1) Requerimientos Funcionales

Nombre:	R. #1. Permitir leer información	
Resumen:	Permitir leer la información de los posibles participantes desde un archivo de texto delimitado por comas	
Entradas:	Ninguna	
Resultados:	Lectura de información de los participantes	

Nombre:	R. #2. Permitir cargar información	
Resumen:	Permitir cargar la información para que se puedan hacer búsquedas a través del identificador del registro del evento	
Entradas:	Ninguna	
Resultados:	Información cargada	

Nombre:	R. #3. Permitir hacer búsquedas	
Resumen:	Permitir hacer búsquedas por id para cada una de las estructuras creadas.	
Entradas:	Jugador ID	
Resultados:	Búsqueda realizada	

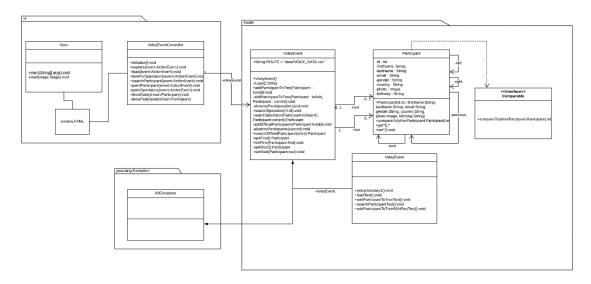
Nombre:	R. #4. Indicar si el espectador se encuentra	
Resumen:	Indicar si es espectador se encuentra entre	
	los buscados y su tiempo que tardo	
	encontrandolo	
Entradas:	Jugador ID	
Resultados:	SI: Jugador encontrado, su info y el tiempo	
	en que se tardo	
	NO: Jugador no encontrado y tiempo.	

Nombre: R. #5. Generar el máximo de filas		
Resumen:	Se deben generar el máximo de filas para	
	buenas pruebas	
Entradas:	Ninguna	
Resultados:	Buena prueba	

Nombre:	R. #6. Exportar un archivo CSV
Resumen:	Permitir exportar un archivo CSV el cual delimita los archivos de texto
Entradas:	Ninguno
Resultados:	Archivo CSV

Nombre:	R. #7. Permitir ver estructura	
Resumen:	Permitir ver la estructura del árbol binario en como están organizados los jugadores	
Entradas:	Ninguno	
Resultados:	Árbol binario	

2) Diagrama de Clases



3. Diseños de casos de pruebas unitarias

Configuración de Escenarios

Nombre	Clase	Escenario	
setupScenary1()	VoleyEvent	Se crea este escenario con	
		un nuevo objeto tipo	
		Participant para permitir	
		crear los arboles respetivos y	
		hacer pruebas de Agregar,	
		Buscar, Crear y Recorrer	

Diseño de casos de prueba

Clase	la prueba: Verificar la correcta cr Método	Escenario	Valores de Entrada	Resultado
VoleyEvent	Load()	setupScenary1()	Ninguno	True Se carga correctamente el archivo y permite crear el árbol con los datos contenidos en el CSV
VoleyEvent	addParticipantToTree()	setupScenary1()	Id = 0 firstName = "Juan" LastName = "Hernandez" Email = "juanher0825@gmail.com" Gender = "Masculino" Country = "Colombia" Photo = null Birthday = "08/25/2000"	True Permite agregar correctamente un participante nuevo predeterminado.
VoleyEvent	searchParticipant()	setupScenary1()	Ninguna	True Permite buscar correctamente a un jugador dependiendo del id ingresado
VoleyEvent	addParticipantToTreeWithFirst	setupScenary1()	Id = 0 firstName = "Juan" LastName = "Hernandez" Email = "juanher0825@gmail.com" Gender = "Masculino" Country = "Colombia" Photo = null	True Permite agregar correctamente un participante en el árbol binario después de haber

	Birthday = "08/25/2000"	agregado uno anteriormente.
	ld = 1	differiorificate.
	firstName = "Daniela"	
	LastName = "Perez"	
	Email =	
	"juanher0825@gmail.com"	
	Gender = "Masculino"	
	Country = "Colombia"	
	Photo = null	
	Birthday = "08/25/2000"	