



Praktika honen helburua, 2. mailako Software Ingeniaritza irakasgaian garatutako proiektuaren probak garatzea da (estatikoak eta dinamikoak). Ebaluazio jarraituan garatu zen hasierako proiektuaren kidea hurrengo helbidean aurkitu dezakezu: <https://github.com/jononekin/Bets2021>. Proiektua Mock-friendly izateko errefaktORIZATU DA, eta src/test/java karpeta **probaProiektualterazio0.pdf** dokumentua aurkitu dezakezu createQuestion metodoaren diseinuarekin eta proba garatzeko arkitektura desberdinekin (oso garrantzitsua da begiratzea).

Proiektua taldeka edo indibidualki egin daiteke, edozein kasuan, **ikasle bakoitzak metodo baten** diseinu eta inplementazioak garatu beharko ditu (eta proba estatikoak). Garatutako proiektua Github-ean egon beharko da, eta bere analisia kodea sonarcloud-en.

**Aukeratutako metodoek %100 estalpena izan beharko dute** (sonarcloud.io).

Ariketaren helburua akatsak identifikatzea da. Hasierako kidea **ez da zuzendu behar**.

### 1. Egin beharreko lana (ikasle bakoitzak):

- i. Lehendabiziko laborategian proposatu ziren akats estatiko batzuk zuzendu eta dokumentatu sonar.pdf fitxategian (Sonar-eko lehendabiziko laborategia ikusi).
- ii. DataAccess-eko metodo bat aukeratu. Aukeratutako metodoak konplexutasun ziklomatikoa 4 edo gehiago izan behar du.
- iii. **Proba bateragarriak.** DataAccess-en aukeratutako metodoaren **kutxa txuriko** (fluxu diagramen grafoa, konplexutasun ziklomatikoa eta proba taulak) eta **kutxa beltzeko** (baliokidetasun klaseak muga balioekin) proba diseinua garatu. Jarraian diseinatutako probak JUnit erabiliz inplementatu bi klase desberdinetan. Proba klaseen izenak metodoaren izena + "DAW" edo "DAB" siglak gehituz izendatuko dira hurrenez-hurren (Abibidez metodoa "createQuestion bada, proba klaseak CreateQuestionDAW.java eta CreateQuestionDAB.java izango dira). Bukatzeko, exekuzio ondoren metodoan aurkitu dituzun akatsak deskribatu. /src/test/java/ karpeta createQuestion metodoaren proba test adibide batzuk aurkitu dezakezu.
- iv. **Integrazio probak.** Aurreko metodoari deitzen dion FacadeBL-n dagoen metodoaren **kutxa beltzeko** proba diseinua egin (aldaketak ez badaude aurreko metodoaren diseinua berrerabili dezakezu). Proba klaseen izena metodoaren izena + "MockINT" siglak gehituz izendatuko da (Abibidez metodoa "createQuestion bada, proba klasea createQuestionINT.java izango da). Jarraian diseinatutako probak inplementatu DataAccess klasearen Mock objektu bat erabiliz, hau da, DataAccess-en metodoak akatsik eduki ez balu bezala. Bukatzeko, exekuzio ondoren metodoan aurkitu dituzun akatsak deskribatu. /src/test/java/ karpeta createQuestion metodoaren proba test adibide batzuk aurkitu dezakezu.

### 2. Entregatzeko dokumentazioa (PDF dokumentu bat hurrengo informazioarekin)

- a) Taldekideak eta proiektua garatzeko behar izan dituzuen ordu kopurua.
- b) Aukeratutako metodo bakoitzeko:
  - a. Egilea eta Kodea
  - b. **Proba bateragarriak.** DataAccess-en aukeratutako metodoaren **kutxa txuriko** (fluxu diagramen grafoa, konplexutasun ziklomatikoa eta proba taulak) eta **kutxa beltzeko** (baliokidetasun klaseak muga balioekin) proba diseinua. Aurkitutako akatsak. Probaren exekuzio ondoren, zein proba kasu akatsak aurkitu dituzten, eta akatsaren deskribapena (emandako balioa eta espero zen balioa)
  - c. **Integrazio probak.** Aurreko metodoari deitzen dion FacadeBL-n dagoen metodoaren **kutxa beltzeko** proba diseinua. Aurkitutako akatsak. Probaren exekuzio ondoren, zein proba kasu akatsak aurkitu dituzten, eta akatsaren deskribapena (emandako balioa eta espero zen balioa)
- c) Github eta sonarcloud.io proiektuaren esteka.

**3. Balorazioa:** %1,25 (diseinu eta inplementazioa) + %0,25 kode estatikoen analisia. Balorazio berdina taldekide guztientzat.

**Entrega data: Urriak 3**

Estimatutako denbora kide bakoitzeko: 15 ordu.