LOTE DE PRUEBAS

01\_ queSiempreResteIe

Descripción: Se busca que el programa se equivoque y al sumar los retazos utilice el valor de IE proporcionado en la entrada, sin tener en cuenta la subsecuencia

|  |  |
| --- | --- |
| ENTRADA | SALIDA |
| 2989 6  17  130  319  77  11  47 | 3 1338  5  13  4 1 5 |

02\_ queDevuelvaRetazos

Descripción: Se busca el error en el que en vez de devolver la cantidad de costuras, devuelva la cantidad de retazos de la escuela.

|  |  |
| --- | --- |
| ENTRADA | SALIDA |
| 2989 6  17  130  319  77  11  47 | 3 1338  5  13  4 1 5 |

03\_seEquivoqueEnEmpate

Descripción: Se busca que en el caso de empate, devuelva las dos escuelas, en vez de 1

|  |  |
| --- | --- |
| ENTRADA | SALIDA |
| 2989 6  17  130  319  77  11  47 | 3 1338  5  13  4 1 5 |

04\_queDevuelvaCmUsados

Descripción: Se busca que en vez de devolver la cantidad de cm que sobró del carretel, muestre los cm usados

|  |  |
| --- | --- |
| ENTRADA | SALIDA |
| 2989 6  17  130  319  77  11  47 | 3 1338  5  13  4 1 5 |

05\_queNoHayaParSubc

Descripción: Se busca que no haya al menos un par de escuelas con la misma subsecuencia

|  |  |
| --- | --- |
| ENTRADA | SALIDA |
|  |  |

06\_

Descripción:

|  |  |
| --- | --- |
| ENTRADA | SALIDA |
|  |  |