

Group E2.06

Repositorio: <https://github.com/Hesusu-ikie/Acme-One>

Miembros del equipo:

- Jesús Páez Páez: jespaepae@alum.us.es
- Juan Antonio Ortiz Guerra: juaortgue@alum.us.es
- Pablo Ramos Berciano: pabramber@alum.us.es
- Nuria Gómez Arias: nurgomari@alum.us.es
- Raúl Gallardo Roco: raugalroc@alum.us.es
- Borja Piñero Calera: borpincal@alum.us.es

Índice

| | |
|--------------------|----------|
| Group E2.06 | 1 |
| Índice | 2 |
| Resumen Ejecutivo | 3 |
| Tabla de Revisión | 3 |
| Introducción | 3 |
| Contenidos | 3 |
| Conclusiones | 4 |
| Bibliografía | 4 |

Resumen Ejecutivo

En nuestro grupo E2.06 tenemos conocimientos sobre este tipo de proyectos debido a asignaturas como Diseño y Pruebas I e Introducción a la ingeniería del Software y Sistemas de la Información 1 y 2. Gracias a ello podemos desarrollar sistemas con características parecidas a las que se requieren para este proyecto.

Nuestra intención es completar todas las características de cada Sprint para intentar obtener la máxima calificación posible en la asignatura.

Tabla de Revisión

| Versión | Fecha | Descripción |
|---------|------------|---|
| 1.0 | 23/02/2022 | Creación del documento |
| 1.1 | 26/02/2022 | Añadido el Resumen Ejecutivo |
| 1.2 | 28/02/2022 | Añadidas la Introducción, el Contenido y las Conclusiones |

Introducción

En este reporte se tratarán los conocimientos que posee el grupo sobre las pruebas de un WIS.

Este documento está formado por una serie de párrafos en los que se muestran lo aprendido por parte del grupo sobre cómo probar un WIS, seguido de un apartado de conclusiones sobre dichos conocimientos.

Contenidos

Los conocimientos que el grupo tiene sobre las pruebas de un WIS son los adquiridos en la asignatura de DP1 (Diseño y Pruebas I).

Conocemos parte del vocabulario relacionado con las pruebas, entre ellos un SUT es un sujeto bajo pruebas, así como la diferencia entre un “bug” (un error en el código) y un fallo (la manifestación de dicho error). También entendemos el concepto de depuración, que consiste en encontrar errores en el código para poder corregirlos.

Además, conocemos los distintos tipos de pruebas que existen; estas son, de menor a mayor granularidad, pruebas unitarias, de integración, end-to-end y de aceptación, aunque en la asignatura de Diseño y Pruebas I nos centramos en las pruebas unitarias. Estas son pruebas que se ejecutan de una forma bastante rápida, y en las que el sujeto bajo prueba,

al ser java el lenguaje de programación usado, se correspondía con los métodos de las clases.

En cuanto a la estructura de las pruebas, podemos dividir las en tres secciones:

- Arrange: Organizamos el código para preparar la prueba, inicializando variables e instanciando los objetos necesarios.
- Act: Ejecutamos el método que queremos probar.
- Assert: Nos aseguramos que el método realiza las operaciones que se esperan.

Con respecto a la cobertura de las pruebas, sabemos que para alcanzar una alta cobertura del código debemos asegurarnos de que todas las secuencias se deben ejecutar al menos una vez; por tanto, las pruebas deben ejecutar por lo menos una vez cada rama de las sentencias condicionales, así como realizar las iteraciones de los bucles cero, una y varias veces.

Finalmente el grupo conoce, gracias a la asignatura de Diseño y Pruebas I, algunas buenas prácticas sobre la producción de pruebas de un WIS, como por ejemplo la parametrización de las pruebas unitarias o mantener el código de las pruebas más legible y claro para que dicho código sea más simple y sencillo de mantener.

Conclusiones

Gracias a la asignatura de Diseño y Pruebas I el equipo tiene los conocimientos necesarios para elaborar pruebas para un WIS, puesto que ya realizamos un proyecto bastante similar al que se trabajará en esta asignatura y, por consiguiente, nos podremos adaptar más rápidamente a dicho proyecto.

Bibliografía

Intencionalmente en blanco.