

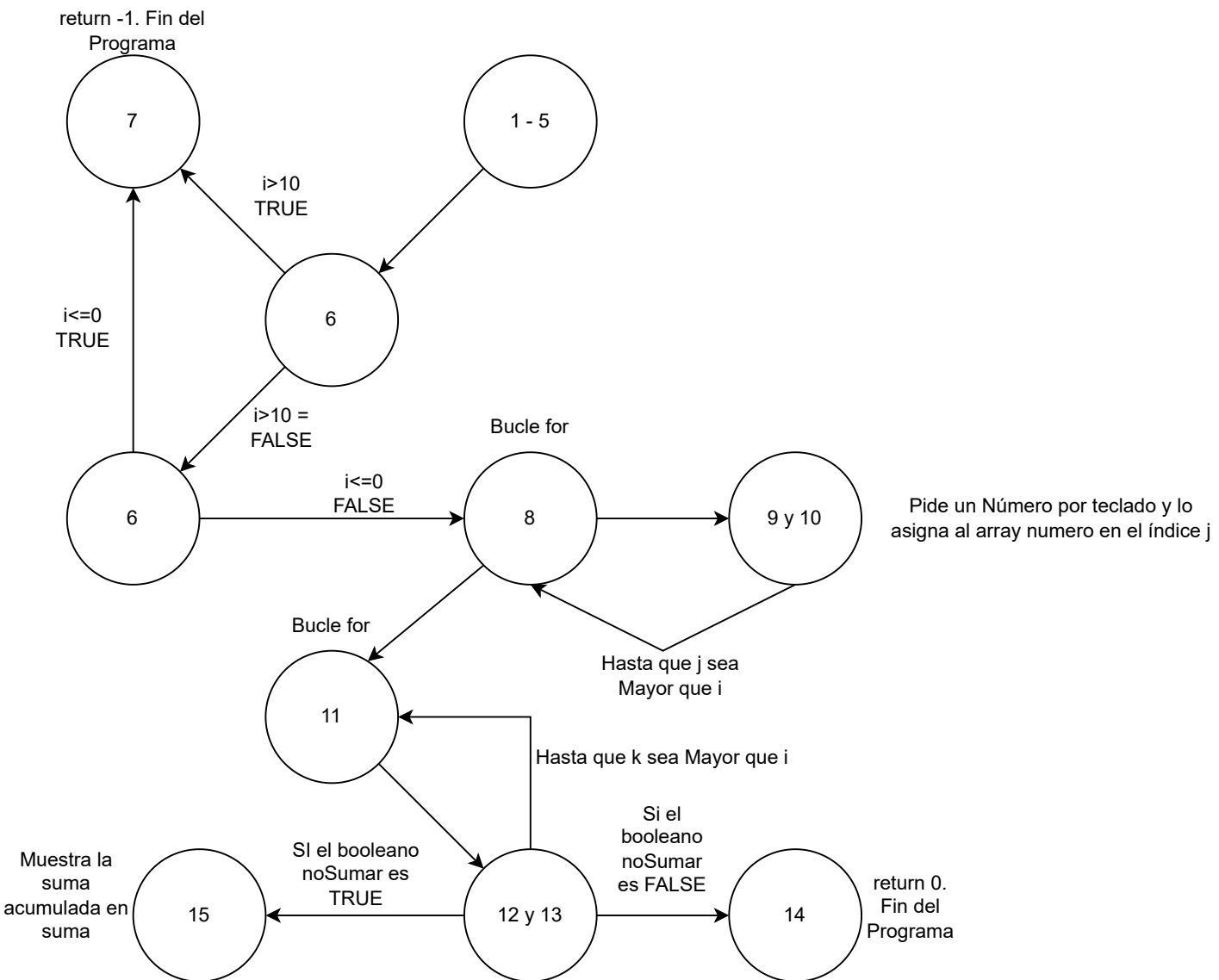
Código de Caja Blanca

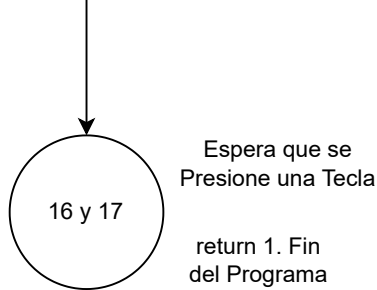
```

public class Examen2Trimestre
{
    public int Sumatorio(boolean noSumar) // Recibe por parametro el booleano noSumar
    {
        int[] numero = new int[10]; /* Un array de como máximo 10 números enteros */
        int suma = 0; /* Un entero que será la suma */
1 - 5      int i; /* Para recorrer los elementos */
            i = Convert.ToInt32(Console.ReadLine()); /* ¿Cuántos números vamos a solicitar*/
        6      if ( (i > 10) || i <= 0){
        7          return -1; /*El número de enteros a recoger es incorrecto*/
        8      }
            for (int j = 0; j <= i; j++) /* Pedimos los datos */
            {
                Console.WriteLine("Introduce el dato numero {0}: ", j + 1);
                numero[j] = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());
            }

        11      for (int k = 0; k <= i; k++) /* Y hallamos la suma repetitiva */
        {
            suma += numero[k];
12 y 13      if (noSumar == false){
        14          return 0; // No quiere mostrar la suma
            }
            Console.WriteLine("Su suma es {0}", suma);
        }
        Console.ReadKey();
        return 1; /* Programa ejecutado correctamente*/
    }
}

```





Complejidad Ciclomática:

Según la formula:

$CC = A - N + 2$: El Grafo tiene 11 Nodos y 13 $\Rightarrow 13 - 11 + 2 = 4$.

La complejidad ciclomática es: 4

Programa sencillo sin mucho riesgo.

El Método o Función recibe como parametro un booleano que se usa para mostrar la suma de todos los números en el array. En los Caminos del 1 al 5 el programa nos pide ingresar la cantidad de número que introduciremos en el array.

Los posibles caminos son:

Camino 1: 1,2,3,4,5,6,6,8,9,10,11,12,13,15,16,17 Retorna 1 fin del programam Camino Deseado.

Camino 2: 1,2,3,4,5,6,7 o 1,2,3,4,5,6,6,7 si i es mayor que 10 o si i es menor o igual a 0, termina el programa devolviendo -1.

Camino 3: 1,2,3,4,5,6,6,8,9,10,1,12,13,14 retorna 0 fin del programa devuelve 0, Sin Mostrar Resultados.

Casos de Prueba:

i de 1 a 10 recibiendo noSumar FALSE o TRUE Camino 2.

$10 < i \leq 0$ Camino 1 recibiendo noSumar TRUE.

$10 < i \leq 0$ Camino 3 recibiendo noSumar FALSE.

$i = 2$: Camino 2 sin importar el valor de noSumar ya que si i está entre 1 y 10 va por ese camino.

$i = 11$ noSumar a TRUE: va por el Camino 1, muestra los resultados de la suma y espera que se presione una tecla para salir del programa.