

P03- Diseño de pruebas de caja negra

Diseño de pruebas de caja negra (*functional testing*)

En esta sesión aplicaremos el método de **diseño** de casos de prueba de caja negra explicado en clase para obtener conjuntos de casos de prueba de unidad (método java). En este caso, realizamos la selección a partir de la especificación de dicha unidad (**conjunto S**). Recuerda que no sólo se trata reproducir los pasos de los métodos de forma mecánica, sino que, además, debes saber qué es lo que estás haciendo en cada momento, para así asimilar los conceptos explicados.

Es importante tener presente el objetivo particular del método de diseño usado (**particiones equivalentes**), y que cualquier método de diseño nos proporciona una forma sistemática de obtener un conjunto de casos de prueba eficiente y efectivo. Obviamente, esa "sistematicidad" tiene que "verse" claramente en la resolución del ejercicio, por lo que tendrás que dejar MUY CLAROS todos y cada uno de los pasos que vas siguiendo y seguir las normas explicadas en clase sobre cómo indicar las entradas, salidas, particiones,

Insistimos de nuevo en que el trabajo de prácticas tiene que servir para entender y asimilar los conceptos de la clase de teoría, y no al revés.

En esta sesión no utilizaremos ningún software específico.

Bitbucket

El trabajo de esta sesión también debes subirlo a *Bitbucket*. Todo el trabajo de esta práctica deberá estar en el directorio **P03-CajaNegra**, dentro de tu espacio de trabajo, es decir, dentro de tu carpeta: ppss-2023-Gx-apellido1-apellido2. Puedes subir los ficheros en formato png, jpg, texto, o con extensión .md.

Cada uno de los ejercicios puede estar contenido en un único fichero o en varios. Los nombres de los ficheros se indican en cada uno de los ejercicios.

Ejercicios

A continuación proporcionamos la especificación de las unidades a probar (hemos definido una unidad como un método java). Se trata de **diseñar los casos de prueba** a partir de las especificaciones utilizando el método de diseño de **particiones equivalentes**. Recuerda indicar CLARAMENTE:

- cada entrada y salida: identifícalas con letras mayúsculas, p.ej. Entrada 1 (A)
- las agrupaciones o no de las entradas (p.ej. Entrada 2 (B): fecha+nombre+listaFacturas). Debes dejar claro qué entradas estás agrupando.
- las particiones válidas y no válidas (convenientemente etiquetadas) de cada una de las entradas/salidas y/o agrupaciones. Tienes que identificar todas las particiones, p.ej. A1, A2, A3, NA1, NA2
- las combinaciones de particiones asociadas a cada caso de prueba, y
- los valores concretos para las entradas y salidas en la tabla de casos de prueba.

Recuerda que tienes que indicar las asunciones sobre los datos de entrada de la tabla en el caso de que sea necesario, y que la tabla siempre tiene que tener valores concretos.



Tienes que concretar TODAS las entradas y salidas esperadas de la tabla porque, independientemente de quién vaya a automatizar la ejecución de los casos de prueba, los drivers asociados a todos ellos tienen que ejercitar los MISMOS comportamientos que has seleccionado en dicha tabla..

⇒ Ejercicio 1: especificación *importe_alquiler_coche()*

Crea la subcarpeta "**importe_alquiler**", en la que guardarás tu solución para este ejercicio.

Puedes crear uno o varios ficheros. En el caso de que la solución esté dividida en varios ficheros, todos ellos tendrán como nombre "**alquiler-< sufijo>.< extension>**", siendo **< sufijo>** la indicación del paso o pasos seguidos: por ejemplo alquiler-paso1.jpg, alquiler-pasos2-3.jpg,... o simplemente "**alquiler.< extension>**" si todo el ejercicio está resuelto en un fichero. **< extension>** denota el tipo de fichero: jpg, png, ...

En una aplicación de un negocio de alquiler de coches necesitamos una unidad denominada **importe_alquiler_coche()**. Dicha unidad calcula el importe del alquiler de un determinado tipo de coche durante un cierto número de días, a partir de una fecha concreta, y devuelve el importe de dicho alquiler. Si no es posible realizar los cálculos devuelve una excepción de tipo *ReservaException*. El prototipo del método es el siguiente:

```
public float importe_alquiler_coche (TipoCoche tipo, LocalDate fecha_inicio,
                                     int num_dias) throws ReservaException
```

TipoCoche es un tipo enumerado cuyos posibles valores son: (TURISMO, DEPORTIVO). Asumimos que la fecha de inicio ha sido válida en otra unidad. Nos indican que si la fecha de inicio proporcionada no es posterior a la actual, entonces se lanzará la excepción *ReservaException* con el mensaje "Fecha no correcta". Si el tipo de coche no está disponible durante los días requeridos, o se intenta hacer una reserva de más de 30 días, entonces se lanzará la excepción *ReservaException* con el mensaje "Reserva no posible".

El precio de la reserva por día depende del número de días reservados, según la siguiente tabla:

1 día	100 euros
2 días o más	50 euros/día

Diseña los casos de prueba teniendo en cuenta la especificación anterior utilizando el método de particiones equivalentes.

⇒ Ejercicio 2: especificación *generaEventos()*

Crea la subcarpeta "**generaEventos**", en la que guardarás tu solución para este ejercicio.

Igual que antes, puedes crear uno o varios ficheros. En el caso de que la solución esté dividida en varios ficheros, todos ellos tendrán como nombre "**generaEventos-< sufijo>.< extension>**".

En una aplicación de matriculación de una universidad, queremos implementar una unidad denominada **generaEventos()**, que devuelve una lista de eventos de calendario para todas las sesiones de clase de una asignatura, (asumiremos 1 única clase por semana), o bien una excepción de tipo *ParseException*, de acuerdo con las siguientes reglas sobre las asignaturas:

- **R1.** Asumimos que ni el nombre de la asignatura ni ninguno de los objetos que representan la fecha (tipo *LocalDate*) serán null (y además la fecha será una fecha válida).
- **R2.** Si la hora de inicio tiene un formato o valores incorrectos, o el día de la semana no es uno de los valores válidos, se devolverá una instancia de *ParseException*.
- **R3.** La fecha de inicio especificada puede ser posterior a la de fin. En tal caso se devolverá una lista de eventos vacía. También se devolverá una lista de eventos vacía si el día de la semana no está incluido en el rango de fechas del curso académico (por ejemplo, si la fecha de inicio de curso fuese miércoles (22/02/23) y la fecha de fin el viernes (24/02/23), y el día de la semana en la que se imparte la asignatura fuese los martes, la salida será una lista vacía).
- **R4.** Si la hora de inicio de la clase es null, se considerará un evento de todo el día y la duración será -1 (la hora de inicio del evento también será null). En caso contrario, la duración contendrá un valor de 120 minutos.

El prototipo del método a probar será el siguiente:

```
List<EventoCalendario> generaEventos(HorarioAsignatura horario) throws ParseException;
```

Los tipos *HorarioAsignatura* y *EventoCalendario* se definen como:

```
public class HorarioAsignatura {
    String asignatura;
    LocalDate fechaInicioCurso;
    LocalDate fechaFinCurso;
    String horaInicioClase; // Formato "hh:mm"
    int diaSemana; // Valores válidos:
                  // 1(lunes),2,3,4,5,6(sábado)
}
```

```
public class EventoCalendario {
    String nombreAsig;
    LocalDate fechaDeSesion;
    String horaInicio;
    int duracion;
}
```

Diseña los casos de prueba teniendo en cuenta la especificación anterior utilizando el método de particiones equivalentes.

⇒ Ejercicio 3: especificación *enviarMensaje()*

Crea la subcarpeta "**enviarMensaje**", en la que guardarás tu solución para este ejercicio.

Puedes crear uno o varios ficheros. En el caso de que la solución esté dividida en varios ficheros, todos ellos tendrán como nombre "**enviarMensaje-< sufijo>.<extension>**".

En una aplicación de Juegos a través de internet, tenemos una clase Proxy que se encarga de la comunicación de los juegos entre los clientes y un servidor. Queremos probar el método **Proxy.enviaMensaje()**, cuyo prototipo es el siguiente:

```
void enviaMensaje(Mensaje msg, int idJuego, String urlServidor)
                                throws MensajeException,
                                JuegoInvalidoException;
```

El tipo **Mensaje** tiene 3 campos: **tipo**, **destinatario** y **datos**.

El **tipo** puede ser TipoMensaje.DATOS, TipoMensaje.BROADCAST o TipoMensaje.INFO.

Tanto en los mensajes de tipo DATOS como de tipo BROADCAST es obligatorio proporcionar en el campo **datos** un array de bytes diferente de null, con los datos que se le vayan a enviar a uno de los jugadores en el primer caso, o a todos ellos en el segundo. De no ser así se produciría una excepción de tipo **MensajeException**.

De la misma forma, en el caso del tipo DATOS será obligatorio indicar el **destinatario** del mensaje (que es una cadena con el identificador del jugador al que va dirigido), y si no se hace, o el jugador indicado no se encuentra dentro de la partida, también se lanzará un **MensajeException**.

El tipo INFO sólo comunica con el servidor para comprobar el estado del juego (si el juego no está activo en el servidor, se devolverá la excepción de tipo **JuegoInvalidoException**).

El método no envía el mensaje si se produce alguna excepción, o si el tipo de mensaje no es INFO y el juego no está activo. Enviará el mensaje en cualquier otro caso, devolviendo el valor true.

Diseña los casos de prueba para la especificación anterior utilizando el método de particiones equivalentes.

NOTA: Observa que este método envía el mensaje al servidor (en determinados casos). Por lo tanto, "Envía mensaje" es una salida de nuestra SUT. Pero NO es una salida "directa" y (de momento) no sabríamos implementar los tests que automatizan la tabla de diseño obtenida (ya que no todavía no sabemos cómo comprobar que efectivamente el mensaje se ha enviado). Lo veremos más adelante.

Resumen



¿Qué **conceptos** y **cuestiones** me deben quedar CLAROS después de hacer la práctica?



MÉTODOS DE DISEÑO DE CAJA NEGRA

- Permiten seleccionar de forma SISTEMÁTICA un subconjunto de comportamientos a probar a partir de la especificación. Se aplican en cualquier nivel de pruebas (unitarias, integración, sistema, aceptación).
- El conjunto de casos de prueba obtenidos será eficiente y efectivo (exactamente igual que si aplicamos métodos de diseño de caja blanca, de hecho, la estructura de la tabla obtenida será idéntica).
- Pueden aplicarse sin necesidad de implementar el código (podemos obtener la tabla de casos de prueba mucho antes de implementar, aunque no podremos detectar defectos sin ejecutar el código de la unidad a probar).
- No pueden detectar comportamientos implementados pero no especificados.

MÉTODO DE PARTICIONES EQUIVALENTES

- Necesitamos identificar previamente todas las entradas y salidas de la unidad a probar para poder aplicar correctamente el método. Es imprescindible tener claras las entradas y salidas de la unidad a probar (en este método y en cualquier otro, sea de caja blanca o caja negra), ya que de ello dependerá la estructura de la tabla de casos de prueba obtenida.
- Cada entrada y salida de la unidad a probar se particiona en clases de equivalencia (todos los valores de una partición de entrada tendrán su imagen en la misma partición de salida). Las particiones pueden realizarse sobre cada entrada por separado, o sobre agrupaciones de las entradas, (si la validez de una partición de entrada, depende de otra/s entradas, entonces hay que agruparlas y particionar todas ellas a la vez). Cada partición (tanto de entrada como de salida, agrupadas o no) se etiqueta como válida o inválida. Todas las particiones deben ser disjuntas.
- El objetivo es proporcionar el número mínimo de casos de prueba que garanticen que estamos probando todas y cada una de las particiones, y que todas las particiones inválidas se prueban de una en una en cada caso de prueba (sólo puede haber una partición de entrada inválida en cada caso de prueba). Para ello es importante seguir un orden a la hora de combinar las particiones: primero las válidas, y después las inválidas de una en una.
- Cada caso de prueba será un comportamiento especificado. Puede ocurrir que la especificación sea incompleta, de forma que al hacer las particiones, no podamos determinar el resultado esperado. En ese caso debemos poner un "interrogante" como resultado esperado. El tester NO debe completar/cambiar la especificación.