

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

- **Objeto de la prueba:** Este juego de pruebas engloba la clase afinidad.

Dicha clase representa las afinidades de los simbolos. Su uso se basa en tener almacenado una matriz de afinidades de todos los simbolos, para después poder acceder a él, ya sea para consultarlo o para su modificación.

- **Otros elementos integrados en la prueba:** Se ha crado 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 "driverAfinidad.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 "driverAfinidad.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 afinidad por defecto, este método se le pasa un parametro de entrada que sera la mida de la matriz. Aqui se puede entrar cualquier 'int' por lo que en los juegos de prueba se usa la mida '4'.
- La segunda funcionalidades la de insertar una afinidad a partir de una posicion de la matriz 'int' I y 'int' j y el valor de la afinida que tomara esa posición . Aqui se puede entrar cualquier valor de 'i' y 'j' siempre que cumplan que  $0 \leq i, j < \text{mida de la matriz}$  y cuaquier valor de similitud.
- La tercera funonalidad es la de consultar una afinidad a partir de una posicion de la matriz 'int' I y 'int' j. Aqui se puede entrar cualquier valor de 'i' y 'j' siempre que cumplan que  $0 \leq i, j < \text{mida de la matriz}$ .
- La cuarta funcionalidad es la de escribir la matriz de afinidades, que sacara por pantalla la matriz de afinidades. Por lo que sólo se ejecuta ese método sin ningun 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 opicion:

- 1) afinidad(int mida);
- 2) insertarAfinidad(int i,int j,double afinidad);
- 3) consultarAfinidad(int i,int j);
- 4) escribirMatriz();
- 0) Salir";