

| Diseño de pruebas de integración | | | |
|---|---|----------------|---------------------|
| Autor | | Alexis Bonilla | |
| Nombres del grupo de métodos | save(TsscTopic topic) updateDefaultSprints(long id,long sprints) updateDefaultGroups(long id,long groups) | Clase | TsscTopicServiceImp |
| Descripción | | | |
| Se requiere validar el que los métodos de guardado y edición del servicio topic, funcionen correctamente, guardando nuevos topic y editando el número de grupos y sprints por defectos cuando sea necesario en el repositorio de Topic. | | | |
| Prerrequisitos | | | |
| La entidad tipo Topic que recibe, es diferente de null. La entidad de tipo Topic que recibe, no debe tener ninguna asociación. Cuando se vaya a editar un Topic, este tiene que estar en el repositorio ya guardado. | | | |
| Entrada | Valor esperado | Valor obtenido | |
| Sprints = 0 Grupos = 1 | false | false | |
| Sprints = 0 Grupos = -1 | false | false | |
| Sprints = 0 Grupos = 0 | false | false | |
| Sprints = 1 Grupos = 0 | false | false | |
| Sprints = 1 Grupos = -1 | false | false | |
| Sprints = 1 Grupos = 1 | true | true | |
| Sprints = -1 Grupos = -1 | false | false | |
| Topic de id = 1, Sprints=1,Groups =1, se edita defaultSprints = -1 | true | true | |
| Topic de id = 1,Sprints = 1,Groups=1, se edita defaultSprints = 0 | false | false | |
| Topic de id = 1,Sprints = 1,Groups=1, se edita defaultSprints = 2 | true | true | |
| Topic de id = 1, Groups= 1,Groups=1, se edita defaultGroups = -1 | false | false | |
| Topic de id = 1,Sprints=1, Groups=1 se edita defaultGroups = 0 | false | false | |
| Topic de id = 1, Sprints=1, Groups=1, se edita defaultGroups = 2 | true | true | |
| Nombre del método | save(TsscGame game) | Clase | TsscGameServiceImp |
| Descripción | | | |
| Se requiere validar el que el método guarde y edite un Game que no tenga ninguna asociación, garantizando que la cantidad de sprints y grupos, sea mayor a 0. En caso de recibir un tema, se debe validar que este exista antes de guardarlo. El método recibe una entidad tipo Topic. El método recibe una entidad tipo Game. Esta vez se hacen todas las pruebas en los repositorios y utilizando los servicios requeridos de acceso a los datos. | | | |
| Prerrequisitos | | | |
| La entidad tipo Game que recibe, es diferente de null. | | | |
| Entrada | Valor esperado | Valor obtenido | |
| Sprints = 0 Grupos = 1 | false | false | |
| Sprints = 0 Grupos = -1 | false | false | |
| Sprints = 0 Grupos = 0 | false | false | |
| Sprints = 1 Grupos = 0 | false | false | |
| Sprints = 1 Grupos = -1 | false | false | |
| Sprints = 1 Grupos = 1 | true | true | |
| Sprints = -1 Grupos = -1 | false | false | |
| Sprints = 1, grupos = 1, luego cambian a Sprints = 2, grupos =2 | true | true | |
| Sprints = 1, grupos = -1, luego cambian a Sprints = 0, grupos =1 | false | false | |
| Sprints = 1, grupos = 1, luego cambian a Sprints =1, grupos =0 | false | false | |
| Sprints = 1, grupos = 1, luego cambian a Sprints =0, grupos =0 | false | false | |
| Sprints = 1, grupos = 1, luego cambian a Sprints =-1, grupos =0 | false | false | |
| Sprints = 1, grupos = 1, luego cambian a Sprints =0, grupos =-1 | false | false | |
| Sprints = 1, grupos = 1, luego cambian a Sprints =-1, grupos =-1 | false | false | |
| Sprints = 1, grupos = 1, Topic !=null pero no es un topic existente | false | false | |
| Sprints = 1, grupos = 1, Topic !=null y existente | true | true | |
| Nombre del método | save(TsscStory) | Clase | TsscStoryServiceImp |
| Descripción | | | |
| Se requiere validar el que el método guarde y edite una Story que no tenga ninguna asociación, garantizando que el valor del negocio, el sprint inicial y la prioridad sean mayor a 0. En caso de recibir un Game, se debe validar que este exista antes de guardarlo. El método recibe una entidad tipo Story. Se deben utilizar los repositorios integrados para el acceso de los datos. | | | |
| Prerrequisitos | | | |
| La entidad tipo Story que recibe, es diferente de null. Al igual que sus atributos BusinessValue,InitialSprint y Priority también son distintos de null. La entidad de tipo Story que recibe, no debe tener ninguna asociación.Y en caso de tener una, tiene que ser con Game y esta debe ser distinta de null. | | | |
| Entrada | Valor esperado | Valor obtenido | |
| ValorNegocio = 0 SprintInicial = 1 Prioridad = 0 | false | false | |
| ValorNegocio = 0 SprintInicial = -1 Prioridad = 0 | false | false | |
| ValorNegocio = 0 SprintInicial = 0 Prioridad = 0 | false | false | |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 0 Prioridad = 0 | false | false | |

| | | |
|--|---------------------------|----------------|
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = -1 Prioridad = 0 | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 0 | false | false |
| ValorNegocio = -1 SprintInicial = -1 Prioridad = 0 | false | false |
| ValorNegocio = 0 SprintInicial = 1 Prioridad = 1 | false | false |
| ValorNegocio = 0 SprintInicial = -1 Prioridad = 1 | false | false |
| ValorNegocio = 0 SprintInicial = 0 Prioridad = 1 | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 0 Prioridad = 1 | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = -1 Prioridad = 1 | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1 | true | true |
| ValorNegocio = -1 SprintInicial = -1 Prioridad = 1 | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | true | true |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, Game !=null pero no es un | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, Game !=null y existente | true | true |
| Nombre del método | save2(TsscStory, long id) | Clase |
| TsscGameServiceImp | | |
| Descripción | | |
| Se requiere validar el que el método guarde y edite un Game que no tenga ninguna asociación, garantizando que el valor del negocio, el sprint inicial y la prioridad sean mayor a 0. En caso de recibir un Game, se debe validar que este exista antes de guardarlo. El método recibe una entidad tipo Story. Además de esto, el método debería asociar las historias y cronogramas que se encontraban asociados a un topic al nuevo juego, creando una copia de los mismos. Es decir, las historias y cronogramas originales deben quedar asociados al tema y las copias de ellas al juego. Todo esto, haciendo uso de los repositorios y servicios para el acceso a los datos. | | |
| La entidad tipo Story que recibe, es diferente de null. Al igual que sus atributos BusinessValue, InitialSprint y Priority también son distintos de null. | | |
| Entrada | Valor esperado | Valor obtenido |
| ValorNegocio = 0 SprintInicial = 1 Prioridad = 0 | false | false |
| ValorNegocio = 0 SprintInicial = -1 Prioridad = 0 | false | false |
| ValorNegocio = 0 SprintInicial = 0 Prioridad = 0 | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 0 Prioridad = 0 | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = -1 Prioridad = 0 | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 0 | false | false |
| ValorNegocio = -1 SprintInicial = -1 Prioridad = 0 | false | false |
| ValorNegocio = 0 SprintInicial = 1 Prioridad = 1 | false | false |
| ValorNegocio = 0 SprintInicial = -1 Prioridad = 1 | false | false |
| ValorNegocio = 0 SprintInicial = 0 Prioridad = 1 | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 0 Prioridad = 1 | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = -1 Prioridad = 1 | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1 | true | true |
| ValorNegocio = -1 SprintInicial = -1 Prioridad = 1 | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | true | true |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, luego cambian a ValorNegocio | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, Game !=null pero no es un | false | false |
| ValorNegocio = 1 SprintInicial = 1 Prioridad = 1, Game !=null y existente | true | true |
| Lista de objetos tipo TimeControl | true | true |
| Lista de Oobjetos tipo Story | true | true |
| Listas de objetos: TimeControl y Story | true | true |