

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:	<u>Lectura de información de los participantes</u>

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:	<u>Información cargada</u>

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

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:	<u>SI: Jugador encontrado, su info y el tiempo en que se tardo</u> 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:	<u>Buena prueba</u>

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

Objetivo de la prueba: Verificar la correcta creación del árbol binario				
Clase	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

			<p>Birthdate = "08/25/2000"</p> <p>Id = 1</p> <p>firstName = "Daniela"</p> <p>lastName = "Perez"</p> <p>Email =</p> <p>"juanher0825@gmail.com"</p> <p>Gender = "Masculino"</p> <p>Country = "Colombia"</p> <p>Photo = null</p> <p>Birthdate = "08/25/2000"</p>	<p>agregado uno anteriormente.</p>
--	--	--	--	------------------------------------