

# Image Opener

## Pruebas Unitarias

---

Las pruebas se iban realizando a medida que se finalizaba un componente. Para verificar que todo corra en orden, a medida que se arrastraba un componente en la aplicación, como un botón por ejemplo, se creaba un método para mostrar un mensaje y verificar que el botón corra ese método.

A medida que el código iba evolucionando se verificaba que cada tipo de objeto nuevo creado (como el Intent o el URI) estén funcionando correctamente. Por ejemplo, para verificar estos dos objetos se creaba un toast y se mostraba como mensaje la ruta del archivo seleccionado.

Cada modificación que se hacía se testeaba tanto en el emulador como en un celular. ¿Por qué? Porque el emulador de android tiene ciertas particularidades que un celular normal no. Por ejemplo, al seleccionar una imagen en el emulador no se mostraba, pero en el teléfono sí. Sin mencionar que por el consumo de recursos suele colapsar y forzar la detención.

## Errores

---

Los errores en su mayoría eran lógicos, no existen capturas de pantalla pero en este documento trataré de describirlos detalladamente.

Un error patético pero que me consumió tiempo fue tratar el Toast como si se tratara de un MessageBox, de manera que lo definía de la siguiente manera esperando que devuelva un mensaje y no lo hacía.

```
Toast toast = Toast.makeText(getApplicationContext(), "Testing...",  
    Toast.LENGTH_LONG);
```

¿La razón por la cual no mostraba el mensaje? Nunca se dio la orden de hacerlo. La orden era **toast.show();**

Otro error durante la codificación fue la definición del método onClick del botón cerrar, este se definía afuera del método onCreate() por lo que nunca tomaba las definiciones que se asignaban dentro de este.

Existieron otros errores que fueron minúsculos pero que también consumieron su tiempo. Sin embargo el error más crítico y del cual la aplicación no se recuperó fue el error de filtrado. Por alguna razón al declarar el intent como setType(image/jpg); seguía tomando todo tipo de imágenes. Luego de buscar en foros de internet (en inglés mayormente) y probar muchas soluciones (el uso de punteros, de búsqueda por archivos en lugar de imágenes, edición del manifiesto y otras más) no se consiguió solucionar el problema, así que se optó por cambiar el nombre de JPGOpener a ImageOpener y a limpiar el código de todas esas soluciones.