

DP2 2021-2022

Testing a WIS Report

Proyecto Acme Toolkits

Enlace proyecto: <https://github.com/TomasCB24/Acme-Toolkits.git>

Miembros:

- Tomás Camero Borrego | tomcambor@alum.us.es
- Ezequiel González Macho | ezegonmac@alum.us.es
- Ismael Pérez Ortiz | ismperort@alum.us.es
- Pablo Rivera Jiménez | pabrivjim@alum.us.es
- Miguel Romero Arjona | migromarj@alum.us.es
- Juan Salado Jurado | juasaljur@alum.us.es

Tutor: José González Enríquez

GRUPO E7.03

Versión 1.0

02/03/2022

Tabla de contenido

Resumen ejecutivo.....	2
Historial de versiones.....	2
Introducción.....	3
Contenido.....	3
Conclusión.....	3
Bibliografía	3

Resumen ejecutivo

A lo largo de nuestra formación en el grado de Ingeniería Informática del Software, nuestro equipo ha ido adquiriendo ciertos conocimientos sobre el *testing* de los sistemas software, aunque muy de forma superficial en la mayoría de asignaturas y un poco más profundizado en la asignatura de Diseño y Pruebas I.

Aunque aún nos queda mucho camino que recorrer en este ámbito, nos sentimos con ganas para seguir investigando en este campo del *testing*, de forma que podamos continuar diseñando y desarrollando sistemas software según nuestro conocimiento cada vez más amplio

Historial de versiones

Fecha	Versión	Descripción de los cambios	Entregable
19/02/2022	0.1	Creación y realización del mismo	1
01/03/2022	1.0	Revisión general	1

Introducción

En el presente informe se describen los conocimientos que hemos ido adquiriendo sobre el *testing* en las asignaturas previas a la actual, Diseño y Pruebas II. Todos los participantes hemos adquirido las mismas competencias.

Contenido

A lo largo de nuestro paso por el grado de Ingeniería Informática del Software hemos ido adquiriendo conocimientos sobre el *testing* de los sistemas software, de forma genérica en algunas asignaturas, pero especialmente hemos profundizado en ello en la asignatura Diseño y Pruebas I.

En esta asignatura, además de profundizar sobre los estilos y patrones arquitectónicos, aprendimos la necesidad de *testear* el software, de cara a reducir el coste que puede suponer detectar un error en fases más avanzadas del proyecto. En la parte práctica, los participantes de este proyecto nos agrupamos para diseñar un software basado en el estilo en capas, empleando para ello el framework Spring Boot. Asimismo, desarrollamos diferentes tipos de pruebas, entre las que se incluyen pruebas unitarias y de controladores (para estas últimas hicimos uso de MockMVC), de manera que los participantes poseen más experiencia en este tipo de pruebas.

Conclusión

Como conclusión, nuestro conocimiento sobre el testeo de los sistemas software no llega a ser realmente tan profundo y extendido como el de la arquitectura software, esto debido a que no son tantas las asignaturas en la que se ha profundizado sobre el tema. Nuestro equipo comprende la importancia de testear una aplicación, y es capaz de realizar pruebas de distintos tipos como se ha mencionado anteriormente. Aun así, somos igualmente conscientes de la enorme profundidad de tipos de pruebas que existen para los sistemas software, de manera que no podemos evitar sentirnos algo abrumados ante todo lo que nos queda aún por aprender.

Es por eso que todos los miembros se encuentran verdaderamente entusiasmados por adquirir mayor conocimiento sobre el tema de cara al futuro, y esperamos que la asignatura de Diseño y Pruebas II pueda servirnos para dicho propósito.

Bibliografía

Intencionadamente en blanco