**INVENTORY**

**Escenarios:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **nombre** | **Clase** | **Escenario** |
| SetupScenary1() | InventoryTest | inv = new Inventory(); |
| setupScenary2() | InventoryTest | inv = new Inventory();  c = new Cube("/images/block10","block10"); |

**Diseño de casos de Pruebas:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba : Probar el constructor de la clase Inventory.** | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Inventory | Inventory | setupScenary1 |  | Se genera correctamente el objeto de Inventory. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba: Probar que los métodos getter retornes los valores correctamente.** | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Inventory | getCurrentBlock  getCurrentAmount | setUpScenary1()  setUpScenary2() |  | Retorna verdadero. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba: Probar que el método este generando los bloques de manera aleatoria.** | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Iventory | generateRandomBlockTest | setupScenary1 |  | Retorna verdadero, los atributos del bloque fueron correctamente asignados y son aleatorios. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba: Probar que el metodo añada el cubo correctamente.** | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Iventory | addTest | setupScenary1  setupScenary2 | c | Retorna Verdadero, se ha ingresado el nuevo cubo correctamente. |

**QUICK ACCESS**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **nombre** | **Clase** | **Escenario** |
| SetupScenary1() | QuickAccessTest | qA = new QuickAccess(); |
| SetupScenary2() | QuickAccessTest | qA = new QuickAccess();  c = new Cube("/images/block10","block10"); |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba : Probar el constructor de la clase QuickAccess.** | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| QuickAccess | QuickAccess | setupScenary1 |  | Se genera correctamente el objeto de QuickAccess. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba : Probar que el metodo añana el cubo correctamente.** | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| QuickAccess | add | setupScenary1  setupScenary2 | c, 10 , 5 | Retorna Verdadero, se ha ingresado el nuevo cubo correctamente. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba: Probar que calcula y retorna correctamente el número de imágenes que deben ser utilizadas.** | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| QuickAccess | getNumberOfImages | setupScenary2 | 1  1 | Retorna el valor esperado de numero de imágenes. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba: Probar que el método calcula y retorna correctamente el número de bloques de la última casilla.** | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| QuickAccess | residue | setupScenary2 | 1  1 | Retorna el valor esperado de su de numero de bloques. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba : Probar que el método retorne el PATH esperado para la imagen.** | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| QuickAccess | getPath | setupScenary2 | 1 | Retorna un String con el path esperado. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba: Probar que el método retorna la clave esperada del stack correspondiente.** | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| QuickAccess | getCurrentkey | setupScenary2 | 1 | Retorna un String con la clave esperada. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba: Probar que el no se haya insertado ningún bloque en la casilla del stack.** | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| QuickAccess | isNull | setupScenary2 | 1 | Retorna un verdadero, si stack es diferente de null, sino retorna falso. |

**Cube**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **nombre** | **Clase** | **Escenario** |
| SetupScenary1() | CubeTest | path = “Path”  key = “block1” |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la prueba : Probar que el constructor de la clase junto con todos sus getters y setters funcionan correctamente.** | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| Cube | cube  getPath  setPath  getKey  setKey  getNext  setNext | setupScenary1 |  | Todos los métodos probados aquí funcionan correctamente. |