



Parte 1 – Examen

Entornos de Desarrollo

FORMATO

Guarda el presente documento completado con el formato:

`endes_parte1_examen_Apellido1_Apellido2_Nombre`

Comprime el presente documento junto con la clase `SelectorDeRegalosTest` en un archivo comprimido también con el nombre

`endes_parte1_examen_Apellido1_Apellido2_Nombre`

PARTE 1: PRUEBAS (3P)

Se desea diseñar un programa que asigne un regalo a los participantes de un concurso en función de la edad. Criterios:

- Los premios más caros serán para aquellos participantes que acumulen una puntuación superior a 100 puntos.
- Los regalos serán diferentes según la edad del participante:
 - Niños: menores de 12 años.
 - Regalo para alta puntuación: Juguete de construcción.
 - Regalo para baja puntuación: Libro de cuentos.
 - Jóvenes: Entre 12 y 18 años incluidos.
 - Regalo para alta puntuación: Videojuego.
 - Regalo para baja puntuación: Libro de aventuras.
 - Adultos: Mayores de 18 años.
 - Regalo para alta puntuación: Tarjeta regalo.
 - Regalo para baja puntuación: Libro de misterio.
- Edad mínima: 0.
- Número negativo de puntos aceptado.
- Se asume que no se va a introducir una edad menor a 0, y que todos los participantes van a tener un regalo.

Encuentra el código necesario en:

https://github.com/guillermoroman/endes_dist_parte1_examen

Clases de equivalencia (1p)

Completar la siguiente tabla con las clases de equivalencia:

Criterio	#	Clase válida	#	Clase no válida
regalo caro	1	Puntos > 100	2	Puntos <= 100
regalo barato	3	puntos <= 100	4	puntos > 100
niño	5	Edad < 12	6	Edad >= 12
joven	7	Edad >= 12 & edad <= 18	8	Edad < 12 & Edad > 18
adulto	9	edad > 18	10	edad <= 18

Casos de prueba (1p)

Completa la siguiente tabla de casos de prueba con datos apropiados:

Clases de equivalencia	Entrada	Salida
1, 4, 5, 8, 10	Puntos = 120 Edad = 5	"Juguete de construcción" Edad < 12 & puntos > 100
1, 4, 6, 7, 10	Puntos = 150 Edad = 15	"Videojuego" Edad <=18 & puntos > 100
1, 4, 6, 8, 9	Puntos = 130 Edad = 22	"Tarjeta regalo" Edad > 18 & puntos >100
2, 3, 5, 8, 10	puntos = 99 edad = 0	"Libro de cuentos" Edad < 12 & puntos <= 100
2, 3, 6, 7, 10	puntos = 45 edad = 18	"Libro de aventuras" Edad <= 18 & puntos <= 100
2, 3, 8, 9	puntos = 1 edad = 99	"Libro de misterio" Edad > 18 & puntos <= 100

Pruebas unitarias en JUnit (1p)

Diseña dos test en JUnit:

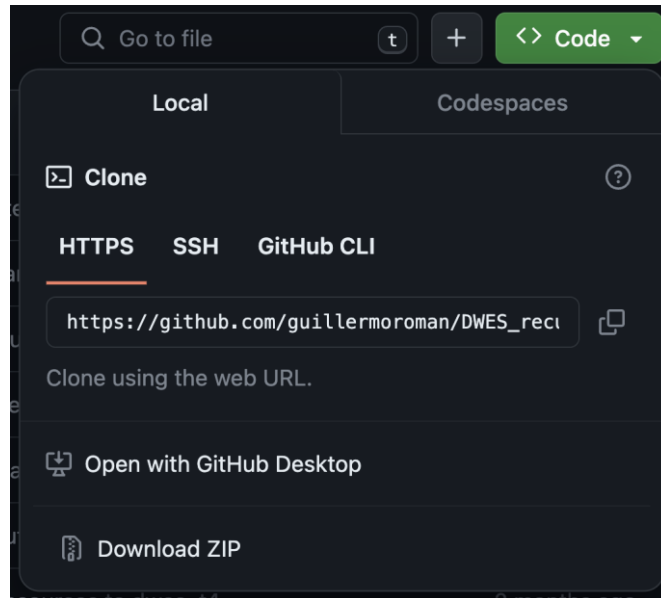
- Test para la primera línea en la tabla de casos de prueba ("Juguete de construcción").
- Test para la quinta línea en la tabla de casos de prueba ("Libro de aventuras").

El código es correcto y los test deberían funcionar; no hay errores que corregir.

PARTE 2: GITHUB (1P)

1. Crea un repositorio en blanco en GitHub.
2. Clona el repositorio a una carpeta en el escritorio del ordenador. (Si estás utilizando un ordenador que no es el tuyo, es buen idea que utilices HTTPS en

lugar de SSH para operar con GitHub, ya que la llave SSH almacenada está asociada a otro alumno. No hace falta que crees una nueva.



3. Copia a dicha carpeta la clase de pruebas que has codificado en java, así como el presente documento editado con las clases de equivalencia y los casos de prueba diseñados.
4. Copia la dirección de tu repositorio y pégala en este documento en el siguiente recuadro:

https://github.com/raquelfdezsantos/Endes_Examen

5. Añade dichos archivos al repositorio y súbelo a GitHub.
6. Comprueba que está subido a github.

Algunos comandos git que pueden resultar de ayuda:

- `git clone`
- `git pull`
- `git push origin main`
- `git add .`
- `git commit -m "First commit"`