



NAVAJA SUIZA



1 CONTENIDO

1. Pruebas de Caja Negra Conversor de monedas (De pta a Euros).....	2
2. Prueba Unitaria – Conversor de Moneda (ej.4)	3
3. Prueba Unitaria – Calcula Base y Exponente (ej.13)	4
4. Prueba Unitaria – Media Numero Vector (ej.2).....	5
5. Prueba Unitaria – Numero Menor del Vector (ej.3)	6

19 DE MAYO DE 2017
CARLOS GOSÁLBEZ GUERROR
Proyecto de Entornos

1 PRUEBAS DE CAJA NEGRA CONVERSOR DE MONEDAS (DE PTA A EUROS)

Prueba	Entrada	Salida esperada	Salida Obtenida	Comentario
1	" "	No se activan los botones	No se activan los botones	La salida es CORRECTA
2	" a "	No se activan los botones	No se activan los botones	La salida es CORRECTA
3	"9999"	60,0973674720519	60,0973674720519	La salida es CORRECTA
4	"9998"	60,091357134271	60,091357134271	La salida es CORRECTA
5	" 1"	0,00601033778098329	0,00601033778098329	La salida es CORRECTA
7	" 1 1 "	No se activan los botones	No se activan los botones	La salida es CORRECTA
8	"1,5"	0,0901550667147494	0,0901550667147494	La salida es CORRECTA
9	"-1"	"Debe introducir un numero positivo o superior a 0"	"Debe introducir un numero positivo o superior a 0"	La salida es CORRECTA
10	"0"	"Debe introducir un numero positivo o superior a 0"	"Debe introducir un numero positivo o superior a 0"	La salida es CORRECTA

2 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
Pesetas > 0	Pesetas = 100	0'60€	0'60€	Correcto
Euros > 0	Euros = 1	166'38pta	166'38pta	Correcto

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

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

El interfaz del usuario de la aplicación filtra la entrada de datos, impidiendo la entrada de cualquier valor comprendido en los 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
Base > 0 Exponente > 0	Base = 2 Exponente = 4	16	16	Correcto
	Base = 2 Exponente = <code>int.MaxValue</code>	Infinito	Infinito	Correcto
Base > 0 Exponente = 0	Base = 2 Exponente = 0	1	1	Correcto
Base = 0 Exponente > 0	Base = 0 Exponente = 2	0	0	Correcto
Base = 0 Exponente = 0	Base = 0 Exponente = 0	1	1	Correcto

4 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
Vector[i] > 0	2,4,6,8,10,12,14,16,18,20	11	11	Correcto
Vector[i] < 0	-2,-4,-6 -8,-10,-12,-14,-16,-18,-20	-11	-11	Correcto
Vector[i] >= 0	-2,4,-6,8,-10,12,-14,16,-18,20	11	11	Correcto
Vector[i] = 0	0,0,0,0,0,0,0,0,0,0	0	0	Correcto

5 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
Vector[i] > 0	2,4,6,8,10,12,14,16,18,20	2	2	Correcto
Vector[i] < 0	-2,-4,-6 -8,-10,-12,-14,-16,-18,-20	-20	-20	Correcto
Vector[i] >= 0	-2,4,-6,8,-10,12,-14,16,-18,20	-18	-18	Correcto
Vector[i] = 0	0,0,0,0,0,0,0,0,0,0	0	0	Correcto