

Descripción del juego de pruebas de la clase “controladorTeclado.java”:

- **Objeto de la prueba:** Este juego de pruebas engloba el controlador de la clase distancia. Dicho controlador comunica la clase “teclado” (capa de Dominio) con el usuario (capa de Presentación). Su uso se basa en tener el control de todos los métodos de la clase “Teclado”, para poder consultarlas o modificar sus atributos.

- **Otros elementos integrados en la prueba:** Se ha creado el archivo de compilación y ejecución “makefile”. Esto es, al escribir “make” en el terminal, se compilará y ejecutará la clase con el juego de pruebas.

- **Drivers:** Se ha creado el driver “driverControladorTeclado.java” para probar el correcto funcionamiento de la clase. En él se ha creado la función “main” para probar todas sus funcionalidades. Al ejecutar el mismo, se muestra por pantalla la enumeración de todos los métodos que la clase permite llevar a cabo.

- **Stubs:** No se han creado stubs para esta clase.

- **Fichero de datos necesario:** El archivo “driverControladorTeclado.in” contiene los datos necesarios para probar la clase desde un fichero. En éste se prueban todas las funcionalidades de la clase para corroborar su correcto funcionamiento. El código contiene excepciones que tienen en cuenta los posibles errores. Éstas informaran de los mismos cuando sea debido.

- **Valores estudiados:** Se han estudiado valores aleatorios para hacer la prueba de esta clase.

1. La primera funcionalidad cambia la forma del teclado, pasándole el teclado a modificar y la nueva forma por parámetro (“teclado, String”).
2. La segunda funcionalidad cambia el numero de filas del teclado, pasándole el teclado a modificar y el nuevo número de filas por parámetro (“teclado, Integer”).
3. La tercera funcionalidad cambia el numero de columnas del teclado, pasándole el teclado a modificar y el nuevo número de columnas por parámetro (“teclado, Integer”).
4. La cuarta funcionalidad cambia el numero de lados de las teclas del teclado, pasándole el teclado al que pertenecen las teclas a modificar y si son de 4 lados o no (“teclado, boolean”).
5. La quinta funcionalidad cambia el número de posiciones del teclado, pasándole el teclado a modificar y el nuevo número de posiciones por parámetro (“teclado, Integer”).

• **Operativa:** El funcionamiento del ejecutable se lleva a cabo mediante la introducción repetida de números seguidos de los datos con los que se quiere operar. Al ejecutarse, aparecen por pantalla todos los métodos de la clase:

driverControladorTeclado:

Elige una opción:

- 1) crearTeclado(formaTeclado, numeroFilas, numeroColumnas, numeroPosiciones, teclas4Lados)
- 2) cambiarForma(tipoTeclado)
- 3) consultarForma()
- 4) cambiarNumeroFilas(tamano)
- 5) consultarNumeroFilas()
- 6) cambiarNumeroColumnas(tamano)
- 7) consultarNumeroColumnas()
- 8) cambiarTeclasDe4Lados(b)
- 9) consultarTeclasDe4Lados()
- 10) cambiarNumeroPosiciones(numeroPosiciones)
- 11) consultarNumeroPosiciones()
- 0) Salir