

## Descripción del Juego de Pruebas de la clase 'texto.java'

• **Objeto de la prueba:** Este juego de pruebas engloba la clase texto..

Dicha clase representa un texto del conjunto Texto. Su uso se basa en tener almacenado un texto, para después poder acceder a él, ya sea para consultarlo o para su modificación.

• **Otros elementos integrados en la prueba:** Se ha creado el archivo de compilación y ejecución 'Makefile'. Con sólo teclear 'make' se compilará y ejecutará la clase con el juego de pruebas.

• **Drivers:** Se ha creado el driver "driverTexto.java" para probar el correcto funcionamiento de la clase. En él se ha creado la función 'main' para que se prueben todas sus funcionalidades. Cuando se ejecuta el driver, salen enumeradas todos los métodos que te permite hacer la clase.

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

• **Fichero de datos necesario:** En el archivo "driverTexto.in" están los datos necesarios para probar la clase desde un archivo. En éste se prueban que todas las funcionalidades de la clase funcionen correctamente. En el código se han puesto excepciones de posibles errores, que informaran de ellos si es debido el caso.

• **Valores estudiados:** Básicamente se han puesto valores aleatorios para hacer la prueba de esta clase.

- La primera funcionalidad es la de crear un texto por defecto. Por lo que sólo se ejecuta ese método sin ningún otro parámetro de entrada.
- La segunda funcionalidad es la de crear un texto completo a partir de pasarle un 'String' con la ruta, un 'String' con el idioma, un 'String' con el título y un 'int' con el número de caracteres del texto. En este método se puede entrar cualquier valor de ruta, idioma, título y número de caracteres siempre que sea del mismo tipo. En nuestro juego de prueba la entrada será una ruta '\home\' , un idioma 'Ingles' , un título 'Quijote' y un número de caracteres '20000'.
- La tercera funcionalidad es la de cambiar el idioma del texto a partir de un 'String' que te pasan como parámetro. En nuestro juego de prueba es 'Castellano'
- La cuarta funcionalidad es la de devolver el valor del idioma del texto. Por lo que sólo se ejecuta ese método sin ningún otro parámetro de entrada.
- La quinta funcionalidad es la de cambiar el título del texto a partir de un 'String' que te pasan como parámetro. En nuestro juego de prueba es 'Quijote'
- La sexta funcionalidad es la de devolver el valor del título del texto. Por lo que sólo se ejecuta ese método sin ningún otro parámetro de entrada.
- La séptima funcionalidad es la de cambiar el número de caracteres del texto a partir de un 'int' que te pasan como parámetro. En nuestro juego de prueba es '21335'.
- La octava funcionalidad es la de devolver el valor del número de caracteres del texto. Por lo que sólo se ejecuta ese método sin ningún otro parámetro de entrada.

• **Operativa:** El funcionamiento del ejecutable se basa en la repetida introducción de números y seguidamente de los datos con los que se quieran operar. Cuando se ejecuta, aparecen por pantalla todos los métodos de la clase:

Elige una opción:

- 1) texto("");
- 2) texto(ruta,idioma, titulo, numeroCaracteres)");
- 3) setIdioma(idioma)");
- 4) getIdioma()");
- 5) setTitulo(titulo)");
- 6) getTitulo()");
- 7) setNumeroCaracteres(numeroCaracteres)");
- 8) getNumeroCaracteres()");
- 0) Salir");