

SERVICIO DE GESTIÓN DE IMÁGENES PUBLICITARIAS EN BASE A UN SISTEMA DE SUBASTA

PSCD – TP6

AUTORES:

EDUARDO ALONSO MONGE (728502)

PABLO NOEL CARRERAS AGUERRI (718743)

MIGUEL BENTUÉ BLANCO (719378)

El proceso de pruebas no se ha iniciado hasta el punto en el que se habían preparado un cliente y un servidor con un código completo y testeable. De esta manera el proceso consistía en una serie de procesos de ensayo y error donde se inicializan el servidor y un número de clientes y se procede a un intercambio de mensajes.

1. Establecer conexión, envío y recepción de mensajes entre cliente/servidor

Se asocia mediante la IP y puertos establecidos. Se comprueba que desde Hendrix se establece la conexión correctamente, desde varios equipos para comprobar el sistema distribuido. El cierre de la conexión también se ejecuta de manera correcta y sin fallos, por lo que se manejan de manera correcta el uso de sockets. En cuanto al envío y recepción de datos, se prueban todos los casos en los que se envían información, y su correcta recepción por el otro extremo de la comunicación.

2. Codificación/decodificación de mensajes entre cliente/servidor

Corrección de la comunicación entre el cliente y el servidor, lo que implica un buen envío de los mensajes y su decodificación del formato "Mensaje#Mensaje" a una tupla dentro del cliente, la cual es analizada y mostrada.

3. Subasta con 1 cliente manual

Testeo de la corrección de errores al tratar de enviar un mensaje no válido, y de los accesos al monitor, lo cual implica corrección de bloqueos y sus respectivos despertares.

4. Subasta con 1 cliente automático

Comprobar el funcionamiento de los robots viendo como realizan pujas automáticamente y comprobando que no se quedan colgados.

5. Subasta con 2 clientes manuales

Probar a superar las pujas entre ambos clientes viendo como se bloquean al realizar una puja ganadora hasta que es superada y despierta.

6. Subasta con 3 clientes automáticos y cliente manual

Comprobar el correcto funcionamiento de los scripts y que el sistema funciona con más de 2 clientes, haciendo que el manual pase de alguna puja para comprobar que queda bloqueado hasta el inicio de una nueva.

7. Comprobación de mensajes históricos del sistema y terminación ordenada.

Introducir órdenes al sistema por stdin y comprobar que muestra los datos correctamente y finaliza el servicio tras esperar a que acaben las subastas y todas las imágenes hayan sido mostradas en las vallas.

8. Testear el sistema en un entorno distribuido

Lanzar el servidor en una máquina y los clientes en distintas máquinas cada uno.