

3.C. Caja negra

2. Caso práctico de caja negra.

2.3. Conjetura de errores.

La experiencia en la fase de pruebas indica que existen ciertos valores de entrada que típicamente son generadores de errores, y que en ocasiones, pasan desapercibidos en las técnicas de clases de equivalencia y de valores límite.

La **conjetura de errores** considera esos datos y define nuevos casos de prueba a los que someter a los programas. Se trata de una técnica menos metódica que las anteriores, tiene mucho más que ver con la **intuición y experiencia** del programador.

Una prueba típica en conjetura de errores es probar el valor de entrada 0 para datos numéricos por si pudiera participar como denominador en alguna división durante la ejecución del programa.