

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

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

Dicha clase representa un controladorTexto. Su uso se basa en tener un controlador para manejar los textos, 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 "driverControladorTexto.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 "driverControladorTexto.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 controlador de texto por defecto, por lo tanto no necesita parametros.
- La segunda funcionalidad la de realizar una accion con un texto, para eso se pasa un 'String' con la accion que se quiere hacer y si la accion es crear, entonces hace falta un segundo parametro que indique el nombre del archivo.  
Cuando la accion es abrir,editar o seleccionar, se abra una ventana des de la cual podras navegar por el ordenador hasta llegar hasta el texto, que quieres
- La tercera funcionalidad es la de leer el par de letras de un texto, para este metodo los parametros són una estadistica a la cual queremos añadir las estadisticas y un alfabeto, con el qual comprobaremos si para cada letra que nos entra, esta o no en el alfabeto. Para nuestro juego de pruebas hemos declarado una estadisticas de mida 4, un alfabeto = {a,b,c} y los textos estan en /Documentacion/Textos.
- La cuarta funcionalidad es la de devolver la ruta del texto que estamos utilizando, por lo tanto no hay parametros para este metodo.
- La quinta funcionalidad es la de devolver el titulo del texto que estamos utilizando, por lo tanto no hay parametros para este metodo
- La sexta funcionalidad es la de devolver el idioma del texto que estamos utilizando, por lo tanto no hay parametros para este metodo

• **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:

```
System.out.println("Elige una opicion:");
1) controladorTexto();
2) realizarAccion(String accion,String nombre");
3) leerParDeLetras(estadisticas e,alfabeto c");
4) getRuta();
5) getTitulo());
```

```
6) getIdoma(");  
0) salir"),
```