

## Jocs de proves 1 - Textos

L'objectiu d'aquesta prova és comprovar la correctesa de tota la funcionalitat de la gestió dels textos. En aquesta prova partim amb el sistema per defecte (sense fitxers creats).

Primer de tot, cliquem a la pestanya “Textos”. Podrem observar que a l’esquerra hi ha un rectangle buit (perquè no tenim cap text emmagatzemat al sistema). Començarem provant la creació de textos. Pulsem el botó “Crear”, cosa que tancarà la finestra anterior i mostrarà una nova amb el creador de textos.

Un cop dins del creador de textos, intentarem guardar el text que se'ns mostra com un de nou, sense fer cap tipus de canvi, per demostrar que els textos no es poden guardar sense identificador. Si premem el botó “Crear” (a sota a la dreta), se'ns hauria de mostrar una finestra emergent amb un missatge d'error indicant que l'espai pel nom del text no es pot deixar buit. Provem a posar només espais en el camp del nom (un nombre qualsevol d'espais). Si premem un altre cop el botó de “Crear”, hauria de sortir el mateix error d'abans, ja que hem posat un nom que només conté espais, cosa que al programa és equivalent a donar un nom buit (i també perquè a l'usuari li seria impossible distingir entre 2 textos que tenen com a nom només diferent nombre d'espais).

Donem-li ara el nom següent al text: “Rose”. Si tornem a prémer el botó de “Crear” ens hauria de sortir un missatge emergent d’error indicant que el text no es pot deixar buit. Com que no li hem donat cap cos, és correcte que surti aquest missatge, ja que no es permet guardar textos buits. Provem ara a donar-li el cos: “A rose is a rose.” i després al botó “Crear”. El programa hauria de guardar el nou text que estàvem creant com un de nou, de forma que, al sortir del creador de textos, hauríem de veure que hi ha un nou element amb el nom “Rose”.

Un cop creat aquest text, ara cliquem sobre el nou element de la llista i després el botó “Obrir” per canviar a la finestra d’edició de text (també es pot mitjançant doble clic sobre l’element). Ara hauríem de veure que tant el nom com el cos del text són “Rose” i “A rose is a rose.” respectivament. Tot seguit, canviarem el nom del fitxer pel nom “Rose is a rose is a rose” i el cos del text per “For each rose, a rose is a rose.”. Un cop canviats cliquem a “Guardar” per a desar els canvis. Al tornar al menú principal, obrim de nou el mateix text per comprovar que els canvis s’han desat correctament.

Ara, intentarem crear un nou text al que li donarem el nom “Rose is a rose is a rose” i el cos “rose”. Al prémer el botó de “Crear”, ens hauria de sortir un missatge emergent d’error indicant que ja existeix un text amb el mateix nom. Si premem el botó de “Cancel·lar” ens preguntarà si volem cancel·lar. Si premem el botó “No” o bé la creueta, ens hauria de mantenir en la mateixa finestra. En canvi, si premem el botó “Sí” ens hauria de retornar al menú principal i hauríem de tenir només un sol text anomenat “Rose is a rose is a rose” (l’obrim per comprovar que el contingut no ha estat modificat per error i que romana igual).

Tornem a prémer “Crear” i li donem al nou text el nom següent:

“Rosaa  
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa” (noti’s que el nou nom té 101 caràcters, cosa que

