# Tarea para DI08.

Detalles de la tarea de esta unidad.

#### Enunciado.

En BK han recibido algunas quejas de clientes sobre defectos en su software.

Ada está muy enfadada porque no se han seguido los protocolos de pruebas que la empresa tiene estandarizados. Por eso, en el nuevo proyecto que se va a desarrollar, tendrás que plantear la estrategia que asegure que los errores van a ser los mínimos posibles. Sabiendo que:

- Se trata de una aplicación desarrollada en Java
- Se van a realizar todas las pruebas vistas en la unidad.
- En principio, sólo se hará una versión por cada prueba.

Para desarrollar esta actividad necesitarás tener instalado NetBeans y JUnit. Durante el desarrollo del módulo, hemos estado trabajando con la versión 8.2 de NetBeans, el cuál ya trae incorporado Junit. En el caso de utilizar otra versión, asegúrate de tener instalado Junit en NetBeans.

- 1. Más abajo puedes descargar el Proyecto Java, ábrelo con NetBeans. Observa los métodos definidos en la clase Calculando.java. Vamos a probar cada método de la clase con JUnit. Para ello, deberás de seleccionar la clase y en el menú Herramientas deberás de seleccionar la opción Create /update Tests. Nos aparecerá una ventana donde consta la clase a la que se le van a realizar las pruebas y la ubicación de las mismas. Seleccionaremos como Framework Junit y veremos que el código de la aplicación importa automáticamente el framework Junit. Como solución a este apartado deberás de aportar el código de la clase generado. (Calificación 1 punto)
- 2. Selecciona la nueva clase de pruebas que has generado. Ejecútala. Realiza una captura de la ventana Test results como solución a este aparado. (Calificación 1 punto)
- 3. Accede al código de la clase de pruebas y elimina las líneas:
  - // TODO review the generated test code and remove the default call to fail. fail("The test case is a prototype.");

que aparece al final de cada método. Como solución a este apartado deberás de entregar el código de la clase generado. (Calificación 1 punto)

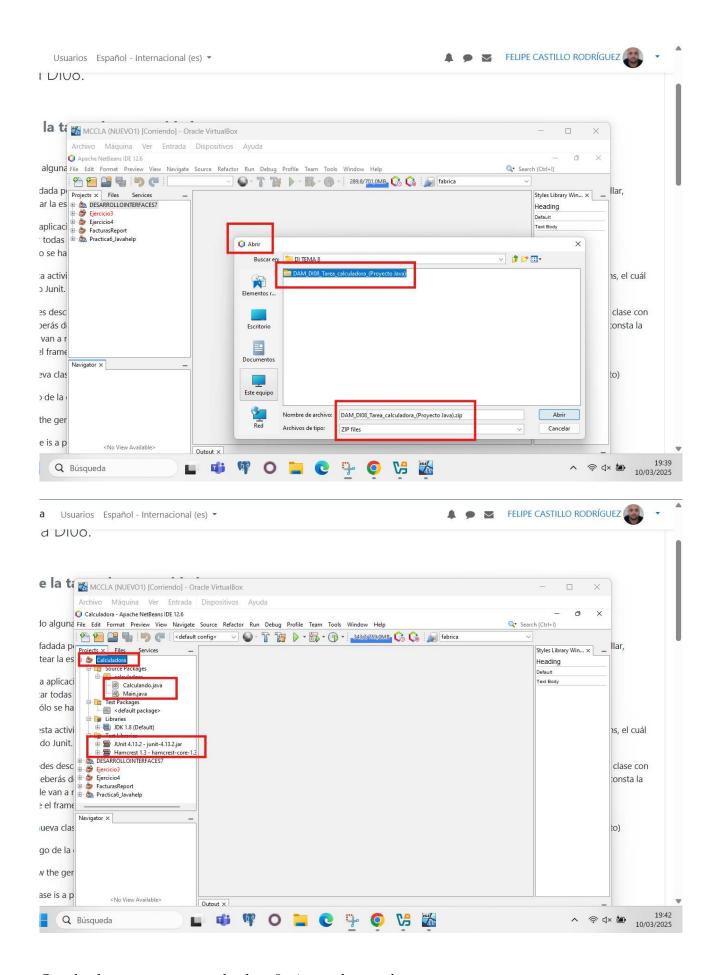
- 4-. Selecciona la clase de prueba y ejecútala de nuevo. Debes de corregir todos los errores asignándole valores a las variables. Al final, debes de conseguir que la ejecución de la prueba sea satisfactoria. Como solución a este apartado deberás de aportar el código de la clase de prueba una vez que ha sido modificado para conseguir que las pruebas fueran satisfactorias. (Calificación 1 punto)
- 5-. Implementa la planificación de las pruebas de integración, sistema y regresión.(Calificación 2 puntos)
- 6-. Planifica las restantes pruebas, estableciendo qué parámetros se van a analizar. (Calificación 2 puntos)
- 7-. Supuestas exitosas las pruebas, documenta el resultado (Calificación 2 puntos).

## A TENER EN CUENTA:

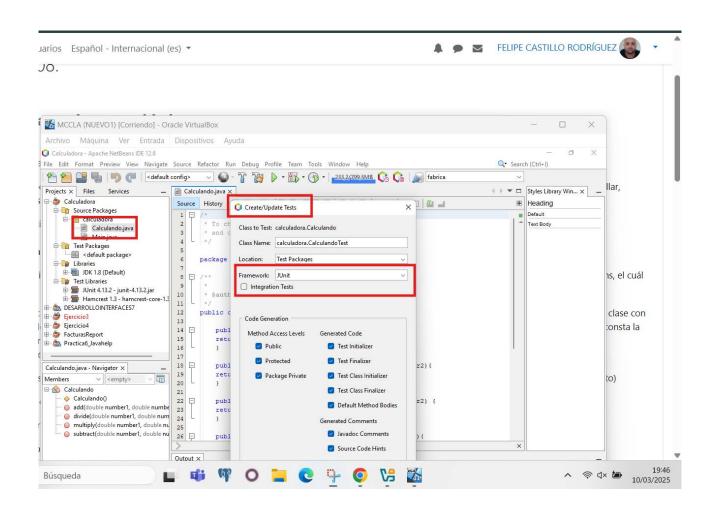
Una practica mas guiada que las anteriores, imprescindible hacer pruebas en cualquier aplicación.

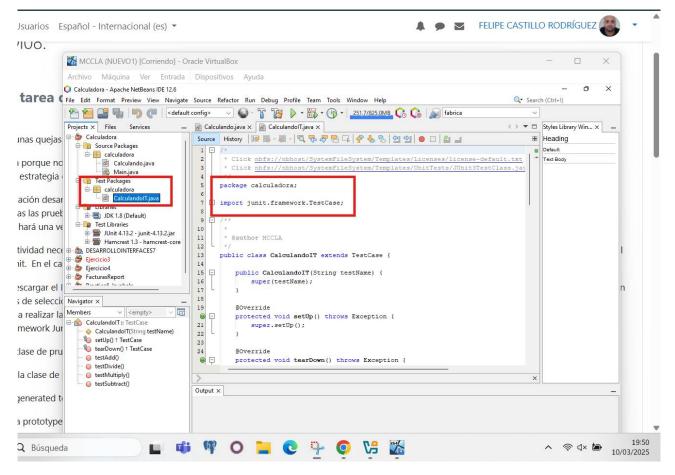
## PRACTICA:

Comenzamos con la importación del proyecto sobre el que se realizaran las diversas pruebas y test.

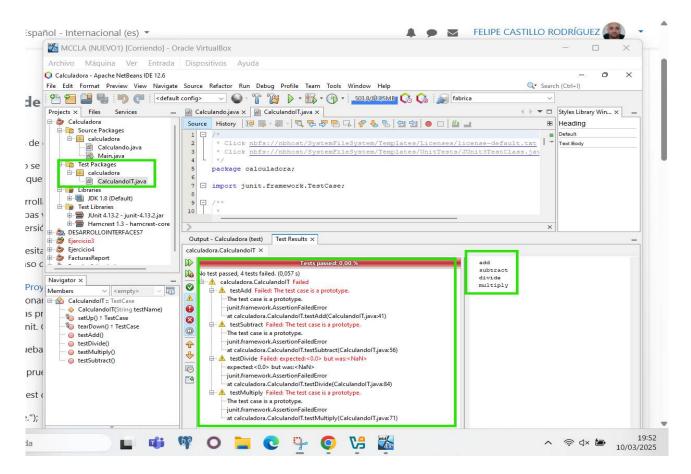


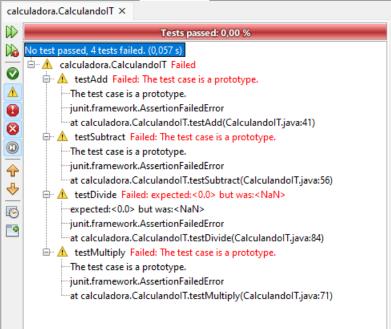
Creado el proyecto creamos la clase Junit para las pruebas



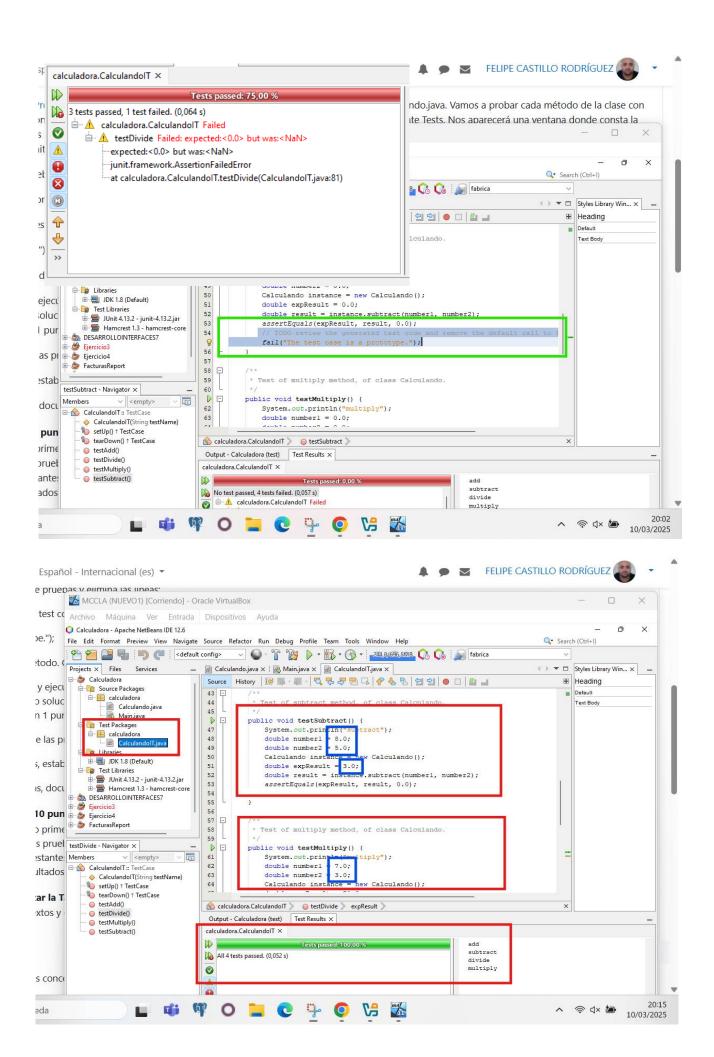


## Generado el Junit pasamos el test





Todos estos errores deberán ir desapareciendo con los pasos seguidos en la practica. Primer paso borrar instrucciones erróneas y segundo paso asignando valores a las variables, en la imagen de debajo marcadas las lineas que se van a borrar de cada método y adherido el resultado del test, el fallo que se ve es porque al no tener aún asignados valores la división por cero produce un error en su metodo.

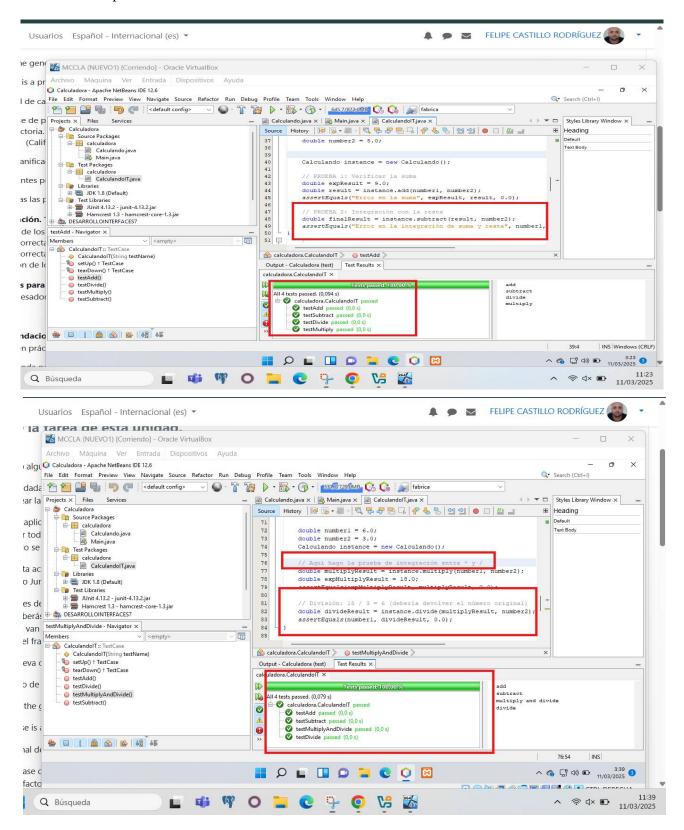


Asignando finalmente los valores a las variables los resultados revelan que todo funciona, desde aquí comenzamos con las diferentes pruebas ( En las próximas imágenes ):

**Integración**: pruebas de integración con add() + subtract() y multiply() + divide()

**Ascendente :** Se probaron métodos individuales primero y ahora probamos en conjunto. **Descendente:** Se verificará que los resultados de una operación pueden usarse en otra

**Regresión:** Con estos cambios también nos vamos a asegurar de que los cambios no rompen funcionalidad previa.

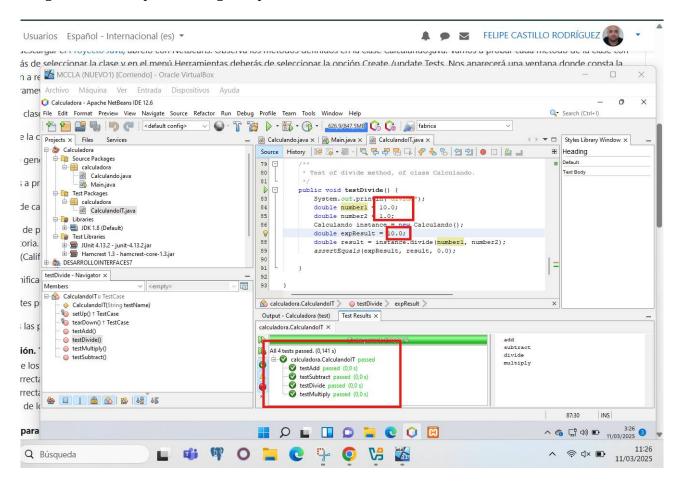


Las pruebas de **Sistema** y **Configuración :** probar con diferentes entornos/configuraciones y verificar si funciona correctamente en distintas versiones de Java/NetBeans las doy por resueltas por venir el ejercicio de otro entorno con otro SO anterior y otra configuración de entorno y características.

Las pruebas **Funcionales** también han sido realizadas, ya validamos que los métodos cumplen con los requisitos de la clase.

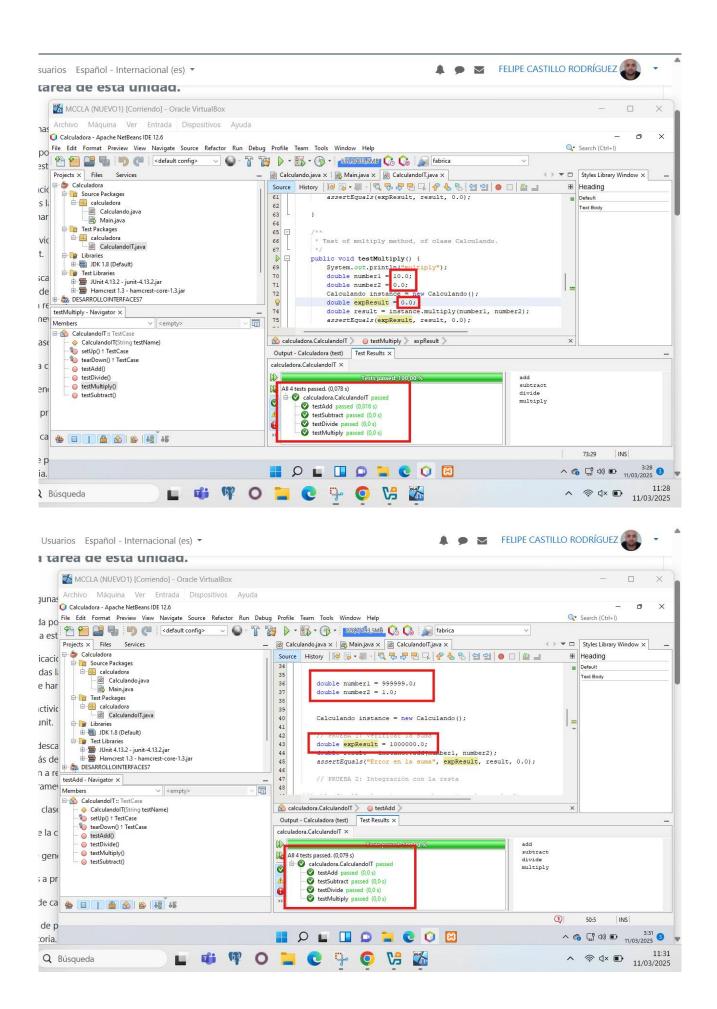
Por tanto vamos a centrarnos en las que nos faltan:

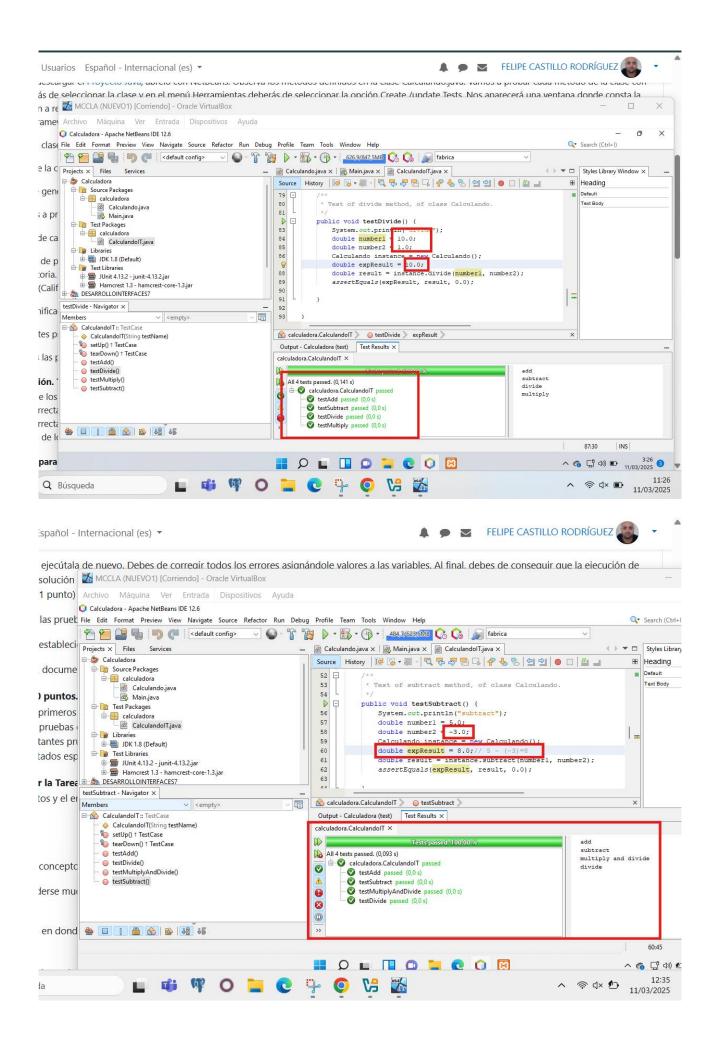
**Pruebas de capacidad y rendimiento :** pruebas con valores grandes o muchas, en las siguientes imágenes veremos por tanto algunas pruebas con valores limite.



Intentaremos probar cada una de las 4 operaciones con valores limite a ver como responden , dejamos un caso particular de la división para otro momento.

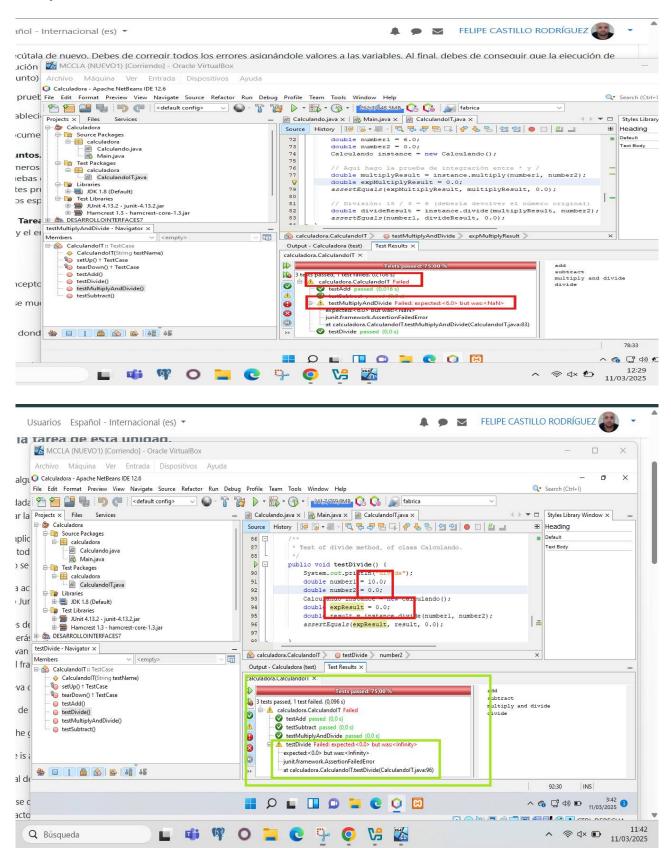
A continuación multiplicación por cero, suma de valor muy alto con uno pequeño, división por uno o sustracción de un numero negativo.





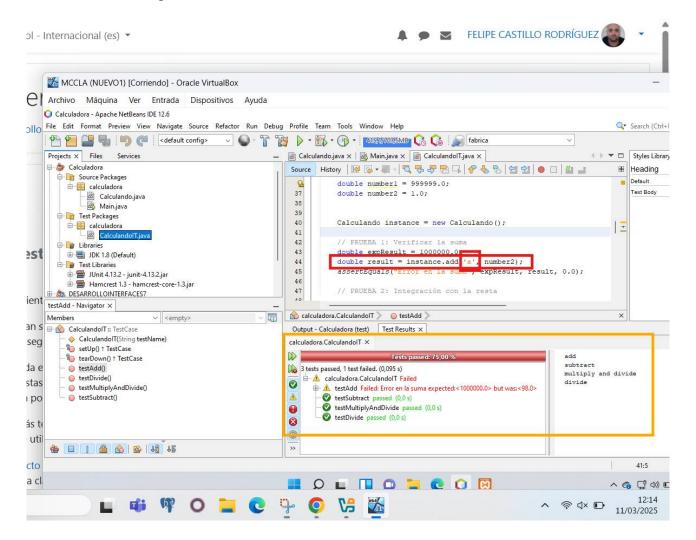
Visto el apartado anterior finalizamos con las siguientes pruebas a realizar :

**Recuperación:** prueba de manejo de errores, como **división por cero**, vemos que no existe el manejo de errores en nuestros métodos.



Por ultimo veremos si nos deja meter caracteres en nuestros métodos en lugar de números para una segunda demostración de que no hay manejo de errores y al mismo tiempo una :

**Prueba de seguridad :** ¿Cómo maneja el código entradas inesperadas o valores extremos? En este caso es un valor inesperado.



#### Conclusión:

Concluidas las pruebas podemos decir que estamos ante un código adaptable y ligero con operaciones sencillas y eficaces, pero con algunos aspectos destacables, no existe la captura de errores y no existe la validación de los datos introducidos, ambos aspectos muy deseables para el código.

Una vez mas una practica muy útil, muchas gracias por su tiempo durante todo este curso para corregir estos trabajos, es genial poder aprender.