

Prueba de Caja Negra

Para esta batería de pruebas he cogido el método de la aplicación 1. He seleccionado las partes de cobertura del código, las clases de equivalencia, los casos de prueba y la salida obtenida.

Clases de equivalencia

1. Numero = numero distinto de enteros: Serán los números decimales, cadenas vacías, símbolos y letras.
2. Numero < 0: serán los números negativos
3. Numero >0<32: serán los números válidos, mayores que 0 y menores que 32 que es el límite.
4. Numero > 32: serán los números que se pasan del límite.
5. Número >=<= 0: Serán las fronteras del tope mínimo.
6. Numero >=<= 32 : serán las fronteras del tope máximo.

ID	Clase de equivalencia	Caso de prueba	Salida
1	Numero distinto de enteros y alfanumericos	"" cadena vacía A 9.4 *	No valido
2	Numero < 0	-1 -5 -112	No Valido
3	Numero > 0 < 32	1 6 31	Valido
4	Numero > 32	90 50 34	No valido

5	Numero > < = 0	-1 0 1	No valido
6	Numero > < = 32	31 32 33	No Valido

En la prueba 1 se cubre la parte de si no es válido el valor.

En la prueba 2 se cubre la parte de si es menor que 0 que lance un mensaje de error.

En la prueba 3 se cubre la parte de si es mayor que 0 que haga el factorial.

Con estas 3 pruebas se ha cubierto todo el código del método, con lo que no es necesario realizar pruebas de caja blanca.

Para esta batería de pruebas he cogido el método de la aplicación 2. He seleccionado las partes de cobertura del código, las clases de equivalencia, los casos de prueba y la salida obtenida.

1. Números = numero distinto de enteros: Serán los números decimales, cadenas vacías, símbolos y letras.
2. Números < =0: serán los números negativos y el 0.
3. Números >0: serán los números válidos, mayores que 0.
4. Números no múltiplos de tres: serán aquellos números que no son múltiplos de 3.
5. Números > < = 0: Serán las fronteras del tope mínimo.

ID	Clase de equivalencia	Caso de prueba	Salida
1	Números distinto de enteros y alfanuméricos	"" cadena vacía M 3.1 /	No valido
2	Números < =0	-9 -6 -170	No valido
3	Números > 0	1 9 286	Valido

4	Números no múltiplos de 3	0 1 2	Valido (resultado = 0)
5	Números > <= 0	-1 0 1	No valido

En la prueba 1 se cubre la parte de si no es válido el valor.

En la prueba 2 se cubre la parte de si es menor o igual que 0 que lance un mensaje de error.

En la prueba 3 se cubre la parte de si es mayor que 0 que guarde los múltiplos.

En la prueba 4 se cubre la parte de si no es son los valores múltiplos de 3.

Con estas 4 pruebas se ha cubierto todo el código del método, con lo que no es necesario realizar pruebas de caja blanca.