boundary Value Testing**, porque conduce a las pruebas exploratorias.

El método initAlien también puede ser llamado por el constructor de Alien.

Tiene 2 variables (x e y), donde los posibles casos de pruebas tienen 6 · 2 + 1 = 13 CP.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nº Casos de prueba | x | y | Salida esperada | Salida |
| 1 | -1 | 175 | X=0, Y=175 | X=-1, Y=175 |
| 2 | 0 | 175 | X=0, Y=175 | X=0, Y=175 |
| 3 | 1 | 175 | X=1, Y=175 | X=1, Y=175 |
| 4 | 357 | 175 | X=357, Y=175 | X=357, Y=175 |
| 5 | 358 | 175 | X=358, Y=175 | X=358, Y=175 |
| 6 | 359 | 175 | X=358, Y=175 | X=359, Y=175 |
| 7 | 175 | -1 | X=175, Y=0 | X=175, Y=0 |
| 8 | 175 | 0 | X=175, Y=0 | X=175, Y=0 |
| 9 | 175 | 1 | X=175, Y=1 | X=175, Y=1 |
| 10 | 175 | 357 | X=175, Y=357 | X=175, Y=357 |
| 11 | 175 | 358 | X=175, Y=358 | X=175, Y=358 |
| 12 | 175 | 359 | X=175, Y=358 | X=175, Y=359 |
| 13 | 175 | 175 | X=175, Y=175 | X=175, Y=175 |

Tras ejecutar los tests, los casos de prueba 1, 6 y 12 (En rojo) no han sido superados por el programa. El resto (En verde) han superado.