

Pruebas Unitarias
Simulación Turing Machine

1. Escenarios

Nombre	Clase	Escenario
Setup1()	Letter	'A'
Setup2()	Letter	'A' \leftrightarrow 'B'
Setup3()	Letter	'Z' \leftrightarrow 'A' \leftrightarrow 'B'

Nombre	Clase	Escenario
Setup1()	Turing Machine	vacío
Setup2()	Turing Machine	'A'
Setup3()	Turing Machine	'A' \leftrightarrow 'B'
Setup4()	Turing Machine	'A' \leftrightarrow 'B' \leftrightarrow 'C'
Setup5()	Turing Machine	'A' \leftrightarrow 'B' \leftrightarrow 'C' \leftrightarrow 'D'

Prueba # 1	Verificar los getters y los setters de la clase Letter			
Clase	Método	Escenario	Valores de Entrada	Resultado
Letter	*getC()	Setup1()	Ninguno	*'A'
	*A.getNextLetter.getC()	Setup2()	Ninguno	*'B'
	*B.getBackLetter.getC()			*'A'
	*Z.getNextLetter.getC() *A.getBackLetter.getC()	Setup3()	Ninguno	*'A' *'Z'

Prueba # 1	Verificar imprima la letra correcta al tratar de imprimir la letra que lee una cabeza. Si la cabeza no lee nada, deberá imprimir #.			
Clase	Método	Escenario	Valores de Entrada	Resultado
Turing Machine	*showLetter();	Setup1()	'0' '1' '2'	"#" En los tres subcasos.
	*showLetter();	Setup4()	'0' '1' '2'	"A" "B" "C"

Prueba # 2	Verificar que los elementos se agreguen correctamente a la lista. El elemento deberá ocupar la posición de la cabeza donde fue agregado. Y las demás cabezas deberán actualizar su posición.			
Clase	Método	Escenario	Valores de Entrada	Resultado
Turing Machine	*addLetter();	Setup1()	'0', 'A' '1', 'A' '2', 'A' (Por aparte)	C0='A', C1='A', C2='A' En los tres subcasos.
	*addLetter();	Setup2()	'0', 'B' '1', 'B' '2', 'B'	C0='B', C1='B', C2='A' C0='B', C1='B', C2='A' C0='A', C1='A', C2='B'
	*addLetter();	Setup3()	'0', 'C' '1', 'C' '2', 'C'	C0='C', C1='A', C2='B' C0='A', C1='C', C2='B' C0='A', C1='B', C2='C'
	*addLetter();	Setup4()	'0', 'D' '1', 'D' '2', 'D'	C0='D', C1='A', C2='C' C0='A', C1='D', C2='C' C0='A', C1='B', C2='D'
	*addLetter();	Setup5()	'0', 'E' '1', 'E' '2', 'E'	C0='E', C1='B', C2='D' C0='A', C1='E', C2='D' C0='A', C1='C', C2='E'

Prueba # 3	Verificar que los elementos se eliminen correctamente de la lista. Y que las demás cabezas actualicen su posición.			
Clase	Método	Escenario	Valores de Entrada	Resultado
Turing Machine	*removeLetter();	Setup1()	'0' '1' '2' (Por aparte)	C0=null, C1=null, C2=null En los tres subcasos.
	*removeLetter();	Setup2()	'0' '1' '2'	C0=null, C1=null, C2=null
	*removeLetter();	Setup3()	'0' '1' '2'	C0='B', C1='B', C2='B' C0='B', C1='B', C2='B' C0='A', C1='A', C2='A'
	*removeLetter();	Setup4()	'0' '1' '2'	C0='B', C1='B', C2='C' C0='A', C1='A', C2='C' C0='A', C1='A', C2='B'
	*removeLetter();	Setup5()	'0' '1' '2'	C0='B', C1='C', C2='D' C0='A', C1='C', C2='D' C0='A', C1='B', C2='C'