

### Diseño de pruebas unitarias LAB3U3

Nombre de la clase	Método	Escenario	Valores de entrada	Resultado
AVLTreeST	put(K, V);	Se instancia un objeto tipo AVLTreeST	Cinco (5) objetos tipo Player (Value), Cadena de String (Key)	Verdadero si el árbol es diferente de vacío
AVLTreeST	delete(K);	Se instancia un objeto tipo AVLTreeST	Una cadena de String	Verdadero si el objeto eliminado de la estructura no existe en ésta y coincide con el resultado esperado
AVLTreeST	get(K);	Se instancia un objeto tipo AVLTreeST	Una cadena de String	Verdadero si el objeto encontrado coincide con el esperado
RedBlackBST	put(K, V);	Se instancia un objeto tipo SRedBlackBST	Un (1) objeto tipo Player (Value), Cadena de String (Key)	Verdadero si el árbol es diferente de vacío
RedBlackBST	delete(K);	Se instancia un objeto tipo SRedBlackBST	Una cadena de String	Verdadero si el objeto eliminado de la estructura no existe en ésta y coincide con el resultado esperado
RedBlackBST	get(K);	Se instancia un objeto tipo BST	Una cadena de String	Verdadero si el objeto encontrado coincide con el esperado
BST	put(K, V);	Se instancia un objeto tipo BST	Cinco (5) objetos tipo Player (Value), Cadena de String (Key)	Verdadero si el árbol es diferente de vacío

<b>BST</b>	delete(K);	Se instancia un objeto tipo BST	Una cadena de String	Verdadero si el objeto eliminado de la estructura no existe en ésta y coincide con el resultado esperado
<b>BST</b>		Se instancia un objeto tipo BST	Una cadena de String	Verdadero si el árbol es diferente de vacío