



PRÀCTICA UF2: DOCUMENTACIÓ, TESTING UNITARI I TESTING UI

Donat el projecte WPF que s'inclou a la pràctica, cal desenvolupar les tasques descrites en els següents punts.

1 PRIMERA PART. CLASSES, DOCUMENTACIÓ I TEST UNITARI.

1.1 PROGRAMACIÓ PRÈVIA

Completeu la classe **Empleat** amb les validacions dels atributs.

- NIF correcta (validem lletra ;-)
- Nom i cognoms: mínim 4 caràcters (excloent espais)
- Data d'entrada: ha de ser posterior a avui.

Les validacions es faran des de mètodes estàtics públics, de forma que els puguem cridar des de la UI i des del *setter* de les *properties* i no repliquem codi.

1.2 DOCUMENTACIÓ

Feu la documentació de la classe **Empleat** de forma completa, explicant clarament què fa cada funció i propietat. Genereu l'HTML de documentació amb *DocFx*.

- ☒ Useu Markdown per crear exemples de codi, taules i títols
- ☒ Creeu un parell d'articles a la wiki de documentació.
- ☒ Creeu un diagrama de classes i incorporeu-lo a un article.



1.3 TESTS UNITARI

- ☒ Programeu els testos unitaris per verificar que la classe Empleat funciona perfectament.
- ☒ Cal aconseguir el 100% de cobertura.

2 SEGONA PART: UI I TEST D'UI

2.1 PROGRAMACIÓ UI PRÈVIA

Completeu la funcionalitat de l'aplicació:

- Els botons “+” i “-” permeten assignar/desassignar l'empleat actual a un projecte.
- El botó “-” s'activa només si hi ha un projecte seleccionat al grid de projectes.
- El botó “-” s'activa només si hi ha un projecte seleccionat al combobox d'afegir projecte.
- El botó “Delete” esborra, prèvia confirmació amb un diàleg, l'empleat seleccionat.
- El botó “Cancel” i “Save” no es veuen inicialment (estat “sense canvis”), i només apareixen quan modifiquem qualsevol valor d'un camp de l'empleat actual (estat “amb canvis”).
- Si premem “Cancel” descartem els canvis i tornem a l'estat “sense canvis”
- Si premem “Save” dessem els canvis i tornem a l'estat “sense canvis”
- Activeu les validacions de dades.

Quan un camp es modifica amb un valor erroni, la línia que voreja el control es mostrarà de color vermell i el botó “Save” es desactivarà. Tan bon punt es modifiquin les dades i siguin de nou correctes, es restableix el color i “Save” es torna a activar.

Tots els camps són obligatoris.

2.2 TEST UI

Cal que definiu diferents casos de test UI usant l'eina **FlatUI**:

NOTA IMPORTANT: Unt test inclou una acció a la UI i la validació posterior de que ha tingut el resultat esperat.

- a) Test de selecció d'un empleat. Cal validar que es mostren totes les dades, incloent la llista de projectes.
- b) Test de validacions. Introduir per a cada camp un valor correcte i erroni. Verificar que “Save” es desactiva quan pertoca, i que el border es canvia de color tal i com està previst.
- c) Test dels botons “+” i “-” per afegir i treure projectes. Comprovar que es desactiven quan toca i que compleixen la seva funcionalitat.
- d) Test del botó “esborrar”: Verificar que s'activa quan toca i esborra l'empleat adequadament.
- e) Test del botó “Cancel·lar”: Verificar que s'activa quan toca i esborra l'empleat adequadament.
- f) Test del botó “Desar”: Verificar que s'activa quan toca i esborra l'empleat adequadament.