DP2 2024

Acme Software Factory

Repositorio: <https://github.com/DP2-2024-C1-029/Acme-Software-Factory.git>

Miembro:

* Ismael Gata Dorado (ismgatdor@alum.us.es)

Tutor: José González Enríquez

GRUPO C1.029

27/05/2024

Versión 1.0

Índice

[Historial de versiones 3](#_Toc167731895)

[Introducción 4](#_Toc167731896)

[Contenido 4](#_Toc167731897)

[Conclusión 10](#_Toc167731898)

[Biografía 10](#_Toc167731899)

# Historial de versiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Entrega |
| 27/04/2024 | V1.0 | Inicio del documento | D04 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Introducción

Este documento lo dividiremos en dos capítulos donde el primer capítulo recogerá los casos de pruebas realizados para el testing y como capitulo dos se aportara la información sobre el rendimiento de las pruebas con datos y graficas pertinentes.

# Contenido

Capítulo 1 – Pruebas funcionales

En este capítulo aportare un Excel que contempla todas las pruebas realizadas por entidad y hack. “Escenarios\_testing.xlsx” (ubicado en la misma carpeta D04).



En el tenemos 4 pestañas:

* Proyecto:

Pruebas realizadas sobre las operativas relacionadas al proyecto, aunque se describe en el propio Excel, las pruebas de la P1 a la P22 son aquellas relacionadas con el créate/update de casos negativos mientras que los que van de la P23-P32 son los casos positivos.

Por otro lado, como casos negativos de delete no tenemos mientras que de publicar sí.

Tabla, Excel

Descripción generada automáticamente

* Historias de usuario:

Pruebas realizadas sobre las operativas relacionadas a las historias de usuario, aunque se describe en el propio Excel, las pruebas de la HU1 a la HU20 son aquellas relacionadas con el créate/update de casos negativos mientras que los que van de la HU21-HU30 son los casos positivos.

Por otro lado, tenemos casos negativos y positivos para el delete, mientras que para el publicar no tenemos.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Tabla, Excel

Descripción generada automáticamente

* Relación Proyecto – Historia de usuario:

En este caso no tenemos gran amplitud de pruebas por su limitación, simplemente comentamos que debe hacer cada enlace ya que todas las pruebas son positivas en este caso.

Texto, Tabla

Descripción generada automáticamente

* Hack:

Aquí mantenemos las URL de cada entidad (proyecto, Historias de usuario y la relación de ambas) con los distintos casos de pruebas realizados para cada una, además de añadir los html de los botones para insertarlos manualmente desde la consola del navegador como tres tablas con la información de los id y publicado o no del estado de los datos recién arrancada la base de datos.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

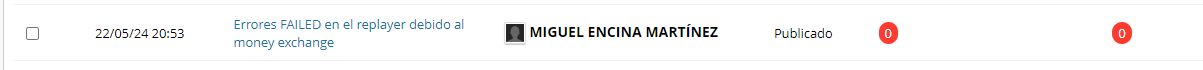
Descripción generada automáticamente

* Detección de errores:

Gracias a la ejecución de las pruebas realizadas antes y durante los test me ha ayudado a identificar desde pequeños a mas graves errores.

A continuación, los describo:

* + corrección de algunas traducciones
  + Se ha corregido gracias a los test que cuando se intentaba hackear un proyecto o una historia de usuario por medio del create, si se inspeccionaba con la consola del navegador y se le asigna en vez de id 0, un id existente, actualizaba el registro existente, por lo que en los servicios de créate antes de guardar le he seteado a 0 el Id, así aseguramos que está creando siempre un registro.
  + He podido comprobar que al tener implementado la internacionalización de la moneda en el show de Project, en una primera vuelta de los test me terminaban dado error una vez ejecutado debido a que los valores de los índices de cambio de las monedas cambian al obtener los datos de la API y es algo que no se tenia contemplado, por lo que con esto y con la ayuda del foro en el siguiente enlace que adjunto, he podido construir una clase de ayuda que según el perfil activo (develop o tester) inyecta una clase que llama a la base de datos, u un otra que Simula los datos.
    - AbstractExchange.java
    - RealExchange.java
    - SimulatedExchange.java
    - ExchangeHelper.java



De esta forma aseguramos que al grabar y lanzar los test siempre usara unos datos mockeados y podremos tener siempre el mismo resultado.

Capítulo 2 – Pruebas de rendimiento

Para realizar el análisis de las pruebas de rendimiento he ejecutado los test y obtenido sus resultados en mi propio PC (PC1) y por otro lado he simulado los datos tal como se comento sumando entre 0 y 10% a los valores obtenidos para simular un segundo PC (PC2) ya que no dispongo de otro.

* Para el PC1 tendríamos las siguientes métricas:
  + Tiempos de respuesta para el PC1 sin índices:

Gráfico, Gráfico de barras, Gráfico en cascada

Descripción generada automáticamente

* + Tiempos de respuesta para el PC1 con índices:

Gráfico, Gráfico de barras, Gráfico en cascada

Descripción generada automáticamente

En este pc podemos observar con los intervalos que la ejecución sin índices y con índices mejora levemente.

Tabla

Descripción generada automáticamente

Además, si tenemos que alpha es 0,05 según nos han dicho en clase y el p-value es 0,234153752 es decir esta en el rango entre alpha y 1 significa que los cambios realizados han sido insignificantes.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Tabla

Descripción generada automáticamente

* Mientras que para el PC2 estas otras:

En este pc podemos observar con los intervalos que la ejecución sin índices y con índices igualmente mejora levemente.

Tabla

Descripción generada automáticamente

\* Los datos de la moda ha sido imposible sacarlos para este caso

Si para este PC volvemos a tener alpha como 0,05 según nos han dicho en clase y el p-value es 0,247678497 es decir está en el rango entre alpha y 1 significa que los cambios realizados también hubieran sido insignificantes.

Tabla

Descripción generada automáticamente

# Conclusión

Como conclusión, ninguno de los PCs muestra una diferencia significativa en el rendimiento (antes y después) a un nivel de variación del 5%. Por lo tanto, las diferencias observadas en las medias no son estadísticamente significativas, lo que sugiere que ninguno de los PCs es concluyentemente más rápido o lento que el otro según los datos proporcionados.

# Biografía

Intencionadamente en blanco