

Este documento recoge el diseño de pruebas funcionales realizado para validar el correcto funcionamiento de las clases y métodos principales del sistema de gestión de reservas de Nintendo Switch 2.

El archivo Pruebas.java contiene una serie de pruebas manuales realizadas mediante una clase main, que crea instancias de las clases Usuario, Reserva, Pago, Descuento, y Soporte. En él se:

- A. Verifica el inicio de sesión (Usuario.login)
- B. Simula una reserva y su confirmación de pago (Reserva.confirmarPago)
- C. Procesa un pago asociado (Pago.procesar)
- D. Aplica un descuento sobre una reserva (Reserva.aplicarDescuento)
- E. Llama a funciones de soporte técnico (Soporte.verLogs)

Nº	Clase	Método	Entrada	Salida Esperada
1	Usuario	login()	"admin"	true
2	Pago	procesar()	Reserva confirmada	true
3	Reserva	cancelar()	Estado="confirmado"	Estado="cancelado"
4	Descuento	aplicarDescuento()	10%	Precio con 10% de descuento aplicado
5	Soporte	verLogs()	-	Lista de logs