# PRUEBAS UNITARIAS

EXPLOTACIÓN DE IKER



# ORDEN DE EJECUCIÓN DE CADA PRUEBA UNITARIA

Probar a ejecutar todo el código primero. En caso de que el test **testActualizarUpdate** de error, debe comentar el test **testBorrarPorDni**.

## **EN CASO DE QUE OCURRA OTRO ERROR**

Nos situamos en la clase *tJugadoresTest* y ejecutamos los siguientes test en este orden:

- 1. TEST DE INSERTAR
- 2. TEST DE SELECCIONAR POR DNI
- 3. TEST PARA BORRAR
- 4. TEST PARA ACTUALIZAR



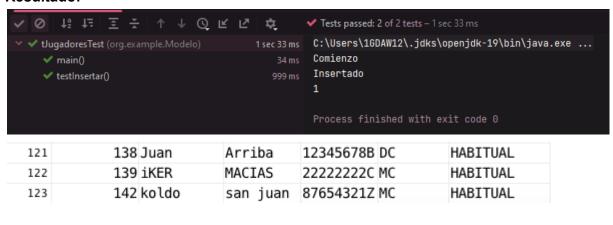
## PRUEBA UNITARIA ABRIR CONEXIÓN DE BASE DE DATOS E INSERTAR JUGADOR

Hemos realizado esta prueba para comprobar la conexión de la Base de Datos y para realizar la prueba unitaria de insertar jugadores. En este caso, como podemos ver en la captura del código le hemos dado unos valores válidos y hemos podido insertar el jugador.

### Consulta SQL utilizada y valor que nos devuelve la función:

```
2 usages
public static int insert(Jugador jugador) throws Exception{
    System.out.println("Comienzo");
    BaseDato.obrirConexion();
    PreparedStatement ps = BaseDato.getCon().prepareStatement( sql: "insert into jugadores(nombre, apellido, dni, posicion, tipo_jugador) values (?,?,?,?)");
    ps.setString( parameterIndec 1, jugador.getNombre());
    ps.setString( parameterIndec 3, jugador.getApellido());
    ps.setString( parameterIndec 4, jugador.getDNI());
    ps.setString( parameterIndec 4, jugador.getPosicion().toString());
    ps.setString( parameterIndec 5, jugador.getTipoJugador().toString());
    System.out.println("Insertado");
    int n = ps.executeUpdate();
    System.out.println(n);
    BaseDato.cerrorConexion();
    return n;
}
```

## Test y resultado esperado:





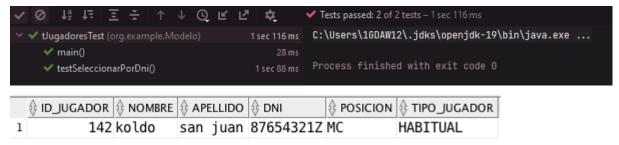
#### PRUEBA UNITARIA DE VISUALIZAR JUGADOR POR DNI

En esta prueba unitaria comprobamos la Select del DNI de un jugador ya insertado.

# Consulta SQL utilizada y valor que nos devuelve la función:

### Test y resultado esperado:

```
2 usages
Jugador jugadorDni = new Jugador( DNI: "87654321Z");
QTest
void testSeleccionarPorDni() throws Exception {
    assertEquals( jugadorDni.getDNI(), tJugadores.buscarPorDNI(jugadorDni).getDNI());
}
```





#### PRUEBA UNITARIA DE BORRAR JUGADOR

Generamos el test de borrar un jugador.

### Consulta SQL utilizada y valor que nos devuelve la función:

```
1 usage
public static int delete(Jugador jugador) throws Exception {
    BaseDato.abrirConexion();
    PreparedStatement ps = BaseDato.getCon().prepareStatement( sql: "delete from jugadores where dni = ?");
    ps.setString( parameterIndex: 1, jugador.getDNI());
    int n = ps.executeUpdate();
    BaseDato.cerrarConexion();
    return n;
}
```

### Test y resultado esperado:

```
1 usage
Jugador jugadorBorrar = new Jugador( DNE "87654321Z");
@Test
void testBorrarPorDni() throws Exception {
    assertEquals( expected: 1, tJugadores.delete(jugadorBorrar));
}
```

#### PRUEBA UNITARIA DE ACTUALIZAR JUGADOR

Actualizamos el jugador que hemos creado anteriormente. Como podemos observar el test de insertar nos da error, ya que el jugador ya estaba creado y para poder actualizarlo debemos comentar el test de borrado.

### Consulta SQL utilizada y valor que nos devuelve la función:

## Test y resultado esperado:

