



PRÁCTICA 3

TEMA 3

MARIO JIMÉNEZ MARSET

ÍNDICE

1. DISEÑO DEL GRAFO	3
2. CÁLCULO DE LA COMPLEJIDAD CICLOMÁTICA	4
3. DISEÑO DE LOS CAMINOS	5
4. WEBGRAFÍA	5

1. DISEÑO DEL GRAFO

En primer lugar, del enunciado dado, se realiza el diseño del grafo, del cual se van a sacar todos los datos necesarios para tareas posteriores de la práctica.

Enunciado:

```
public int contador (int x, int y) {  
  
    Scanner entrada = new Scanner(System.in);  
  
    int num =0, c=0;  
  
    if (x>0 && y>0) {  
  
        System.out.println("Escribe un numero");  
  
        num = entrada.nextInt();  
  
        if (num>=x && num<=y) {  
  
            System.out.println("Numero en el rango");  
  
            c++;  
  
        } else{  
  
            System.out.println("Numero fuera de rango");  
  
        }  
  
    } else {  
  
        c=-1;  
  
    }  
  
    return c;  
  
}
```


3. DISEÑO DE LOS CAMINOS

En esta tabla se muestran los caminos posibles en el grafo diseñado anteriormente, junto con sus distintas entradas y salidas.

Camino	Entrada	Salida
1,2,3,4,5,6,11,F	a = T b = T c = T d = T e = T f = T	2
1,2,3,4,7,8,11,F	a = T b = T c = T d = F e = T f = T	2
1,2,9,10,11,F	a = T b = F c = T d = T e = T	2
1,9,10,11,F	a = F b = T c = T	2

4. WEBGRAFÍA

- <https://graphonline.ru/es/#>