



---

# NAVAJA SUIZA

---



## 1 ÍNDICE

---

|   |   |   |
|---|---|---|
| 1 | Prueba Unitaria – Conversor de Moneda (ej.4).....       | 1 |
| 2 | Prueba Unitaria – Calcula Base y Exponente (ej.13)..... | 2 |
| 3 | Prueba Unitaria – Media Numero Vector (ej.2).....       | 3 |
| 4 | Prueba Unitaria – Numero Menor del Vector (ej.3) .....  | 4 |

19 DE MAYO DE 2017  
CARLOS GOSÁLBEZ GUERROR  
Proyecto de Entornos

## 1 PRUEBA UNITARIA – CONVERSION DE MONEDA (EJ.4)

---

El método recibe por parámetro un número double, correspondiente a las pesetas o euros que queremos convertir, devolviendo el resultado mediante una variable de tipo double.

El interfaz de usuario de la aplicación filtra la entrada de datos, impidiendo la entrada de cualquier valor comprendido en los siguientes casos:

- Para Euros y Pesetas:
  - ✓ Cadenas de Caracteres Alfanuméricos.
  - ✓ Cadena vacía.
  - ✓ Números Negativos.
  - ✓ Números Double con Valor Superior a `int.MaxValue`.
  - ✓ Números Double con Valor Inferior a `int.MinValue`.

| Clase Equivalencia    | Casos de Prueba | Valor Esperado | Valor Obtenido | Resultado Prueba |
|-----------------------|-----------------|----------------|----------------|------------------|
| <b>Pesetas &gt; 0</b> | Pesetas = 100   | 0'60€          | 0'60€          | Correcto         |
| <b>Euros &gt; 0</b>   | Euros = 1       | 166'38pta      | 166'38pta      | Correcto         |

## 2 PRUEBA UNITARIA – CALCULA BASE Y EXPONENTE (EJ.13)

Este método recibe por parámetro un numero entero, correspondiente a la base y la potencia que queramos calcular, devolviendo el resultado mediante una variable tipo doublé.

El interfaz del usuario de la aplicación filtra la entrada de datos, impidiendo la entrada de cualquier calor comprendido en os siguientes casos:

- Para Base y Exponente.
  - ✓ Cadena de caracteres alfanuméricos.
  - ✓ Cadena Vacía.

| Clase de Equivalencia                         | Casos de Prueba                      | Valor Esperado | Valor Obtenido | Resultado de Prueba |
|---|--------------------------------------|----------------|----------------|---------------------|
| <b>Base &gt; 0</b><br><b>Exponente &gt; 0</b> | Base = 2<br>Exponente = 4            | 16             | 16             | Correcto            |
|   | Base = 2<br>Exponente = int.MaxValue | Infinito       | Infinito       | Correcto            |
| <b>Base &gt; 0</b><br><b>Exponente = 0</b>    | Base = 2<br>Exponente = 0            | 1              | 1              | Correcto            |
| <b>Base = 0</b><br><b>Exponente &gt; 0</b>    | Base = 0<br>Exponente = 2            | 0              | 0              | Correcto            |
| <b>Base = 0</b><br><b>Exponente = 0</b>       | Base = 0<br>Exponente = 0            | 1              | 1              | Correcto            |

### 3 PRUEBA UNITARIA – MEDIA NUMERO VECTOR (EJ.2)

---

El método recibe por parámetro 10 números enteros, correspondiente a cada número del vector, devolviendo el resultado mediante una variable de tipo entero.

El interfaz de usuario de la aplicación filtra la entrada de datos, impidiendo la entrada de cualquier valor comprendido en los siguientes casos:

- Para los números del vector:
  - ✓ Cadenas de caracteres alfanuméricos.
  - ✓ Cadena Vacía.

| Clase Equivalencia       | Casos de Prueba                     | Valor Esperado | Valor Obtenido | Resultado de Prueba |
|--------------------------|-------------------------------------|----------------|----------------|---------------------|
| <b>Vector[i] &gt; 0</b>  | 2,4,6,8,10,12,14,16,18,20           | 11             | 11             | Correcto            |
| <b>Vector[i] &lt; 0</b>  | -2,-4,-6 -8,-10,-12,-14,-16,-18,-20 | -11            | -11            | Correcto            |
| <b>Vector[i] &gt;= 0</b> | -2,4,-6,8,-10,12,-14,16,-18,20      | 11             | 11             | Correcto            |
| <b>Vector[i] = 0</b>     | 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0                 | 0              | 0              | Correcto            |

## 4 PRUEBA UNITARIA – NUMERO MENOR DEL VECTOR (EJ.3)

---

El método recibe por parámetro 10 números enteros, correspondiente a cada número del vector, devolviendo el resultado mediante una variable de tipo entero.

El interfaz de usuario de la aplicación filtra la entrada de datos, impidiendo la entrada de cualquier valor comprendido en los siguientes casos:

- Para los números del vector:
  - ✓ Cadenas de caracteres alfanuméricos.
  - ✓ Cadena Vacía.

| Clase Equivalencia       | Casos de Prueba                     | Valor Esperado | Valor Obtenido | Resultado de Prueba |
|--------------------------|-------------------------------------|----------------|----------------|---------------------|
| <b>Vector[i] &gt; 0</b>  | 2,4,6,8,10,12,14,16,18,20           | 2              | 2              | Correcto            |
| <b>Vector[i] &lt; 0</b>  | -2,-4,-6 -8,-10,-12,-14,-16,-18,-20 | -20            | -20            | Correcto            |
| <b>Vector[i] &gt;= 0</b> | -2,4,-6,8,-10,12,-14,16,-18,20      | -18            | -18            | Correcto            |
| <b>Vector[i] = 0</b>     | 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0                 | 0              | 0              | Correcto            |