

## **PILA**

Els casos de prova de la pila hauran de seguir els mètodes de la caixa negra, ja que no es poden dur a terme els casos de prova de la caixa perquè la pila no segueix un camí amb bucles, condicionals, etc.

En aquest document, explicarem els casos de prova de caixa negra que durem a terme.

### **Mètode PUSH();**

El primer cas de prova, serà utilitzar un caràcter, una lletra ('y'). En aquest cas, el programa assigna un número a la lletra, i per tant, no donarà un error.

El segon cas de prova, serà utilitzar un número decimal. El programa no funcionarà ja que no pot convertir un double a int. Per corregir-lo, escriurem "(int)" davant del número decimal per convertir-lo a int.

El tercer cas de prova, serà utilitzar un número molt gran. El programa no funcionarà ja que no es pot guardar en un int. Per tant, crearem una Exception.

El quart cas serà comprovar els números negatius. En aquest cas, el programa afegirà el número a la pila.

El darrer cas de prova, comprovarem els valors null. En aquest cas, el programa donarà error, ja que només es poden afegir valors de tipus int.

No podem fer les proves de classes d'equivalència, ja que només hi ha una classe.

### **Mètode POP();**

En aquest mètode no podem fer comprovacions ja que no necessita cap valor per funcionar. Sempre fa la mateixa funció, llevar el darrer número.

### **Mètode ISEMPY();**

Aquest mètode ens retornarà un true si la pila no té elements, en canvi, retornarà false si té elements. Per comprovar, afegirem elements a la pila, y el resultat esperat serà false.

### **Mètode TOP();**

En aquest mètode no podem fer comprovacions ja que no necessita cap valor per funcionar. Sempre fa la mateixa funció, retornar el darrer número.