**Diseños de casos de pruebas unitarias TAD**

*Operaciones estructurales*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 1: Verifica que el método addVertex añade correctamente un vértice al grafo | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
| Graph | +addVertex(Graph, Vertex): void | Existe un grafo sin vertices | Un vértice con valor 1 | El grafo tiene un vértice con valor 1 |
| Graph | +addVertex(Graph, Vertex): void | Existe un grafo con los siguientes vértices:  1, 2, 4 | Un vértice con valor 3 | El grafo tiene 4 vértices y contiene el vértice 3 |
| Graph | +addVertex(Graph, Vertex): void | Existe un grafo con los siguientes vértices:  1, 2, 4 | Un vértice con valor 4 | El grafo tiene 3 vértices (1, 2, 4). No se añadió el nuevo vértice. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 2: Verifica que el método addEdge añade correctamente una arista dirigida y ponderada al grafo | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
| Graph | +addEdge(Graph, Vertex, Vertex, Double): void | Existe un grafo dirigido con los siguientes vértices:  1,2,5,7 | X= 5  Y= 7  W= 3 | 7 es vértice adyacente de 5 y su arista pesa 3. No existe una arista de 7 a 5. |
| Graph | +addEdge(Graph, Vertex, Vertex, Double): void | Existe un grafo no dirigido con los siguientes vértices:  1,2,5,7 | X= 5  Y= 7  W= 3 | 7 es vértice adyacente de 5 y su arista pesa 3. Existe una arista de peso 3 de 7 a 5. |
| Graph | +addEdge(Graph, Vertex, Vertex, Double): void | Existe un grafo dirigido con los siguientes vértices:  1,2,5,7 | X= 5  Y= 5  W= 8 | Existe una arista de 5 a 5 (bucle) de peso 8. |
| Graph | +addEdge(Graph, Vertex, Vertex, Double): void | Existe un grafo no dirigido con los siguientes vértices:  1,2,5,7 | X= 5  Y= 5  W= 8 | Existe una arista de 5 a 5 (bucle) de peso 8. |
| Graph | +addEdge(Graph, Vertex, Vertex, Double): void | Existe un grafo dirigido con los siguientes vértices:  1,2,5,7  Y las siguientes aristas  (1, 2, 3)  (1, 5, 6)  (5, 2, 3)  (7, 5, 5) | X= 5  Y= 7  W= 3 | Los vértices adyacentes a 5 son 2 y 7, y la arista de 5 a 7 pesa 3. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 3: Verifica que el método removeVertex elimina correctamente un vértice del grafo, y por ende todas las conexiones a este. | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
| Graph | +removeVertex(Graph, Vertex): void | Existe un grafo dirigido con los siguientes vértices:  1,2,5,7  Y las siguientes aristas  (1, 2, 3)  (1, 5, 6)  (5, 2, 3)  (7, 5, 5)  (5, 7, 3) | El valor del vértice es 2 | El único vértice adyancente de 1 es 5. El único vértice adyacente de 5 es 7 |
| Graph | +removeVertex(Graph, Vertex): void | El mismo que el anterior | El valor del vértice es 1 | No existe el vértice con valor 1. |
| Graph | +removeVertex(Graph, Vertex): void | El mismo que el anterior | El valor de vértice es 5 | El único vértice adyancente de 1 es 2.  7 es un vértice aislado. |
| Graph | +removeVertex(Graph, Vertex): void | Existe un grafo no dirigido con los siguientes vértices  1,2,3,4  Y las siguientes aristas  (1,2,1)  (2,3,1)  (3,4,1)  (4,1,1) | El valor del vértice es 2 | El único vértice adyance a 1 es 4. El único vértice adyacente de 3 es 4. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 4: Verifica que el método removeEdge elimina correctamente una artista del grafo | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
| Graph | +removeEdge(Graph, Vertex, Vertex): void | Existe un grafo dirigido con los siguientes vértices:  1,2,5,7  Y las siguientes aristas  (1, 2, 3)  (1, 5, 6)  (5, 2, 3)  (7, 5, 5)  (5, 7, 3)  (1, 1, 8) | X= 1  Y= 2 | Lo únicos vértices adyacentes de 1 son 5, 1. |
| Graph | +removeEdge(Graph, Vertex, Vertex): void | El mismo que el anterior | X=5  Y=7 | Existe una arista de 7 a 5, pero no de 5 a 7. |
| Graph | +removeEdge(Graph, Vertex, Vertex): void | Existe un grafo no dirigido con los siguientes vértices  1,2,3,4  Y las siguientes aristas  (1,2,1)  (2,3,1)  (3,4,1)  (4,1,1) | X=1  Y=2 | No existe una arista que conecte de 1 a 2, ni de 2 a 1. Existen los vértices 1 y 2. |
| Graph | +removeEdge(Graph, Vertex, Vertex): void | El mismo que el anterior | X=3  Y=4 | No existe una arista que conecte de 3 a 4 ni de 4 a 3. Existen los vértices 3 y 4. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 5: Verifica que el método searchVertex devuelve el vértice dado su valor si este se encuentra en el grafo. | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
| Graph | +searchVertex (T): Vertex | Existe un grafo no dirigido con los siguientes vértices  1,2,3,4  Y las siguientes aristas  (1,2,1)  (2,3,1)  (3,4,1)  (4,1,1) | Val= 1 | Retorna un vértice de valor 1 cuyos vértices adyacentes son 2 y 4. |
| Graph | +searchVertex (T): Vertex | El mismo que el anterior | Val=5 | Retorna null |
| Graph | +searchVertex (T): Vertex | Existe un grafo dirigido con los siguientes vértices:  1,2,5,7  Y las siguientes aristas  (1, 2, 3)  (1, 5, 6)  (5, 2, 3)  (7, 5, 5)  (5, 7, 3)  (1, 1, 8) | Val=2 | Retorna un vértice de valor 2 que no tiene vértices adyacentes. |
| Graph | +searchVertex (T): Vertex | El mismo que el anterior | Val=1 | Retorna un vértice con valor 1 cuyos vértices adyacentes son 1, 2, 5. |
| Graph | +searchVertex (T): Vertex | El mismo que el anterior | Val=8 | Retorna null. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 6: Verifica que el método areAdjacent retorna true si dos vertices son adyacentes en el grafo. | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
| Graph | +areAdjacent(Graph, Vertex, Vertex): boolean | Existe un grafo no dirigido con los siguientes vértices  1,2,3,4  Y las siguientes aristas  (1,2,1)  (2,3,1)  (3,4,1)  (4,1,1) | X=1  Y=2 | Retorna true. |
| Graph | +areAdjacent(Graph, Vertex, Vertex): boolean | El mismo que el anterior | X=1  Y=3 | Retorna false |
| Graph | +areAdjacent(Graph, Vertex, Vertex): boolean | Existe un grafo dirigido con los siguientes vértices:  1,2,5,7  Y las siguientes aristas  (1, 2, 3)  (1, 5, 6)  (5, 2, 3)  (7, 5, 5)  (5, 7, 3)  (1, 1, 8) | X=1  Y=2 | Retorna true |
| Graph | +areAdjacent(Graph, Vertex, Vertex): boolean | El mismo que el anterior | X=2  Y=1 | Retorna false |
| Graph | +areAdjacent(Graph, Vertex, Vertex): boolean | El mismo que el anterior | X=1  Y=1 | Retorna true |

*Algoritmos de recorridos*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 7: Verifica que el método bfs crea correctamente el árbol bf para encontrar el camino más corto en materia de aristas desde un vértice dado. | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
| Graph | +bfs(Graph, Vertex): void | Se tiene el siguiente grafo no dirigido: | El valor del vértice es u | El árbol de predecesores queda como se sigue con u como raíz:  Imagen que contiene objeto  Descripción generada con confianza alta |
| Graph | +bfs(Graph, Vertex): void | Se tiene el siguiente grafo no dirigido: | El valor del vértice es 3 | La raíz es 3, su hijo izquierdo es 2 y su hijo derecho es 4. El hijo izquierdo de 2 es 1 y el derecho es 5 |
| Graph | +bfs(Graph, Vertex): void | Un grafo que tiene 3 vértices: 3, 4, 5 | El valor del índice es 3 | El árbol bf solo está conformado por la raíz 3 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 8: Verifica que el método dfs crea un bosque df que provee información acerca de la estructura del grafo | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
| Graph | +dfs(Graph): void | Se tiene el siguiente grafo dirigido no ponderado | Ninguna | El siguiente bosque df, donde solo las aristas sombreadas son las pertenecientes a los árboles: |
| Graph | +dfs(Graph): void | Se tiene un grafo no dirigido con los siguientes vértices:  1,2,3,4  El grafo no posee aristas | Ninguna | El bosque df está compuesto por 4 árboles donde cada vértice del grafo es la raíz un árbol DF. |
| Graph | +dfs(Graph): void | Se tiene el siguiente grafo no dirigido: | Ninguna | El bosque df solo está compuesto por un árbol que en realidad puede verse de la siguiente manera, donde es una secuencia de números y los números en los paréntesis son los timestamps:  1(1/10)  2(2/9)  3(3/8)  4(4/7)  5(5/6) |

*Algoritmos de camino mínimo*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 9: Verifica que el método Dijkstra encuentra el camino más corto desde un vértice a otro. | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
| Graph | dijkstra(Graph, Vertex): void | Tomado del libro de Matemática discreta y sus aplicaciones. | El vértice tiene valor Dallas | El camino mínimo entre Dallas y Boston cuesta 1500 |
| Graph | dijkstra(Graph, Vertex): void | El mismo que el anterior | El vértice tiene valor San Francisco | El camino mínimo entre San Francisco y Dallas cuesta 1500 |
| Graph | dijkstra(Graph, Vertex): void | El mismo que el anterior | El vértice tiene valor Chicago | El camino mínimo entre Chicago y Los Ángeles es la arista que los conecta. |
| Graph | dijkstra(Graph, Vertex): void | Existe el siguiente grafo no dirigido con los siguientes vértices y las siguientes aristas:  1,2,3,4  (1,2,4)  (1,3,2) | El vértice tiene el valor 1 | No existe un camino mínimo entre 1 y 4. |

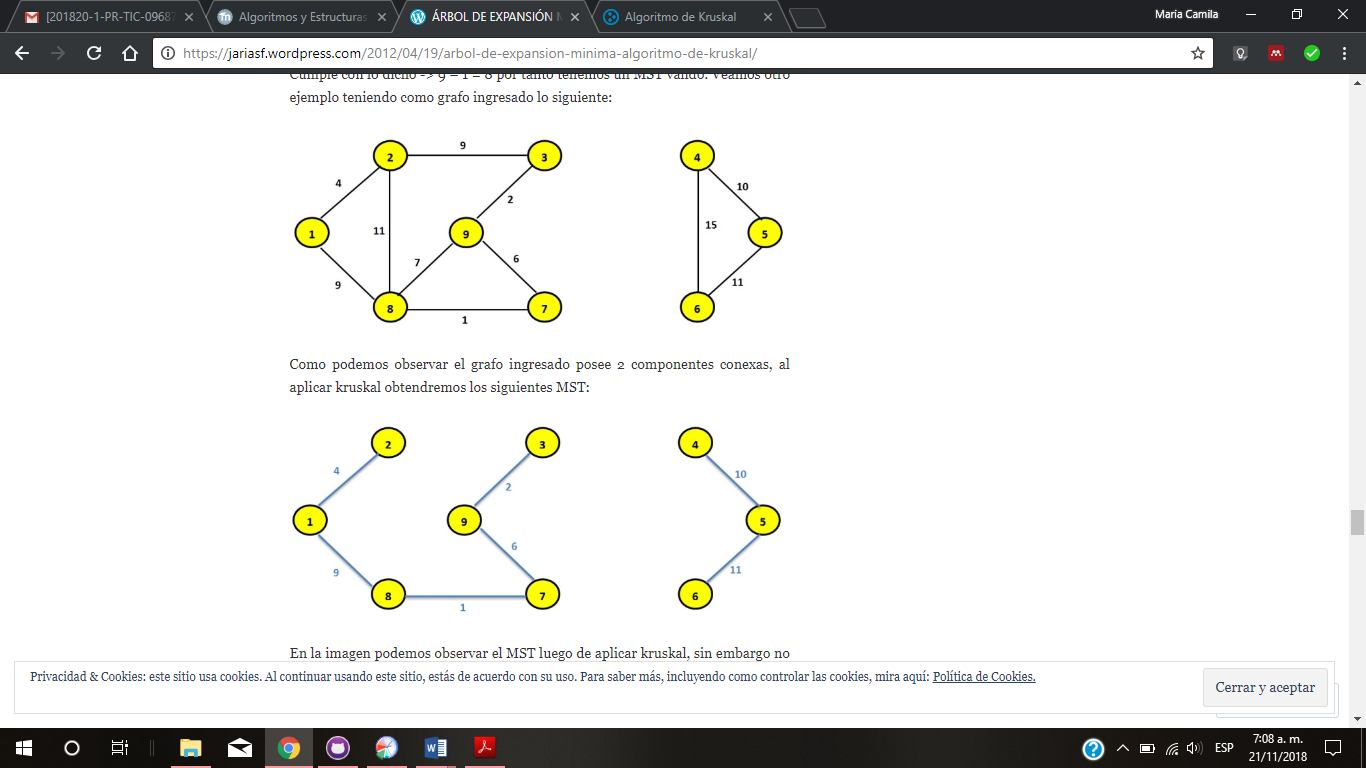
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 10: Verifica que el método Floyd-Warshall encuentra el camino mínimo entre todos los vértices. | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
| Graph | Floydwarshall(): double [][] | Se tiene el siguiente grafo: | Ninguna | El siguiente grafo, representado por una matriz de la siguiente manera: |
| Graph | Floydwarshall(): double [][] | Se tiene el siguiente grafo: | Ninguna | La matriz resultante sería:   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | |  | 1 | 2 | 3 | 4 | | 1 | 0 | 5 | 6 | 8 | | 2 | inf | 0 | 1 | 3 | | 3 | inf | 5 | 0 | 2 | | 4 | inf | 3 | 4 | 0 | |
| Graph | Floydwarshall(): double [][] | Se tiene el siguiente grafo dirigido: | Ninguna | La matriz resultante sería:   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  | A | B | C | D | E | | A | 0 | 32 | 12 | 44 | inf | | B | 10 | 0 | 22 | 54 | inf | | C | 30 | 20 | 0 | 32 | inf | | D | inf | inf | inf | 0 | inf | | E | 7 | 39 | 19 | 51 | 0 | |
| Graph | Floydwarshall(): double [][] | Un grafo con tres vértices: 1, 2, 3 | Ninguna | La diagonal de la matriz es de 0 y el resto de la matriz es inf. |

*Algoritmos de árbol de recubrimiento mínimo*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 11: Verifica que el método Prim crea el árbol generador mínimo de un grafo dado. | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
| Graph | +prim(): void | Se tiene el siguiente grafo no dirigido | Ninguna | El árbol resultante es el siguiente resaltado con verde: |
| Graph | +prim(): void | Se tiene el siguiente grafo no dirigido | Ninguna | El árbol generador mínimo es el siguiente  Imagen que contiene texto, mapa, camión  Descripción generada con confianza muy alta |
| Graph | +prim(): void | Se tiene el siguiente grafo no dirigido | Ninguna | El árbol generador mínimo es el siguiente |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 11: Verifica que el método Kruskal crea el árbol generador mínimo, o el bosque generador mínimo, de un grafo dado. | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
| Graph | +kruskal(Graph): void | El del primer caso de prueba de la prueba 10. | Ninguna | El del primer caso de prueba de la prueba 10. |
| Graph | +kruskal(Graph): void | El del segundo caso de prueba de la prueba 10. | Ninguna | El del segundo caso de prueba de la prueba 10. |
| Graph | +kruskal(Graph): void | El del tercer caso de prueba de la prueba 10. | Ninguna | El del tercer caso de prueba de la prueba 10. |
| Graph | +kruskal(Graph): void | Se tiene el siguiente grafo no conexo, descrito en el escenario 1 del final de la página. | Ninguna | Se generan los siguientes árboles |

Escenario 1:



**Diseños de casos pruebas unitarias solución del problema:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 1: Verifica que el método addRoom añade una habitación si esta no existe en la mansión. | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
| Mansion | +addRoom(String, boolean): void | Una mansión implementada bajo lista de adyacencia que contiene las siguientes habitaciones:  -Main exit, true  - Room, false  -Kitchen, false | Name: Bathroom  isExit: false | El hashMap de las habitaciones es de tamaño 4  El baño pertenece al HashMap mapRooms |
| Mansion | +addRoom(String, boolean): void | El mismo que el anterior pero implementado bajo matriz de adyacencia. | Name: Bathroom  isExit: false | El hashMap de las habitaciones es de tamaño 4  El baño pertenece al HashMap mapRooms |
| Mansion | +addRoom(String, boolean): void | El mismo que el caso 1 | Name: Kitchen  isExit: false | Lanza la excepción RoomAlreadyExistsException |
| Mansion | +addRoom(String, boolean): void | El mismo que el caso 2 | Name: Kitchen  isExit: false | Lanza la excepción RoomAlreadyExistsException |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 2: Verifica que el método deleteRoom elimina una habitación de la mansión correctamente. | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
| Mansion | +deleteRoom(String): void | Una mansión implementada bajo lista de adyacencia que contiene las siguientes habitaciones:  -Main exit, true  - Habitación, false  -Cocina, false | Room: Room | El hashMap de las habitaciones es de tamaño 2. La habitación no pertene al HashMap mapRooms |
| Mansion | +deleteRoom(String): void | El mismo que el anterior pero implementado bajo matriz de adyacencia | Room: Room | El hashMap de las habitaciones es de tamaño 2. La habitación no pertenece al HashMap mapRooms. |
| Mansion | +deleteRoom(String): void | El mismo que el caso 1 | Room: Main exit | Lanza la excepción NotFoundException |
| Mansion | +deleteRoom(String): void | El mismo que el caso 2 | Room: Main exit | Lanza la excepción NotFoundException |
| Mansion | +deleteRoom(String): void | El mismo que el caso 1 | Room: Bath | Lanza la excepción NotFoundException |
| Mansion | +deleteRoom(String): void | El mismo que el caso 2 | Room: Bath | Lanza la excepción NotFoundException |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 3: Verifica que el método addCorridor añade un pasillo ponderado entre dos habitaciones. | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
| Mansion | +createCorridor(String, String, double): void | Una mansión implementada bajo lista de adyacencia que contiene las siguientes habitaciones:  -Main exit, true  - Room, false  -Kitchen, false  Y las siguientes conexiones  (Main exit, Room, 1)  (Room, Kitchen, 3) | From: Main exit  To: Kitchen  Time: 3 | Main exit y Kitchen son adyacentes.  Kitchen y Main exit no son adyacentes. |
| Mansion | +createCorridor(String, String, double): void | El mismo que el anterior pero implementado bajo matriz de adyacencia. | From: Main exit  To: Kitchen  Time: 3 | Main exit y Kitchen son adyacentes.  Kitchen y Main exit no son adyacentes. |
| Mansion | +createCorridor(String, String, double): void | El mismo que el caso 1 | From: Room  To: Kitchen  Time: 2 | Lanza la excepción CorridorAlreadyExistsException |
| Mansion | +createCorridor(String, String, double): void | El mismo que el caso 2 | From: Room  To: Kitchen  Time: 2 | Lanza la excepción RoomAlreadyExistsException |
| Mansion | +createCorridor(String, String, double): void | El mismo que el caso 1 | From: Bathroom  To: Kitchen  Time: 2 | Lanza la excepción NotFoundException |
| Mansion | +createCorridor(String, String, double): void | El mismo que el caso 2 | From: Kitchen  To: Bathroom  Time: 2 | Lanza la excepción NotFoundException |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 4: Verifica que el método deleteCorridor elimina un pasillo entre dos habitaciones si este existe. | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
| Mansion | +deleteCorridor(String, String): void | Una mansión implementada bajo lista de adyacencia que contiene las siguientes habitaciones:  -Main exit, true  -Habitación, false  -Cocina, false  Y las siguientes conexiones  (Main exit, Habitación, 1)  (Habitación, Cocina, 3) | From: Main exit  To: Room | Main exit y Habitación no son adhyacentes. |
| Mansion | +deleteCorridor(String, String): void | El mismo que el anterior pero implementado bajo matriz de adyacencia. | From: Main exit  To: Room | Main exit y Habitación no son adyacentes |
| Mansion | +deleteCorridor(String, String): void | El mismo que el caso 1 | From: Kitchen  To: Room | Lanza la excepción NotFoundException |
| Mansion | +deleteCorridor(String, String): void | El mismo que el caso 2 | From: Kitchen  To: Room | Lanza la excepción NotFoundException |
| Mansion | +deleteCorridor(String, String): void | El mismo que el caso 1 | From: Bathroom  To: Kitchen | Lanza la excepción NotFoundException |
| Mansion | +deleteCorridor(String, String): void | El mismo que el caso 2 | From: Bathroom  To: Kitchen | Lanza la excepción NotFoundException |
| Mansion | +deleteCorridor(String, String): void | El mismo que el caso 1 | From: Kitchen  To: Bathroom | Lanza la excepción NotFoundException |
| Mansion | +deleteCorridor(String, String): void | El mismo que el caso 2 | From: Kitchen  To: Bathroom | Lanza la excepción NotFoundException |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 5: Verifica que el método shortestWayOut encuentra el camino más corto entre una habitación y la salida si esta tiene salida. | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
| Mansion | +shortestWayOut(String): List<Room> | Se tiene una mansión implementada bajo matriz de adyacencia que contiene las siguientes habitaciones:    Donde sus nombres son números y 3 tiene como nombre MainExit y es la salida. | Room: 2 | El camino más corto es 2-3  El peso del camino es 1 |
| Mansion | +shortestWayOut(String): List<Room> | El mismo que el anterior pero implementado bajo matriz de adyacencia. | Room: 2 | El camino más corto es 2-3  El peso del camino es 1 |
| Mansion | +shortestWayOut(String): List<Room> | El mismo que en el caso 1 | Room: 1 | El camino más corto es 1-2-3  El peso del camino es 6 |
| Mansion | +shortestWayOut(String): List<Room> | El mismo que en el caso 2 | Room: 1 | El camino más corto es 1-2-3  El peso del camino es 6 |
| Mansion | +shortestWayOut(String): List<Room> | El mismo que en el caso 1  Pero la salida principal es 1 | Room: 4 | La distancia es infinita, no hay camino de salida |
| Mansion | +shortestWayOut(String): List<Room> | El mismo que en el caso 2  Pero la salida principal es 1 | Room: 4 | La distancia es infinita, no hay camino de salida |
| Mansion | +shortestWayOut(String): List<Room> | El mimo que en el caso 1 | Room: 6 | Lanza la excepción NotFoundException |
| Mansion | +shortestWayOut(String): List<Room> | El mismo que en el caso 2 | Room: 6 | Lanza la excepción NotFoundException |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 6: Verifica que el método shortestPath encuentra el camino más corto entre una habitación y otra. | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
| Mansion | +shortesPath(String, String): List<Room> | Se tiene el siguiente grafo implementado bajo lista de adyacencia:    Donde las aristas son dirigidas en sentido derecha-izquierda. | From: u  To: w | El camino más corto es u-t-w y toma 3 habitaciones |
| Mansion | +shortesPath(String, String): List<Room> | El mismo que el anterior pero implementado bajo matriz de adyacencia. | From: u  To: w | El camino más corto es u-t-w y toma 3 habitaciones |
| Mansion | +shortesPath(String, String): List<Room> | El mismo que en el caso 1  Pero se le añade una habitación a conectada de a a r | From: u  To: a | No existe un camino entre esas dos habitaciones |
| Mansion | +shortesPath(String, String): List<Room> | El mismo que en el caso 2  Pero se le añade una habitación a conectada de a a r | From: u  To: a | No existe un camino entre esas dos habitaciones |
| Mansion | +shortesPath(String, String): List<Room> | El mismo que en el caso 1 | From: u  To: a | Lanza la excepción NotFoundException |
| Mansion | +shortesPath(String, String): List<Room> | El mismo que en el caso 2 | From: u  To: a | Lanza la excepción NotFoundException |
| Mansion | +shortesPath(String, String): List<Room> | El mismo que en el caso 1 | From: a  To: u | Lanza la excepción NotFoundException |
| Mansion | +shortesPath(String, String): List<Room> | El mismo que en el caso 2 | From: u  To: a | Lanza la excepción NotFoundException |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 7: Verifica que el método announceClosure transmite el mensaje de salida en el menor peso posible | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
| Mansion | +announceClosure (): double | Se tiene la siguiente mansión implementada bajo lista de adyacencia | Ninguna | Retorna 14 |
| Mansion | +announceClosure (): double | El mismo que el anterior pero implementado bajo matriz de adyacencia | Ninguna | Retorna 14 |
| Mansion | +announceClosure (): double | Se tiene la siguiente mansión implementada bajo lista de adyancencia  4 | Ninguna | Retorna 43 |
| Mansion | +announceClosure (): double | El mismo que el anterior pero implementado bajo matriz de adyacencia | Ninguna | Retorna 43 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 8: Verifica que el método addTreasure añade correctamente un tesoro a la mansión. | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
| Mansion | +addTreasure(String, String, double): void | Una mansión implementada bajo lista de adyacencia que contiene las siguientes habitaciones:  -Main exit, true  -Room, false  -Kitchen, false | Room: Kitchen  Name: Cucharon  Value: 300000 | La cocina tiene un Tesoro en su lista y es un Cucharon de valor 300000 |
| Mansion | +shortesPath(String, String): List<Room> | El mismo que el anterior pero implementado bajo matriz de adyacencia | Room: Kitchen  Name: Cucharon  Value: 300000 | La cocina tiene un Tesoro en su lista y es un Cucharon de valor 300000 |
| Mansion | +addTreasure(String, String, double): void | El mismo que en el caso 1 pero la tiene un Tesoro en su lista y es un Cucharon de valor 300000 | Room: Kitchen  Name: Tenedor  Value= 30000 | La cocina tiene dos Tesoros en su lista donde el primero es un Cucharon de valor 300000 y el segundo es un tenedor de valor 30000 |
| Mansion | +addTreasure(String, String, double): void | El mismo que en el caso 2 pero la tiene un Tesoro en su lista y es un Cucharon de valor 300000 | Room: Kitchen  Name: Tenedor  Value= 30000 | La cocina tiene dos Tesoros en su lista donde el primero es un Cucharon de valor 300000 y el segundo es un tenedor de valor 30000 |
| Mansion | +addTreasure(String, String, double): void | El mismo que en el caso 1 | Room: Bathroom  Name: Candelabro  Value:40000 | Lanza la excepción NotFoundException |
| Mansion | +addTreasure(String, String, double): void | El mismo que en el caso 2 | Room: Bathroom  Name: Candelabro  Value:40000 | Lanza la excepción NotFoundException |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 8: Verifica que el método getTreasures añade correctamente un tesoro a la mansión. | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
| Mansion | +getTreasures(): List<String> | Una mansión implementada bajo lista de adyacencia que contiene las siguientes habitaciones:  -Main exit, true  -Habitación, false  -Cocina, false  Con los siguientes tesoros  -Cocina, Cucharon, 300000  -Habitación, Candelabro, 20000  -Cocina, Cuchillo 40000 | Ninguna | La lista tiene tamaño 3, la lista de los tesoros del museo es de tamaño 0 |
| Mansion | +getTreasures(): List<String> | El mismo que el anterior | Ninguna | La lista tiene tamaño 3, la lista de los tesoros del museo es de tamaño 0 |
| Mansion | +getTreasures(): List<String> | El mismo que en el caso 1 pero se elimina luego de la implementación la Habitación | Ninguna | La lista tiene tamaño 3, la lista de los tesoros del museo es de tamaño 1 |
| Mansion | +getTreasures(): List<String> | El mismo que el anterior pero implementado bajo matriz de adyacencia | Ninguna | La lista tiene tamaño 3, la lista de tesoros del museo es de tamaño 1 |
| Mansion | +getTreasures(): List<String> | El mismo que el caso 1 pero no se añade el tesoro de la habitación y se elimina la habitación | Ninguna | La lista tiene tamaño 2, la lista de tesoros del museo es de tamaño 0 |
| Mansion | +getTreasures(): List<String> | El mismo que el anterior pero implementado bajo matriz de adyacencia y se elimina la habitación | Ninguna | La lista tiene tamaño 2, la lista de tesoros del museo es de tamaño 0 |