

Descripción del Juego de Pruebas de la clase “tecla.java”:

• **Objeto de la prueba:** Este juego de pruebas engloba la clase tecla. Dicha clase representa una tecla del teclado. Su uso se basa en tener la posición de la tecla en el teclado, para después poder consultarla o modificarla.

• **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 “driverTecla.java” para probar el correcto funcionamiento de la clase. En él se ha creado la función “main” para que se prueben 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 “driverTecla.in” contiene los datos necesarios para probar la clase desde un archivo. 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:** Básicamente han estudiado valores aleatorios para hacer la prueba de esta clase.

1. La primera funcionalidad crea una tecla por defecto, por lo que no se le pasan parámetros a la función.
2. La segunda funcionalidad crea una tecla con todos los parámetros necesarios, es decir, su nombre, la fila y la columna a la que corresponde.
3. La tercera funcionalidad cambia el nombre de la tecla, pasándole el nuevo nombre por parámetro (“Character”). Lo mismo sucede con la quinta y la séptima funcionalidad, siendo respectivamente para cambiar el número de la fila (“Integer”), el número de la columna (“Integer”).
4. La cuarta funcionalidad consulta el nombre de la tecla, sin pasarle ningún parámetro explícito. Lo mismo sucede con la sexta y octava funcionalidad, siendo respectivamente para consultar el número de fila (“Integer”) y el número de columna (“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:

DriverTecla.

Elige una opción:

- 1) tecla()
- 2) tecla(nombreTecla, numeroFila, numeroColumna)
- 3) setNombre(nombreTecla)
- 4) getNombre()
- 5) setFila(numeroFila)
- 6) getFila()
- 7) setColumna(numeroColumna)
- 8) getColumna()
- 0) Salir