

# Ingeniería de Software I

Primer Cuatrimestre 2008

Departamento de Computación  
Facultad de Ciencias Exactas y Naturales  
Universidad de Buenos Aires

## Trabajo Práctico - Parte III

Implementación

### Grupo 5

Integrante	LU	Correo electrónico
Echevarria, Pablo	133/00	pablohe@gmail.com
Farjat, Lucas	468/05	lacacks@gmail.com
Freijo, Diego	4/05	giga.freijo@gmail.com
Giusto, Maximiliano	486/05	maxi.giusto@gmail.com

Instancia	Tutor / Corrector	Nota
Entrega		
Reentrega		

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>3</b>
<b>2. Implementación</b>	<b>4</b>
<b>3. Testing</b>	<b>5</b>
3.1. Entrar al casino . . . . .	5
3.2. Tirar dados en Craps bajo modo dirigido . . . . .	5
<b>4. Conclusiones</b>	<b>6</b>

## 1. Introducción

El tp consiste en la implementación y el testeo de lo diseñado en el TP II.

## 2. Implementación

### 3. Testing

Se testearán 2 funcionalidades con el método de particiones por categorías.

#### 3.1. Entrar al casino

Factor		Categoría	Choices	Observación
Usuario	1.1	Tipo	Observador	
			Jugador	[Prop Jugador]
	1.2	Lista de Marketing	Está	[IF Jugador]
			No Está	[IF Jugador] [ERROR]
	1.3	Ya ingresó como Jugador	Si	[ERROR]
			No	
	1.4	Ya ingresó como Observador	Si	[ERROR]
			No	
Casino	2.1	Estado	Cerrado	[ERROR]
			Abierto	

#### 3.2. Tirar dados en Craps bajo modo dirigido

(incluye pago de apuestas, y aumentos/disminuciones de pozos)

Factor		Categoría	Choices	Observación
idMesa	1.1	nulo	esNulo	[ERROR]
			NoEsNulo	
	1.2	esIdDeMesaCraps	si	
			no	
	1.3	esMesaCraps	si	
			no	
	2.1	esTirador	si	
nombre			no	[ERROR]

## 4. Conclusiones

Escribir el porque tenemos la clase pedido y no le pasamos directamente el texto y el xml al controlador (Hint: se rompe el open-close ;) ;))