

Pruebas en Código



Pruebas unitarias

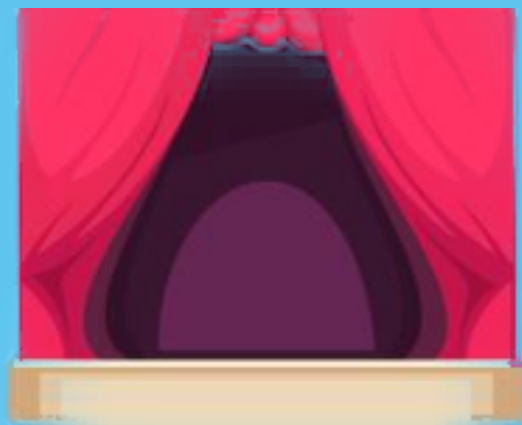
Es un tipo de prueba de software donde se prueban unidades o componentes individuales de un software.

El propósito es validar que cada unidad del código de software funcione como se espera. Una unidad puede ser una función, método, procedimiento, módulo u objeto individual.

Las pruebas unitarias aíslan una sección de código y verifican su corrección. La prueba unitaria es una técnica de prueba White-box que generalmente realiza el desarrollador.

Escenarios de prueba

Es un método en el que se utilizan escenarios reales para probar la aplicación de software en lugar de casos de prueba.



El propósito de las pruebas de escenarios es probar escenarios de extremo a extremo para un problema complejo específico del software. Los escenarios ayudan de una manera más fácil a probar y evaluar problemas complicados de extremo a extremo.



Casos de prueba

Un caso de prueba es un conjunto de acciones ejecutadas para verificar una característica o funcionalidad particular de su aplicación de software. Un caso de prueba contiene pasos de prueba, datos de prueba, condiciones previas, condiciones posteriores desarrolladas para un escenario de prueba específico para verificar cualquier requisito.

El caso de prueba incluye variables o condiciones específicas, mediante las cuales un ingeniero de pruebas puede comparar los resultados esperados y reales para determinar si un producto de software funciona según los requisitos del cliente.

Pruebas en Código

Análisis de Cobertura

Es una medida utilizada en las pruebas de software, una medida cuantitativa indirecta de la calidad de la prueba.



%

Coverage

Mock objects

Son objetos simulados para probar secciones de código que aún no forman parte de una aplicación completa. Los objetos simulados reemplazan las partes faltantes del programa.

